

THOMAS LILGE & CHRISTIAN STEIN (HG.)

**SPIEL-**

**WISSEN**

**UND**

**WISSENS-**

**SPIELE**

**WISSENSCHAFT UND  
GAME-BRANCHE IM DIALOG  
ÜBER DIE KULTURTECHNIK  
DES SPIELS**

**[transcript]**

Edition Kulturwissenschaft

**Aus:**

*Thomas Lilge, Christian Stein (Hg.)*

## **Spielwissen und Wissensspiele**

Wissenschaft und Game-Branche im Dialog  
über die Kulturtechnik des Spiels

November 2018, 232 S., kart., zahlr. z.T. farb. Abb.

19,99 € (DE), 978-3-8376-3939-1

E-Book:

PDF: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3939-5

Wie hängen Wissen und Spiel miteinander zusammen und welchen historischen Veränderungen unterlag der Zusammenhang von Spiel mit Vorstellungen von Freiheit, Arbeit oder ökonomischen Theorien? Welche Möglichkeiten bietet das Computerspiel im medizinischen Bereich und ist das Computerspiel ein geeignetes Instrument für die Forschung?

Die Kulturtechnik des Spiels erscheint insbesondere aus einem Grund für die Beantwortung dieser Fragen besonders geeignet zu sein: Spiele sind bedeutungsgenerierende Systeme, die erst durch die Motivation der Spieler\_innen zum Leben erweckt werden. Diese Eigenschaft teilen Spiele mit vielen anderen kulturellen Prozessen, die man üblicherweise nicht als Spiel bezeichnen würde. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass sich die Kulturtechnik des Spiels als kritisches Analyseinstrument zum Verständnis gesellschaftlicher Vorgänge anbietet.

Diese und weitere für unser aktuelles gesellschaftliches Selbstverständnis zentralen Aspekte untersucht der Band. Internationale Expert\_innen aus so unterschiedlichen Bereichen wie Kunstgeschichte oder Gamedesign geben Antworten aus ihren unterschiedlichen Perspektiven und verweisen auf die Bedeutung einer weitergehenden interdisziplinären Auseinandersetzung mit der Kulturtechnik des Spiels.

**Thomas Lilge**, geb. 1976, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* der Humboldt-Universität zu Berlin und leitet dort die von ihm mit Christian Stein gegründete interdisziplinäre Forschungsgruppe *gamelab.berlin*.

**Christian Stein** (Dr. phil.), geb. 1981, leitet den Schwerpunkt »Architekturen des Wissens« am Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* der Humboldt-Universität zu Berlin. Er forscht als Germanist und Informatiker im *gamelab.berlin*, das er zusammen mit Thomas Lilge gegründet hat.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3939-1](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3939-1)

# Inhaltsverzeichnis

- 9 **Einleitung**  
Thomas Lilge & Christian Stein

## I SPIELE DES WISSENS

- 21 **Der Affe der Natur: Zur Utopie des Spiels**  
Horst Bredekamp
- 27 **Balancing: Über die Möglichkeitsbedingungen interdisziplinärer Zusammenarbeit und die Freiheit der Forschung**  
Thomas Lilge
- 57 **Spielen als wissenschaftliches Format**  
Matthias Bruhn
- 71 **Im Spiel der Chancen. La condition du non-savoir**  
Wolfgang Schäffner
- 83 **All In: Die Psychologie von Spiel und Ökonomie bei Karl Groos und Gabriel Tarde**  
Sebastian Schwesinger
- 99 **Laborious Playgrounds: Citizen science games as new modes of work/play in the digital age**  
Anne Dippel und Sonia Fizek

## II DAS WISSEN DER SPIELE

- 117 ***Skyshard Legends: Interaktionsplanung in einem Augmented  
Virtuality-Spiel***  
Jean-Pierre Lenz
- 125 ***Gaming & Prävention: Mit Computergames gegen die Volks-  
krankheit Demenz***  
Interview mit Manouchehr Shamsrizi
- 131 ***A whole world of games***  
Interview mit Peter Lee
- 145 ***Playful Media: Über Independent Games, Virtual Reality  
und das Lebensgefühl A MAZE***  
Interview mit Thorsten Wiedemann
- 159 ***Über Gamification und Ungewissheit***  
Streitgespräch zwischen Mario Herger und Markus Rautzenberg
- 177 ***Digitale und haptische Spiele im Vergleich: Ihre Potenziale  
für die Forschung am Beispiel von Decide & Survive***  
Steven Kawalle
- 188 ***Schmerzen be-greifbar machen: Ein Werkstattbericht***  
Denny Chakkalalal, Anna Roethe und Anika Schultz
- 199 ***Singleton: Skizze der Entstehung eines Spiels zur persönlichen  
Entwicklung in zehn Versionen***  
Christian Stein
- 227 Autor\_innenverzeichnis



