



Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 7–17

ASTRID DEUBER-MANKOWSKY
REINHOLD GÖRLING

Einleitung

Zur Medialität des Spiels

ZITIERVORGABE:

Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, »Einleitung: Zur Medialität des Spiels«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 7–17 <https://doi.org/10.37050/ci-10_01>

ANGABE ZU DEN RECHTEN:

© by the author(s)
This version is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

EINLEITUNG

Zur Medialität des Spiels

Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring

Gibt es Spiel, gibt es auch Zwischenraum. Spiel bringt Dinge in Relation und verändert sie dadurch. Kein Gelenk funktioniert ohne Spiel. Spiel bedeutet Bewegung: räumlich, zeitlich, modal. Sitzt eine Schraube fest, gibt es zu wenig Spiel zwischen Metall und Holz. Differenz und Wiederholung sind zeitliches Spiel. Innere und äußere Welt, Fiktion und Realität, Regel und Übertretung: alle aufeinander bezogenen Differenzen der Wahrnehmung von Wirklichkeit befinden sich in einem Verhältnis des Spiels. Mit Immanuel Kant wissen wir, dass unsere Vermögen zueinander in einem Verhältnis des Spiels stehen, mit Donald W. Winnicott wissen wir, dass Spiel zur Herausbildung der Differenz zwischen Subjekt und Objekt gehört, mit Victor Turner, dass wir ohne Spiel kein Verhältnis von Individuum und Kollektiv kennen, mit Peter Fongay, dass wir ohne Spiel nie zu einer Erfahrung der Intersubjektivität kämen. Doch wäre es nicht an der Zeit, den Begriff des Spiels nicht mehr nur auf das Subjekt und seine Vermögen zu beziehen? Gibt es eine spezifische Medialität des Spiels, die es sinnvoll macht, das Verhältnis jeden Ereignisses zu seiner Umgebung als Spiel zu beschreiben?

So beginnt der *Call for Papers*, den wir im Herbst 2013 an die Mitglieder der AG Medienphilosophie der Gesellschaft für Medienphilosophie verschickten, um den jährlichen Workshop vorzubereiten, der am 17. und 18. März des darauf folgenden Jahres in Düsseldorf stattfand. Die hier versammelten Beiträge haben in den dortigen Präsentationen und Diskussionen ihren Ausgang genommen. Dabei haben alle Beiträger_innen die Frage nach einer spezifischen Medialität des Spiels aufgenommen. Dass diese Frage nicht einfach zu beantworten ist und reich an Implikationen, zeigt sich, wenn man über das Verhältnis von Spiel und Technik nachdenkt: Immer dann, wenn Technik mit mechanischen Bewegungen verbunden wird, sehen wir sie im Gegensatz zum Spiel. Wenn Technik jedoch mit Ästhetik assoziiert wird, taucht das Spiel als Teil der Technik auf. In welcher Weise können Technik, Spiel und Ästhetik neu gedacht werden? Und wie verhält sich dazu der Versuch, das Spiel jenseits einer Fokussierung auf die Spiele der Menschen zu denken?

In unserem alltäglichen Sprachgebrauch scheint die Frage bereits in Richtung einer transgressiven Medialisierung des Spiels entschieden zu sein. So sprechen wir von einem Spiel im Gelenk und im Radlager, vom Spiel der Farben und des Sonnenlichts, von den Spielen der Kinder und der Liebenden, vom Sprachspiel und Mimenspiel, vom Spiel mit dem Computer und dem Computerspiel, vom Spiel der Karten und von den Kartenspielerinnen. Das Spiel ist demnach nicht nur etwas Subjektives, die Anwendung des Begriffs auf ein Ensemble von Dingen, das in räumlicher oder zeitlicher Bewegung ist, prägt so viele Redewendungen, dass es »am Ende überhaupt sinnlos [wird], in diesem Bereich eigentlichen und symbolischen Gebrauch zu unterscheiden«, wie Hans-Georg Gadamer in seinen Ausführungen zum Spiel konstatierte.¹ Selbst das Spiel, an dem das Subjekt beteiligt ist, wird von ihm nie ganz beherrscht. Zufall, Rausch, Regelmäßigkeit und Wettkampf, die vier Charakteristika, die Roger Caillois' prominente Theorie des Spiels unterscheidet, weisen alle auf eine zumindest partielle Machtlosigkeit des Subjekts hin.² »Alles Spielen ist gespielt werden«,³ heißt es entsprechend auch bei Gadamer. Das erinnert an die bereits von Montaigne gestellte Frage: »Wenn ich mit meiner Katze spiele – wer weiß, ob ich nicht mehr ihr zum Zeitvertreib diene als sie mir?«⁴