## **Einleitung**

Die hier vorliegenden Texte basieren auf der Tagung »SymposiON«, die im Oktober 2015 auf Initiative der Forschungsgruppe gamelab.berlin durchgeführt wurde und in den Räumlichkeiten des Exzellenzclusters *Bild Wissen Gestaltung* der Humboldt-Universität zu Berlin stattfand. Als im Team des gamelab.berlin die ersten Überlegungen zu der Veranstaltung unternommen wurden, bildete sich schnell eine deutliche Tendenz heraus: Die Veranstaltung sollte in Form eines Spiels stattfinden. Klar. Gemäß der Terminologie der Gamer sollte es ein location-based Big Game sein – hoffentlich mit der Erweiterung »with a purpose«. Die Vision sah vor, viele interessante Personen zum Thema Spiel einzuladen und diese in irgendeiner Weise gegeneinander antreten zu lassen.

Bereits in den Diskussionen, welche Gäste in unser »Interdisziplinäres Labor« eingeladen werden sollten, begannen wir ein Spielfeld mit zwei einander gegenüberstehenden Stereotypen zu inszenieren: Auf der einen Seite des Whiteboards, auf dem wir unsere Vorschläge notierten, sammelten wir die Praktiker\_innen. Hier positionierten wir all jene, denen wir unterstellten zu wissen, was Game Engines sind und wofür und wie man sie verwendet. Mitglieder dieser Gruppe zeichnen sich durch ausschweifenden Konsum von Club Mate aus, halten das Wort Nerd für ein Kompliment und generierten ihre Rauscherlebnisse als Teenager vor einem Bildschirm, indem sie Computerspiele spielten und später eigene programmierten. Auf der anderen Seite des Whiteboards sammelten sich jene, die wir erst als Wissenschaftler\_innen und dann in einer weiteren Zuspitzung als Theoretiker\_innen bezeichneten. In unserer Vorstellung hatten die Mitglieder dieser Gruppe während der Schulzeit freiwillig die Philosophie AG besucht, kleiden sich vornehmlich in dunklen Farben, debattieren vortrefflich in elaborierter Sprache und assoziieren mit

Computerspielen vornehmlich Pacman und Tetris. Diese sich in vielen Parametern in deutlicher Opposition befindlichen Parteien sahen wir in die Arena unseres Veranstaltungsortes einmarschieren. Auf der einen Seite würden, mit Baseballcaps auf den Köpfen und Gamecontrollern in der Hand, die Praktiker\_innen einmarschieren, auf der anderen Seite würden die mit Bücherstapeln beladenen und bereits in Debattierzirkeln organisierten Akademiker\_innen das Feld betreten. In einem gewaltigen Agon würden beide Gruppen auf unser Signal sogleich mit Argumenten wie mit Schwertern aufeinander losgehen. Als Veranstalter würden wir, ganz gleich welchen Ausgang dieses Experiment nähme, vom Verlauf profitieren, denn erst im Streit zeigen sich die schärfsten Argumente. Vom Boden des Schlachtfelds müssten wir dann nur noch die Scherben aufsammeln und könnten so ein neues Bild der »Kulturtechnik des Spiels« zusammenstecken. Wir müssten nur noch das Buffet verzehren und den Verlauf des Wettstreits mitschreiben, um mit einer auf den Mitschriften basierenden Publikation endlich berühmt zu werden.

Als gamelab.berlin interessieren uns Theorie und Praxis nicht nur als Protagonisten fiktiver Kampfspiele, sondern die Verbindung der beiden in struktureller Hinsicht. Die epistemische Dimension des Spiels faltet sich aus dieser Perspektive auf in die Bereiche Spiel als Forschungsgegenstand und Spiel als Forschungspraxis zur Generierung neuen Wissens. Beheimatet am »Interdisziplinären Labor« ist uns die Vielfalt der Wissensformen und Perspektiven immer schon als der einzig gangbare Weg erschienen, sich mit dem vielschichtigen Phänomen Spiel adäquat auseinanderzusetzen. So entwickeln wir typischerweise aus theoretischen Überlegungen heraus Ideen, die wir dann in konkreten Spiele-Prototypen umsetzen, diese experimentell vertesten und schließlich wieder theoretisch reflektieren. Die Übergänge und Reibungen zwischen Praxis und Theorie in unseren eigenen Reihen waren uns dabei immer als besonders produktiv erschienen. Warum sie nicht in einer Tagung auf die Spitze treiben?

Die Ergebnisse dieser Tagung in Form einer Publikation legen wir hiermit vor. Allerdings muss das einleitende Bild eines Kriegsschauplatzes hier als Fabel entlarvt werden. Ganz so einfach war es leider nicht. Dies betrifft zum einen unsere Gäste, die sich nicht an Stereotypen und Klischees halten wollten, es betrifft vor allem aber auch das Ergebnis: Wieder einmal hat keine Partei gewonnen. Wieder einmal wissen wir nicht abschließend, wer Recht hat und wer Unrecht. Auch dieses Symposium war kein Endgame.

Zum Glück: Denn auch wenn wir nicht sagen können, wer von den Teilnehmer\_innen mehr über die »Kulturtechnik des Spiels« weiß, glauben wir behaupten zu dürfen, dass die Leser\_innen nach der Lektüre der Beiträge mehr über das Thema und die damit verbundenen faszinierenden Perspektiven wissen werden, als zuvor.

Von den einleitenden Phantasien ist die Einteilung der Beiträge in zwei verschiedene Themengebiete übriggeblieben. Unter der Überschrift »Spiele des Wissens« versammeln sich Texte, die sich aus wissenschaftlicher Perspektive der »Kulturtechnik des Spiels« widmen. In der zweiten Abteilung, »Das Wissen der Spiele«, finden sich Beiträge, die sowohl auf den breiten Horizont der Anwendungsmöglichkeiten von Spielen als auch auf die verschiedenen Möglichkeiten ihrer Produktion verweisen.

Horst Bredekamp eröffnet mit dem Text »Der Affe der Natur: Zur Utopie des Spiels« in einem dicht geschriebenen Plädoyer den ersten Abschnitt, indem er für die Aktualisierung eines vorindustriellen Spielbegriffs und damit verbundener Potentiale des Utopischen argumentiert. Das von Zweck und Ziel befreite Spiel sei »Ausdrucksform höchster Autorität« und habe von dieser biblischen Bestimmung des Schöpfergottes ausgehend u. a. in Konzepte der Bildung (Gottfried Wilhelm Leibniz und Johann Amos Comenius) sowie in das Verständnis von forschender Tätigkeit und einen damit einhergehenden spielerischen Laborbegriff (Johann Valentin Andrae) kulturprägend ausgestrahlt.

Matthias Bruhn weist in seinem Beitrag »Spielen als wissenschaftliches Format« mit einer präzisen Analyse von drei Bildwerken aus dem 15. bzw. 17. Jahrhundert darauf hin, dass auch heute noch drängende politische Fragestellungen bereits in diesen historischen Darstellungen über die visuelle Komposition problematisiert worden sind. Die Legitimation von Machtasymmetrien wurde beispielsweise mithilfe der geschickten szenischen Anordnung von Blickachsen, Sichtverhältnissen und Relationen zwischen Akteuren über die Allegorie des Spiels thematisiert. Diese historische Betrachtung verbindet Bruhn mit der zeitgenössischen Präsenz des Spiels in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen (Glücksspiel, Gamification, Serious Games, Sport bis hin zu Krieg etc.) zu folgender Schlussfolgerung: Eine zu anderen Disziplinen quergelagerte, eigenständige Wissenschaftsdisziplin mit der Orientierung auf das Phänomen Spiel, nicht nur, aber auch als Methode, erscheint lohnenswert.