Nun versucht Gadamer allerdings einen auf den Menschen bezogenen spezifischen Begriff des Spiels dadurch zurückzugewinnen, dass er das menschliche Spiel gegen andere Handlungen räumlich abgrenzt. »Das menschliche Spiel verlangt seinen Spielplatz.«⁵ Damit kann er das Spiel selbst als »Gebilde« und das Kunstwerk »als bedeutungshafte Ganzes«⁶ vorstellen und schlussfolgern, dass »das Spiel seine eigentliche Vollendung«⁷ darin finde, Kunst zu sein. Dem ist ein strenger antitechnischer Zug eingeschrieben, denn dem hermeneutischen Zugang muss

¹ Hans-Georg Gadamer, *Gesammelte Werke* (Tübingen: J.C.B. Mohr, 1990–), 1: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (1990), S. 111.

² Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982).

³ Gadamer, *Hermeneutik I*, S. 112.

⁴ Michel de Montaigne, *Essais*, übers. v. Hans Stilett (Frankfurt a.M.: Eichborn Verlag, 1998), S. 224.

⁵ Gadamer, *Hermeneutik I*, S. 113.

⁶ Ebd., S. 112.

⁷ Ebd., S. 116.

alles äußerlich oder zumindest zweitrangig bleiben, was nicht als ein sein Sein im Werk überschreitender Sinn verstanden werden kann. Dasselbe gilt auch für die Medialität. So hält Gadamer mit einer deutlichen Absetzbewegung gegen Walter Benjamin fest, »dass die Reproduktion [...] als solche nicht thematisch wird, sondern dass sich durch sie hindurch und in ihr das Werk zur Darstellung bringt«. ⁸ Für eine medienphilosophische Hinwendung zum Spiel dürfte das Gegenteil gelten: Sie bezieht nicht nur das Mechanische und das Technische in ihren Begriff des Spiels ein, sie öffnet sich auch für eine Dezentrierung des Spiels, in der es nicht nur um die Frage der Bedeutung der Technik für das menschliche Spiel gehen kann, sondern eben auch um das Spiel der Technik selbst.

Die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Technik stellt sich mit einer besonderen Dringlichkeit unter den Bedingungen der Digitalisierung des Spiels auf der einen Seite und der Durchdringung menschlicher Umgebungen mit digitalen elektronischen Netzwerken unter dem Stichwort des ubiquitären Computing auf der anderen Seite. Die US-amerikanischen Medientheoretiker Alexander Galloway und Eugene Thacker haben darauf hingewiesen, dass Netzwerke in dem Sinn »elementar« seien, als ihre Dynamiken auf Ebenen operieren, die sich zugleich über und unter dem Level des menschlichen Subjekts bewegen. Dieser elementare Aspekt des Netzwerks lässt dieses als eine Umwelt erscheinen und verwandelt es dennoch nicht in Natur. Das Elementare des Netzwerks betrifft vielmehr die Variablen und die Variabilität von Skalierungen vom Mikro- bis zum Makrolevel und es betrifft die Wege, auf denen ein Netzwerkphänomen sich plötzlich zusammenziehen kann, indem eine lokale Aktion zu einem globalen Muster wird und umgekehrt. Galloway und Thacker ziehen daraus die Schlussfolgerung, dass der elementare Aspekt des Netzwerks und die damit einhergehenden Veränderungen der Umwelt uns dazu auffordert, eine Klimatologie des Denkens, *an entire climatology of thought* auszuarbeiten. ⁹ In dieser zu errichtenden Klimatologie des Denkens nimmt, so meinen wir, die Frage nach einer spezifischen Medialität des Spiels, die es sinnvoll macht, das Verhältnis

⁸ Ebd., S. 125.