Ein radikal anderes Verhältnis zwischen Wissen und Spiel beschreibt Wolfgang Schäffner unter dem Titel »Im Spiel der Chancen. La condition du non-savoir.« Der Schwindel der Wahrnehmung und der Schwindel des Wissens werden als zwei besondere Spieltypen charakterisiert, deren gemeinsamer epistemologischer Charakter mit Bezügen zu u. a. René Descartes und Marie de Condorcet aus dem Glücksspiel abgeleitet, im Moment des schockhaften Kontrollverlustes identifiziert wird. Durch den Willen der Mitspieler\_innen wird bereits in John von Neumanns Spieltheorie dieser »probabilistische Kern« ausgeweitet zu einem Gesellschaftsspiel. Das Bedrohungsszenario des stets alle Kontrollmechanismen sabotierenden Zufalls wendet Schäffner ins Produktive mit der Frage »Wie kann man richtig nicht-wissen, [...] wie sich in dieses Nicht-Wissen hineinstürzen?«, wodurch der Beitrag selbst eine Art schockhafte Ereignishaftigkeit auszulösen in der Lage ist, die er zuvor beschrieben hat.

Auf den engen Konnex zwischen Wirtschaft und Spiel macht Sebastian Schwesinger mit seinem Beitrag »All in. Die Psychologie von Spiel und Ökonomie bei Karl Groos und Gabriel Tarde« aufmerksam. In einem geradezu spielerischen Tanz zwischen den titelgebenden Autoren werden Gemeinsamkeiten und Differenzen herausgearbeitet und diese in die Diskursgeschichte von Ökonomie und Spiel seit dem 18. Jahrhundert eingeordnet. Die von Groos auf der Annahme einer psychologischen Triebstruktur entwickelte Einübungstheorie des Spiels wird in Beziehung gesetzt zu dem »revolutionären Ökonomieverständnis« Tardes – in den Leidenschaften finden beide laut Schwesinger ihren gemeinsamen Nenner. Die detaillierte Analyse führt Schwesinger zu der Annahme, »dass die sozioökonomische Dynamik einer Gesellschaft gar als Spiel – vor allem als Nachahmungsspiel – beschreibbar wird«. Daraus wiederum ergibt sich die Frage nach den politischen Organisationsmöglichkeiten eines Spielraums für denkbare alternative Ökonomien und die abschließende Forderung »politische Intervention müsse [...] an der Wurzel der spielerischen sozialen Triebe ansetzen [...]«.

Anne Dippel und Sonia Fizek zeigen in ihrem Beitrag »Laborious Playgrounds: Citizen science games as new modes of work / play in the digital age« auf, dass eine scharfe Grenzziehung zwischen Spiel und Arbeit zusehends unmöglicher zu werden scheint. Indem sie Citizen Science Games wie EteRNA (2010), in denen das durch Spielmotivatoren erzeugte Engagement von in der Freizeit spielenden Bürger\_innen zur Erreichung

wissenschaftlichen Fortschritts eingesetzt wird, einer kritischen Analyse unterziehen, kommen sie zur Konstatierung einer in allen gesellschaftlichen Bereichen wirkenden Doppelbewegung: In gleichem Maße, wie Arbeit spielerische Formen annimmt, wird die Sphäre des Spiels zusehends von arbeitsförmigen Faktoren bestimmt. Als Gegenbegriff zur »ludification of work« wird daher der innovative Ausdruck einer »labourisation of play« vorgeschlagen und mit dem Apell verbunden, angesichts der Verstärkungseffekte durch die digitalen Möglichkeiten, gesellschaftliche Prozesse im Interferenzbereich zwischen Arbeit und Spiel immer wieder erneut kritisch zu reflektieren.

Dem Verhältnis von Spiel, Erkenntnis und Wissenschaft widmet sich der Beitrag »Balancing. Über die Möglichkeitsbedingungen interdisziplinärer Zusammenarbeit und die Freiheit der Forschung« von Thomas Lilge. Der aus dem Gamedesign stammende Terminus Balancing, der das kunstvolle Vermitteln zwischen den Fähigkeiten der Spieler\_innen und den passenden Herausforderungen im Spiel bezeichnet, wird als Suchbegriff verwendet, um Ähnlichkeiten zwischen dem Spiel, der Erkenntnistheorie und wissenschaftlicher Forschung herauszuarbeiten. Während Balancing gemeinhin auf die größtmögliche Immersion von Spieler\_innen abzielt, skizziert Lilge einen immersiven Prozessen entgegengesetzten, emanzipatorischen Vorgang, für den er den Begriff Emersion vorschlägt. Erst im gelungenen Balancing zwischen Immersion und Emersion schließlich, so das Resümee des Beitrags, kann sich die Freiheit der Forschung entfalten.