⁹ Alexander Galloway u. Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007), S. 157. Vgl. auch: Mark B.N. Hansen, *Feed-Forward. On the Future of Twenty-First-Century Media* (Chicago: University of Chicago Press, 2015), S. 3.

jeden Ereignisses zu seiner Umgebung als Spiel zu beschreiben, eine zentrale Rolle ein. Denn, und darin sind sich alle unsere Beiträger_innen einig: Das Spezifische des Spiels besteht darin, dass es in zeitlichen und räumlichen Zwischenräumen und Schwellen ebenso entsteht wie es diese schafft. Transpositionen, Übergänge, Übertragung, Veränderungen, das Neue ereignen sich hier.

Galloway und Thacker entwickeln keine explizite Theorie des Spiels, aber sie plädieren für eine Befreiung der Computersprachen aus der zu engen Bindung an Funktionalität, sie fordern mehr *noise* und eine Computersprache mit mehr Variabilitäten. Kommt dies nicht der Forderung gleich, die Medialität des Spiels im Verhältnis jeden Ereignisses zu seiner Umwelt – auch im Netzwerk – zu rekonstituieren? Die Aufsätze in diesem Band sind nicht direkt der Errichtung einer Klimatologie des Denkens gewidmet. Dennoch leisten sie einen Beitrag zum besseren Verständnis der von Galloway und Thacker aufgeworfenen Probleme, wenn sie nach der spezifischen Medialität des Spiels im Verhältnis von Ereignissen zu ihren Umwelten fragen. So schlägt etwa Felix Raczkowski in seinem Aufsatz über die Entgrenzungsbewegung digitaler Spiele und die damit einhergehende *Verspielung* der Gesellschaft vor, das Konzept des *Magic Circle*, das in den Game Studies über Jahre kontrovers diskutierter wurde, durch eine Denkweise von Spielgrenzen als fluktuierende Erscheinungen zu ersetzen. Und die französische Psychoanalytikerin und Philosophin Monique David-Ménard zeigt unter Rekurs auf Foucaults Konzept der diskursiven Praxis, dass die Übertragung in der Psychoanalyse als ein Spiel aus Operationen beschrieben werden kann, die einen Zwischenraum schaffen. Es ist ein Spiel aus Operationen der Wiederholung, der Deutung und der Intervention der Analytikerin, das eine Veränderung des Tribschicksals möglich macht. Andere Beiträge gehen von psychoanalytischen Theorien aus, um eine Medienökologie des Spiels zu entwerfen. Thematisiert wird dabei auch das Verhältnis von Spiel und »Selbst«-Bildung. Ein dritter Fokus bezieht sich direkter auf die Frage, wie Technik gedacht werden muss, damit sie spielfähig erscheint. Was bedeutet es, wenn das Spiel, wie Walter Benjamin vorschlug, im Zentrum eines Zeitalters der zweiten Technik steht und was könnten spielende Maschinen sein?

Wenn Spiel sich nicht mehr, wie Gadamer in Anlehnung an Martin Heidegger noch glaubte, räumlich begrenzen lässt, wenn es sich also nicht mehr als ein Spiel- oder Zwischenraum zwischen von Arbeit oder Ritual bestimmten Räumen verstehen lässt, dann löst sich die Zeit des

Spiels von ihrer räumlichen Einfassung. Schon Hamlet gelingt es nicht mehr, das *time is out of joint* durch ein abgegrenztes Spiel im Spiel zu richten und Zeit wieder genealogisch einzuhegen, wie Reinhold Görling in seinem den Band eröffnenden Beitrag schreibt. Entlang der maßgeblichen kulturwissenschaftlichen und psychoanalytischen Theorien des Spiels im 20. Jahrhundert entwickelt er einen Vorschlag für eine Ökologie des Spiels, womit nicht eine Umweltlichkeit des Spiels, sondern eine eigene Weise der Bezogenheit gemeint ist. Gregory Bateson, Donald W. Winnicott, Daniel Stern und Gilles Deleuze sind die wichtigsten Referenzen, mit denen die Zeit des Spiels als *différance*, als Wirken der Differenz von Reihen und als Dramatisierung der Idee im Sinne von Deleuze verstanden wird. Entgrenztes Spiel, das seine eigenen Regeln erfindet, schafft sich selbst ein leeres Feld. Manchmal reicht ein zweideutiger Pfiff des Schiedsrichters, wie Görling am Beispiel eines unterbrochenen Fußballspiels zeigt. Entgrenztes Spiel ist Werden und Veränderung, oft auch ohne Intention der Beteiligten. Wären nicht alle *interfaces* oder Benutzeroberflächen durchsetzt vom Spiel, es wäre zum Beispiel kaum denkbar, dass sich die Technik der Computer so schnell und so umfassend in unsere alltäglichen Verrichtungen, in unsere Tagträume wie in unsere Arbeitsprozesse eingemischt hat.

Auch Stephan Trinkaus bezieht sich in seinem Beitrag auf Winnicott und auf eine Zeit des Spiels, nämlich die Vorgängigkeit einer Leere oder eines Falles, die oder der nie erfahren werden konnte und doch in der Weise der Nachträglichkeit wirksam ist. Sigmund Freud hatte diese Zeitlichkeit der Psyche entdeckt, in der immer etwas im Spiel ist, das nicht hat stattfinden, nicht sich aktualisieren können. Das Spiel eröffnet sich als Zeit zwischen den Reihen der Vergangenheit und der Gegenwart, die nie ganz verschweift sind, oder auch zwischen den Reihen der Subjekte und der Objekte, die nie ganz getrennt sind und nie ganz in eins fallen, wie Trinkaus sagt. Spiel ist »ein Geschehen im Übergang von Nichtexistenz und Existenz«. Entlang des mit einem tödlichen Sprung endenden Spiels des Jungen Edmund in Roberto Rossellinis *Deutschland im Jahre Null* entwirft Trinkaus die Theorie des Spiels als ein Halten des Nichts. In dieser spezifischen Ökologie des Spiels verlässt Winnicott die objekttheoretischen Entwürfe der Psychoanalyse, seien sie mit dem Konzept des Narzissmus verbunden oder mit Melanie Kleins Objekttheorie, um Spiel als Begegnung des Ichs mit seiner eigenen Unmöglichkeit zu verstehen. Weshalb Winnicott auch davon sprechen kann, »dass Spielen an sich schon Therapie ist«. Von hier aus geht Trinkaus aber noch einen

großen Schritt weiter, indem er in Anschluss an Maurice Blanchot das Alltägliche in seiner Subjekt- und Objektlosigkeit als eigentliche Zeit des Spiels ausmacht: Zeit und nicht Raum, weil das Halten weniger begrenzt als ermöglicht. Das führt Trinkaus schließlich zu Karen Barads Ontologie der Unbestimmtheit: »I am one with the speaking silence of the void.«

Einen neuen, von der klinischen Erfahrung ausgehenden Zugang zum Verhältnis von Psychoanalyse, Spiel und Technik eröffnet Monique David-Ménard, indem sie die Übertragung als eine Technik auslegt, die im Spiel ihren unruhigen Grund hat. Sie leitet ihre Antwort auf die Frage »Was haben wir außer dem Spiel, um aus dem Trauma aufzutauchen?« ein, indem sie Verdichtung, Verschiebung, Umkehrung, kurz jene Prozesse, welche die Regeln der Traumdeutung bilden und die Freud allesamt als Arbeit beschrieb, als Spiel auslegt. Sie sind Spiel, weil sie einen Prozess beschreiben, in dem Szenen in einer paradoxen Verbindung zueinander in Beziehung gesetzt werden. Eben so, wie Freud das Spiel in Bezug auf Relationen von Lustprinzip und Todestrieb in ihrer Funktion für die Kur beschrieb. In einem zweiten Schritt stellt David-Ménard die Verbindung von Kur und Spiel an einem Fallbeispiel dar, um an diesem Beispiel zu verdeutlichen, wie Sprachspiele im Prozess der Übertragung eine Änderung von widersprüchlichen Triebdispositiven einleiten. Dabei taucht der Begriff des Dispositivs, wie im dritten Teil deutlich wird, keineswegs zufällig auf. In einer dichten Lektüre von Michel Foucaults Definition von Aussagen und deren Analyse zeichnet David-Ménard hier im Detail nach, wie Foucault in seiner Definition der Aussage Sprachspiel und Technik unter dem Begriff der Operation zusammenführte und sie damit zugleich von der Bindung an ein Subjekt als auch von der Bindung an eine Ontologie löste. Damit gelang es Foucault, so David-Ménard, die Entstehung von Neuem und von Veränderung allein unter Bezugnahme auf den Begriff der diskursiven Praxis als ein Spiel von Operationen zu beschreiben, in dem ein Zwischenraum geschaffen wird. Eben diese Auslegung der diskursiven Praxis als ein Spiel von Operationen lässt sich, wie Monique David-Ménard zum Schluss zeigt, auch auf die Kur anwenden. Damit erscheint die Kur selbst als ein geregeltes Spiel, in dem die Analysandin, die Analytikerin mit ein wenig Glück ebenso mitspielen wie die Triebe und die Sprache, mit dem Effekt, dass sich die Triebe in ein neues, paradoxes Dispositiv verwandeln.