Jean-Pierre Lenz eröffnet den Abschnitt »Das Wissen der Spiele« mit einer Darstellung der für die Programmierung des Augmented-Reality Spiels »Skyshard Legends« nötigen Interaktionsplanung. Während die technische Innovation in einer Überführung realer Objekte in eine Spielwelt mittels des GTIN (*Global Trade Item Number*)-Strichcodes besteht, den die Spieler\_innen mit der Kamera ihres Handys scannen können, beschäftigt sich die Interaktionsplanung mit den Entscheidungsmöglichkeiten und Konsequenzen innerhalb der Spielökonomie. Das zu diesem Zweck verwendete Planungsinstrument, der *Machination Framework* von Ernest Adams und Joris Dormans, wird in seiner Anwendung auf »Skyshard Legends« erläutert. Dadurch wird nicht nur die Komplexität von Systemarchitekturen im Gamedesign deutlich gemacht, sondern zugleich auch an Beispielen erläutert, wie diese Komplexität in anwendungsfreundliche Interaktionsformen überführt werden kann.

Das Interview mit Manouchehr Shamsrizi, einem der drei Gründer von RetroBrain, bietet faszinierende Einblicke in die immense Herausforderung, als Startup eine soziale Innovation im Gesundheitssektor realisieren zu wollen. RetroBrain entwickelt Videospiele zur Rehabilitation und Prävention, die mit Gestensteuerung eine niedrighschwellige und spielerische Alternative zu traditionellen Verfahren in der Behandlung von an Demenz erkrankten Personen bieten. Wie ist es gelungen, in diesem hochkomplexen und zugleich sensiblen Bereich das Computerspiel als Therapieform einzuführen? Welche Balanceakte müssen gelingen, um die zur Realisierung notwendigen Partnerschaften zu gewinnen und den unterschiedlichen Erwartungshaltungen der Akteure Genüge zu tun? Erst im Zusammenhang von unternehmerischer Initiative, klaren Vorgaben des Gesetzgebers und der Offenheit aller Beteiligten für das Beschreiten neuer Wege, so Shamsrizi, wurde es RetroBrain möglich, die Idee auszuprobieren und in eine erfolgreiche Maßnahme zu überführen. Neben dem beachtlichen Erfolg, die größte deutsche Krankenkasse als Förderer gewonnen zu haben, sind es vor allem die vergnüglichen Erlebnisse der Senior\_innen mit der Anwendung selbst, die Kraft für die Weiterentwicklung geben.

Peter Lee gilt als einer der erfahrensten Gamedesigner der Welt und hat mit seinem, gemeinsam mit Eric Zimmerman betriebenen Gamestudio Gamelab in New York City den Aufstieg des Mediums Computerspiels zum Massenmedium aus nächster Nähe verfolgen können. In dem Interview berichtet er von den wichtigsten Stationen seines Werdegangs: Wie er als junger Designer und Entwickler für das New York Magazine arbeitete und ihn trotz seines beruflichen Erfolgs eine ungestillte Sehnsucht nach einer anderen, umfassenderen Designbeschäftigung erfüllte. Dass er diese Sehnsucht gerade im Bereich des Gamedesigns einmal würde befriedigen können, schien unwahrscheinlich – hatte er sich doch längst entschieden, die vergnüglichen Stunden seiner Jugend, während derer er zum Teil exzessiv Konsolenspiele zockte, ad acta zu legen. Doch während eines Gamedesignkurses an der NYU von Eric Zimmerman wurde ihm klar, dass in Spielen elementare Erlebnisse erfahren werden können, und dass diese Erlebnisse zu designen, jene künstlerische Ausdrucksform sei, nach der er solange gesucht hatte.

Die künstlerischen Erzeugnisse der internationalen Independent-Szene im Bereich Games und Playful Media zu sichten und ihre Protagonist\_innen nach Berlin einzuladen, hat sich Thorsten Wiedemann zur

Aufgabe gemacht. Mit seinem *A MAZE Festival* bietet er der Szene eine aufregende Plattform, die mit der Kombination aus Wissensaustausch, Netzwerken und Party seit 2008 zu einem großen Erfolg herangewachsen ist. Wiedemann war aber wahrscheinlich auch der erste Mensch, der 48 Stunden in Virtual Reality zugebracht hat. Sein Erfahrungsbericht über die Performance *Disconnected – 48 Stunden VR Performance* und seine Reflektionen thematisieren aus erster Hand die Möglichkeiten und Risiken dieser Technologie.

Christian Steins Beitrag »Singleton | Skizze der Entstehung eines Spiels zur persönlichen Entwicklung in zehn Versionen« zeigt, wie aus einem Gedankenspiel, hier in der Form eines literarischen Textes, eine mobile App werden kann. Innerhalb der zehn Versionen entwickelt sich der Gedanke, »dem stärker werdenden Druck im Arbeitsumfeld [...] ein Gegengewicht entgegenzusetzen« über variantenreiche Iterationen und verschiedenste Testsznarien hin zu einem Spiel, das dazu beitragen soll, die persönlichen Wünsche und Ziele nicht aus den Augen zu verlieren, sondern diese auf vergnügliche und motivierende Weise zu erreichen. Analysiert werden im Zuge dessen die Erfahrungen und durchgeführten Anpassungen prototypenbasierten Game Designs.

Der Beitrag »Digitale und haptische Spiele im Vergleich. Ihre Potenziale für die Forschung am Beispiel von *Decide&Survive*« von Steven Kawalle führt in die Thematik »Spiele als Forschungsinstrumente« ein. Spiele, seien es analoge oder digitale, werden hier als für wissenschaftliche Untersuchungen besonders geeignete Instrumente skizziert. Ihr künstliches Regelwerk teilen sie zwar mit dem Experiment, können jedoch durch Spielmechanik und Narration eine größere Immersion bei den Proband\_innen evozieren, wodurch unverfälschtere Forschungsdaten generiert werden können. Welche Vor- und Nachteile haben analoge Forschungsspiele gegenüber digitalen? Kawalle gibt anhand einer Übertragung seines analogen Spiels »*Decide&Survive*« in eine digitale Version Antworten auf diese Frage.

In ihrem visuell herausstechenden Beitrag »Schmerzen be-greifbar machen. Ein Werkstattbericht« widmen sich Denny Chakkalaka, Anna L. Roethe und Anika Schultz dem schwierigen Thema Schmerz. Nachdem einleitend ein medizinhistorischer Überblick über den Umgang mit und die Definition von Schmerz gegeben wird, verweisen die Autor\_innen auf die aktuellen Herausforderungen, mit denen sich schmerztherapeutische

Maßnahmen in klinischer Praxis konfrontiert sehen. Dabei werden grundlegende Fragen zur Kommunizierbarkeit des Schmerzes aufgeworfen: »Kann man Schmerz verorten?« oder auch »Wie wird Erleben in Daten übersetzt?«. Beispiele aus der Forschung verweisen darauf, dass auch in diesem Bereich das Spiel bzw. eine spielerische Anwendung eine mögliche Alternative zu etablierten Formaten sein könnte.