Mit dem Ziel einer Re-Politisierung der Selbstbildung im Sinne einer politischen Ökologie legt Katja Rothe das Spiel als ein Gefüge aus,

welches das Subjekt auf eine »umweltliche« Weise herstellt, mit sozialen Formen verbindet und kontextualisiert. Ausgehend von einem Überblick über die Bedeutung des Spiels und der Spieltherapien in der psychologischen Praxis von Hermine Hug-Hellmuth über Anna Freud und Melanie Klein, Margaret Lowenfeld und Dora Kalff und deren Vernachlässigung in der Wissenschaftsgeschichte der Psychologie schlägt Rothe vor, Spiele als Formen und Technologien der »Selbst-Bildung« auszulegen, in denen die Interaktion mit Objekten den Ausgangspunkt von offenen bedeutungsgenerierenden Prozessen bildet. Dabei bezieht sich Rothe, wenn sie von Objekten spricht, auf das Konzept des Übergangobjekts, das im Zentrum von Winnicotts Theorie des Spiels steht. Das zu einem Ort des Übergangs gewordene Objekt beschreibt sie als jenes Element im Spiel, das es erlaubt, etwas zu finden, was man erfunden habe. Das Spiel wird damit als Versammlungsort beschreibbar, an dem sich Subjekt und Objekt in umweltlicher Weise gegenseitig konstituieren.

Der Beitrag von Jasmin Degeling führt zurück zu den Foucault'schen Denkweisen des Spiels. Es ist wohl bekannt, dass Foucault das Spiel in seinen Vorlesungen zur Geschichte der Subjektivierungsprozesse und in seinen Überlegungen zu einer Ästhetik der Existenz mit Fragen der Selbstbildung und Entunterwerfung in einen Zusammenhang brachte. Statt jedoch an diese Diskussion über die Theorien der Selbsttechnologien anzuknüpfen, verfolgt Degeling die Rhetorik des Spiels zunächst zurück bis in die 1960er Jahre und untersucht sie exemplarisch an drei Schauplätzen. Sie beginnt mit der Diskussion von Foucaults Auseinandersetzung mit Kants Anthropologie (1961), in der das Spiel ganz zentral ist, und setzt ihre Untersuchung mit der Analyse der *Ordnung des Diskurses* (1970) fort. Vor dem Hintergrund der Rolle, welche die Rhetorizität des Spiels in den Denkweisen von Foucault einnimmt, liest sie schließlich den späten Aufsatz *Subjekt und Macht* (1982) auf das Verhältnis der »Spiele der Macht« zu den »Spielen der Wahrheit« hin. Dabei gelingt ihr der Nachweis, dass die Kunst der Kritik in der Ästhetik der Existenz die Lösung des Handlungsbegriffs von seiner Bindung an die Zweckrationalität voraussetzt. Wie der Bezug auf die pragmatische Philosophie und der Bezug auf Begriffe wie Übung oder eben Spiel möglich sind, ohne sich dabei auf ein autonomes Subjekt zu beziehen, verdeutlicht Jasmin Degeling in einer erhellenden Kritik an Christoph Menkes Auslegung des Foucault'schen Konzeptes der Ästhetik der Existenz.

Der Begriff des Spiels wird in den bisherigen Beiträgen in einem weiten Sinn benutzt, den man im Unterschied zu dem Spiel, das

bestimmten Regeln folgt und zeitlich und räumlich begrenzt ist, mit dem englischen *Play* beschreiben könnte. Die Unterscheidung von *Play* und *Game* hat in den (Digital) Game Studies im Rahmen des Versuchs eine neue Aktualität erhalten, das Computerspiel in seiner komplexen und spezifischen Medialität zu beschreiben. Dabei rekurrierte man zunächst auf die kulturwissenschaftlichen Theorien des Spiels, wie sie von Johan Huizinga und Roger Caillois entworfen wurden, um das digitale Spiel von anderen Medien zu unterscheiden, die der Narration näherstehen als dem interaktiven Spiel. Schnell jedoch löste eine der wichtigsten Differenzierungen von Huizinga, die Abgegrenztheit des Spiels gegenüber dem Alltag und der Arbeit eine langandauernde Kontroverse aus, die sich an jenem Begriff festmachte, den Huizinga für seine kulturhistorische Betrachtung der eigenen Welt des Spieles kreierte: den Zauberkreis, oder, in Englisch, den *Magic Circle*. Diese Kontroverse bildet den Ausgangspunkt von Felix Raczkowskis Diskussion der *Spielgrenzen und ihren Denkweisen*. Die Brisanz der Frage nach den Denkweisen der Spielgrenzen eröffnet sich, sobald man sich klar macht, dass mit der Entgrenzungsbewegung digitaler Spiele, wie Raczkowski einleitend bemerkt, sich auch das Ludische als Kulturphänomen transformiert. Die Richtung dieser Transformation wiederum zeigt sich, wenn wir uns vor Augen halten, dass die sogenannte Spielifizierung unserer Gesellschaft als Gamifizierung bezeichnet wird, Game aber im Zeitalter der Digitalisierung der Spiele der Name für eine Spielumgebung geworden ist, die sich durch Scoring und Flow, mithin durch die Quantifizierung und Rationalisierung der Spiele und ihrer Vergnügen auszeichnen. Wir sind damit an eben jenem Punkt angelangt, an dem sich das Nachdenken über die Transformation des Spiels mit der Feststellung von Alexander Galloway und Eugen Thacker überkreuzen, nach der die mit der Elementarität des Netzwerks einhergehende Veränderung der Umwelt uns dazu auffordere, eine Klimatologie des Denkens auszuarbeiten. Raczkowski kommt nach einem Durchgang durch die unterschiedlichen Positionen, die in der Kontroverse um den Zauberkreis eingenommen wurden, zu dem Schluss, dass der *Magic Circle* als Erklärungsmodell in den gegenwärtigen Entwicklungen selbst an seine Grenzen komme, als Grenzfigur jedoch für die Computerspielforschung entscheidend bleibe.

Mit der Problematisierung der Schwierigkeit, die *spielende Maschine* zu denken, knüpft der Aufsatz von Serjoscha Wiemer an den Vorschlag von Raczkowski an, die veränderte Bedeutung des Spiels in den Rahmen einer wissenschaftsgeschichtlichen Untersuchung zu stellen.

Dabei erscheint das Spiel bei Wiemer als jenes Element in der Geschichte des Wissens, das die Bifurkation des Wissens in Kulturwissenschaften auf der einen und Naturwissenschaften auf der anderen Seite unablässig befragt. Der beste Beweis dafür ist die Irritation und Faszination, welche spielende Maschinen, wie etwa im Fall des *Computerschachs* oder lebendige Automaten wie das Computerspiel *Game of Life*, in beiden Wissenskulturen auslösen. Zugleich jedoch weist Wiemer auch darauf hin, dass der Begriff des Spiels mit der Spaltung des Wissens in Kultur- und Naturwissenschaften selbst eine Spaltung erfuhr, ja, dass er, wie er am Beispiel der Spieltheorie von Johan Huizinga verdeutlicht, selbst zur Begründung des Begriffs der Kultur herangezogen wurde, wodurch das »kulturalistische Spielverständnis« doppelt untermauert wurde. In einem Durchgang durch die Philosophiegeschichte des Spiels stellt Wiemer dar, dass im 20. Jahrhundert eine Traditionslinie wiederauflebte, die dem kulturalistischen, auf das Bewusstsein und den Menschen bezogenen Spielverständnis unter Bezugnahme auf Heraklit und vermittelt über Heidegger einen kosmologischen Begriff des Spiels gegenüberstellte. So sieht Eugen Fink das Spiel als kosmisches Gleichnis, wenn es ohne Spieler gedacht wird. Diesen kosmologischen Spielbegriff sucht Wiemer in der Folge für die mögliche Beantwortung der Frage nach der Schwierigkeit fruchtbar zu machen, spielende Maschinen zu denken.