Auch wenn der eingangs erwähnte dramatische Wettstreit nicht stattgefunden hat, so muss dennoch auf die überraschende Beobachtung hingewiesen werden, dass die nicht nur aus verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen, sondern aus weit voneinander entfernten gesellschaftlichen Bereichen stammenden Teilnehmer\_innen überhaupt miteinander »ins Spiel gekommen sind«. Natürlich ist dieser Eindruck subjektiv, doch die Atmosphäre auf der Veranstaltung schien von wohlwollender Neugierde, Respekt und einer offen-produktiven Gesamtstimmung geprägt. Wäre es nicht viel wahrscheinlicher gewesen, dass die Teilnehmer\_innen, vergeblich nach Anschluss und gemeinsamen Themen suchend, sich schließlich schweigend gegenüberstanden hätten? Ludwig Fleck hat für die Wissenschaftsgeschichte den Begriff des Denkkollektivs<sup>1</sup> geprägt und darauf hingewiesen, dass diese Denkkollektive durch die Praxis des gedanklichen Austauschs einen gemeinsamen Denkstil entwickeln und sich durch ihren jeweils spezifischen Denkstil von anderen Denkkollektiven unterscheiden. Die soziale Bedingtheit<sup>2</sup> von Erkenntnis kann zu konfrontativen Stellungen zwischen unterschiedlichen Denkkollektiven führen, die jenem, in der einführenden Fabel genannten Kampfgeschehen, durchaus ähnlich sind.<sup>3</sup> Viel wahrscheinlicher aber ist das Ausbleiben des Austauschs zwischen zwei Denkkollektiven: »Je größer die Differenz zweier Denkstile, umso geringer der Gedankenverkehr.«<sup>4</sup> Auch wenn die stereotypischen Zuspitzungen sich in der Realität nur selten in einer Person versammeln, so muss doch unbestreitbar der Unterschied zwischen beispielsweise

---

1 »Definieren wir ›Denkkollektiv‹ als *Gemeinschaft der Menschen, die im Gedankenaustausch oder in gedanklicher Wechselwirkung stehen, so besitzen wir in ihm den Träger geschichtlicher Entwicklung eines Denkgebietes, eines bestimmten Wissenbestandes und Kulturstandes, also eines besonderen Denkstils.*« In: Ludwig Fleck: Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Frankfurt am Main 1980. S. 54.

2 S. 59.

3 »Worte, früher schlichte Benennungen, werden Schlagworte; Sätze, früher schlichte Feststellungen, werden Kampfprufe.« Ebd.

4 Ebd. S. 142.

Kunsthistoriker\_innen und Spieleentwickler\_innen als wesentlich gelten. Gleiches trifft auf den Unterschied zwischen Kulturwissenschaftler\_innen und Designerin\_innen oder auch Ärzt\_innen und Festivalbetreiber\_innen zu – alles tatsächliche Gegenüberstellungen, die sich auf der Veranstaltung miteinander vertraut gemacht haben.

Die Frage stellt sich also, warum für die Repräsentant\_innen dieser differenten Denkkollektive nicht gilt, was Fleck zu berichten weiß: »Die Prinzipien eines fremden Kollektivs empfindet man – wenn man sie überhaupt bemerkt – als willkürlich, ihre eventuelle Legitimierung als *petitio principii*. Der fremde Gedankenstil mutet als Mystik an, die von ihm verworfenen Fragen werden oft als eben die wichtigsten betrachtet, die Erklärungen als nicht beweisend oder danebengreifend, die Probleme oft als unwichtige oder sinnlose Spielerei.«<sup>5</sup> Im letzten Teil des Satzes nennt Fleck das Spiel in einer verniedlichenden und abwertenden Form. An einer anderen Stelle ist bei Fleck ebenfalls von »Spielerei« die Rede: »Jede Erkenntnistheorie, die diese soziologische Bedingtheit allen Erkennens nicht grundsätzlich und einzelhaft ins Kalkül stellt, ist Spielerei.«<sup>6</sup> In dieser Formulierung könnte eine Antwort verborgen liegen auf die Frage, warum sich die bei unserer Veranstaltung versammelten Vertreter\_innen unterschiedlichster Denkkollektive anders verhalten haben, als sie es nach der Darstellung Flecks hätten tun sollen. Die Argumentation benötigt noch einen weiteren Schritt. Was versteht Fleck unter der »soziologischen Bedingtheit allen Erkennens«? Ein paar Zeilen zuvor erläutert er seine Auffassung der »soziologischen Bedingtheit allen Erkennens« mit folgender Aufzählung: »Propaganda, Nachahmung, Autorität, Konkurrenz, Solidarität, Feindschaft und Freundschaft.«<sup>7</sup> Was passiert, wenn diese grob umrissenen soziologischen Kraftfelder unberücksichtigt bleiben und sich jede derart ignorante Erkenntnistheorie nach Fleck dadurch als Spielerei desavouiert? Was ist zu beobachten, wenn man gewissermaßen Flecks Aussage auf den Kopf stellt? Wenn die »ignorante Erkenntnistheorie« Spielerei ist, ist dann eine auf das Spiel orientierte Erkenntnistheorie in der Lage, die genannten Kraftfelder zwar zur Kenntnis zu nehmen, sie aber bezüglich ihres »denksozialen Wertes« und ihrer »magischen Kraft«<sup>8</sup> zu neutralisieren und von denkkollektiv bedingten Verzerrungen und