Mit einem entschiedenen Plädoyer dafür, einen Begriff des Spiels zu wahren, der von der Beteiligung eines Bewusstseins nicht absieht, endet dagegen Andreas Beinsteiners Beitrag. Er arbeitet am Begriff des Spiels, wie er ihn in den späteren Arbeiten von Martin Heidegger findet, eine spezifische Konstellierung zwischen Spiel und Medium heraus. Wenn für Heidegger die Vorstellung einer Gegebenheit oder *physis* damit verbunden ist, dass sie dem »Anwesenden die Anwesenheit« gibt, kommt ihr schon immer eine mediale Qualität zu. Allerdings entzieht sich Medialität dann zugunsten dessen, was sie erscheinen lässt. Sie liefert eine Bühne für das Spiel des Seienden. Auch wenn dies nicht so verkürzt zu verstehen ist, wie es dann in Gadammers Idee des »Spielplatzes« wieder auftaucht, der antitechnische Zug des Arguments ist kaum weniger deutlich. Die Möglichkeit zur Irritation, Unterbrechung, Dysfunktionalität oder gar Handlungspotenz wird der Technik von Heidegger nicht zugesprochen.

Anders wiederum die folgenden zwei Beiträge, die das Spiel als analytische Kategorie der Relationalität von Heterogenem in einem ökologischen oder umweltlichen Gefüge verstehen. Hier ist die Medialität dem

Spiel nicht vorgängig. Spiel lässt sich damit auch nicht mehr anthropozentrisch im Sinne eines Werks verstehen, eher schon als ein Entwerken. So geben etwa Gilles Deleuze und Félix Guattari Heideggers Begriff des Weltens eine ganz andere Richtung. Hatte Heidegger noch davon gesprochen, dass der Stein »weltlos« sei und auch »Pflanzen und Tiere [...] gleichfalls keine Welt haben« und als »Zeug« und »Verlässlichkeit« zu einer Welt gehören, die sich dem Bewusstsein öffnet,¹⁰ verstehen Deleuze und Guattari das *faire monde* gerade als eine dezentrierende Relationalität, ein Werden hin zur Welt in ihrer Vielfältigkeit und Unbestimmtheit, ja eine Bewegung des abstrakt und nichtwahrnehmbar Werdens.¹¹ Julia Bee greift in ihrem Beitrag diese Idee auf und versteht Spiel als einen Modus der Praktiken des *worlding*, als ein »Anders-Werden«. In Anlehnung an Brian Massumi wird das *als ob* des Spiels nicht als nachahmender Bezug auf eine bestehende Realität, sondern als Abstraktion und ein Mehr verstanden, das eine Ebene der Virtualität eröffnet. Am Beispiel von *Begone Dull Care*, einem Animationsfilm von Norman McLaren und Evelyn Lamberts, beschreibt Bee ein solches »vibrierendes, pulsierendes und ständig transformierendes Feld der tanzenden Wahrnehmung«.

Lisa Handels Beitrag geht in der Lösung des Spiels von seiner Bezogenheit auf ein Subjekt oder ein Leben, das über Bewusstsein verfügt, wohl am weitesten. Das führt Handel allerdings nicht zur mythischen oder religiösen Idee des kosmischen Spiels, sondern zu einem *earthly play*, wie sie es mit der Biologin Lynn Margulis formuliert. Im Zentrum der Evolutionstheorie von Margulis steht die These, dass komplexe Formen des Lebens aus einer Symbiose von einzelligen Lebewesen entstehen und dass dies auch die Anwesenheit von bakterieller Fremd-DNA im Cytoplasma der Zellen mit Zellkern erkläre. Ontogenese ist damit aber nicht mehr als eine Autogenese und wurzelförmige Entwicklung darstellbar, sondern als ein Werden-Mit, ein Spiel heterogener Lebewesen. In *Zoo City*, einem Cyberpunk-Roman von Lauren Beuget, in dem es um die Ausbreitung prekärer symbiontischer Existenzweisen zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Tieren geht, sieht Handel eben diese Heterogenese in einem literarischen Spiel ausbuchstabiert.

¹⁰ Martin Heidegger, *Holzwege (Gesamtausgabe Bd. 5)* (Frankfurt a.M.: Klostermann, 1977), S. 31.

¹¹ Gilles Deleuze u. Félix Guattari, *Milles Plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2* (Paris: Éditions de Minuit, 1980), S. 343.

Der Band schließt mit einem Experiment. Ist es möglich das Konzept des Ritornells in eine Philosophie des Spiels einzubinden und mit Benjamins Philosophie der Zweiten Technik, in deren Zentrum bekanntermaßen das Spiel steht, so zu verbinden, dass das Spiel als Teil der Technik erscheint und die Ästhetik ihrerseits als Teil dieses Spiels? Dieser Frage geht Astrid Deuber-Mankowsky in ihrem Beitrag in Form eines spielerischen Versuchs nach. Elemente dieses Versuchs sind die Texte von Deleuze und von Deleuze und Guattari zum Konzept des Ritornells und der dazugehörigen Philosophie der Wiederholung, Benjamins verstreute Ansätze zu einer Philosophie der Technik und der Videofilm *Seeing Red* der US-amerikanischen Experimentalfilmemacherin Su Friedrich. *Seeing Red* spielt mit dem Genre des Diary Films in der sich ausbreitenden Vlog-Kultur. Der Film ist jedoch, wie Deuber-Mankowsky zu zeigen unternimmt, mehr als ein Spiel mit Genres: Su Friedrich betreibt das Filmen selbst als ein Spiel im Sinne des Ringelreihen-Spiels von Deleuze und Guattari: als eine Passage und als eine Bewegung der Intensivierung, als ein Spiel mit Wiederholungen und ein Abschreiten von Variationen. Dies lässt sich freilich nur dann mit dem Begriff der Technik verbinden, wenn Technik nicht instrumentell – und das heißt, auch nicht anthropozentrisch – gedacht wird, sondern, wie Benjamin vorschlägt, in der Nähe zum Spiel, das, wie er schreibt, als »Wehmutter jeder Gewohnheit« auftritt.¹² So ist es von der kleinen Variation nur ein Schritt bis zur unermüdlichen Wiederholung der Versuchsanordnung, welche das Experiment auszeichnet.

Unser herzlicher Dank geht an Sarah Löhl und Fiona Schrading für ihre Mitarbeit bei der Erstellung der Druckvorlage. Wir danken den Herausgebern Christoph F. E. Holzhey und Manuele Gagnolati für die großzügige Unterstützung und die Möglichkeit, den Band *Denkweisen des Spiels* in der Reihe *Cultural Inquiry*, im Rahmen des aktuellen Forschungsprogramms des ICI Berlin Institute for Cultural Inquiry: *ERRANS, in time* veröffentlichen zu können. Besonders dankbar sind wir Christoph F. E. Holzhey für die genaue Lektüre des Manuskripts.

¹² Walter Benjamin, »Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk«, in ders., *Gesammelte Schriften III*, hg. v. Hella Tiedemann-Bartels (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1991), S. 127–32 (S. 131).

Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, »Einleitung: Zur Medialität des Spiels«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, *Cultural Inquiry*, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 7–17 <https://doi.org/10.37050/ci-10_01>

QUELLENANGABEN

- Benjamin, Walter, »Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk«, in ders., *Gesammelte Schriften* III, hg. v. Hella Tiedemann-Bartels (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1991), S. 127–32
- Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982)
- Deleuze, Gilles u. Félix Guattari, *Milles Plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2* (Paris: Éditions de Minuit, 1980)
- de Montaigne, Michel, *Essais*, übers. v. Hans Stilett (Frankfurt a.M.: Eichborn Verlag, 1998)
- Gadamer, Hans-Georg, *Gesammelte Werke* (Tübingen: J.C.B. Mohr, 1990–), 1: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (1990)
- Galloway, Alexander und Eugene Thacker, *The Exploit: A Theory of Networks* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007)
- Hansen, Mark B.N., *Feed-Forward. On the Future of Twenty-First-Century Media* (Chicago: University of Chicago Press, 2015)
- Heidegger, Martin, *Holzwege* (Gesamtausgabe Bd. 5) (Frankfurt a.M.: Klostermann, 1977)