---

5 Ebd. S. 143

6 Ebd. S. 59.

7 Ebd. S. 59.

8 Ebd. S. 59.

Voreingenommenheiten zu befreien? Vielleicht liegt die Ursache für das gegenseitige Verständnis der Teilnehmer\_innen in der Tatsache begründet, dass alle unabhängig von ihrer jeweils stark voneinander abweichenden professionellen Ausbildung ein ausgeprägtes Interesse für das Thema Spiel entwickelt haben – dies war ja der Grund, warum wir sie eingeladen hatten. Sie konnten sowohl als ernsthafte Vertreter\_innen ihrer Profession agieren, als auch leichtfüßig in das sich entfaltende Veranstaltungsspiel eintreten. Diese Flexibilität rührt nach Bateson aus der Nachricht »Das ist ein Spiel«<sup>9</sup>, die mit der Errichtung eines paradoxen Rahmens eine »spezielle Verbindung von Primär- und Sekundärprozessen impliziert«<sup>10</sup>. Im Primärprozess werden Karte und Territorium gleichgesetzt: Das, was auf der Karte erscheint, ist Territorium – es gibt aber auch keine andere Karte als das Territorium selbst. Wendet man diese Relation auf Denkkollektive an, so hieße dies, dass die antrainierte Vorstellung von Welt nicht als solche identifiziert werden kann, sondern als die einzige Welt gilt. Im Sekundärprozess dagegen können Karte und Territorium unterschieden werden. Hier besteht die Möglichkeit zu abstrahieren, die eigene Karte kann in diesem Fall als eine Möglichkeit unter anderen Kartographierungen erkannt werden, das eigene Territorium kann als Quelle unterschiedlicher, prinzipiell unendlicher Ordnungssystematiken produktiv gemacht werden. Der durch das Spiel errichtete paradoxe Rahmen ermöglicht eine Parallelität von Primär- und Sekundärprozess und etabliert eine dynamische Karte-Territorium-Relation: »Im Spiel werden sie sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden.«<sup>11</sup> Es schien, als hätte die Beschäftigung unserer Teilnehmer\_innen mit dem Thema des Spiels als eine Art *Gamenastik* gewirkt. *Gamenastik* in dem Sinne, als dass das Spiel eine Beweglichkeit trainiert, zwischen Rollen und Perspektiven dynamisch zu wechseln und die interaktive Bewegung selbst zum eigenen Ort des Denkens zu machen. Durch diese gamenastischen Übungen der Teilnehmer\_innen, könnte man interpretieren, ist die von Bateson genannte Flexibilität des »Sowohl als auch« erzeugt worden, sodass ein Schlagabtausch zwischen Denkstilen mit Leichtigkeit übergehen konnte in das gemeinsame Erstellen neuartiger, aufregender Karten und vice versa. Sibylle Krämer erweitert den hier nur skizzenhaft wiedergegebenen Spielbegriff von Bateson zu einer Auffassung des Menschen, die von

---

9 Gregory Bateson: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Ders.: Ökologie des Geistes. 1981. Frankfurt a. Main, S. 249.

10 Ebd. S. 251.

11 Ebd. S. 251.

den Herausgebern auch als Motto und Leseanleitung für die hier versammelten Beiträge den Leser\_innen empfohlen werden möchte. Für Krämer liegt das spezifisch Menschliche nicht darin, dass wir Menschen spielen. Sondern sie erweitert diese verbreitete Annahme zu der Frage, ob das spezifisch Menschliche nicht über diese Definition hinausgreifend darin liegt, »dass wir das Spiel in eine modellierende Perspektive transformieren zur Kommentierung unseres Welt- und Selbstverhältnisses [...], [also in der] Betrachtung unseres Tuns und Daseins, als ob es ein Spiel sei [...]?«.

Verstehen Sie in diesem Sinne das Inhaltsverzeichnis als Spielplatz und die Beiträge als unterschiedliche Angebote, sich auf diesem Spielplatz zu vergnügen.

Die Herausgeber