

**Friedemann Kreuder, Stefanie Husel (Hg.):
Spiele spielen: Praktiken, Metaphern, Modelle**

Paderborn: Wilhelm Fink 2018, S. 237, ISBN 9783770562190,
EUR 24,90

Unter dem Vorzeichen eines *ludic turns* in Gesellschaft, Kultur und Wissenschaft und im Zuge einer zunehmenden *gamification* verschiedener Sektoren der Industrie sowie des Bildungs- und Gesundheitswesens schreibt sich der vorliegende Band in den gegenwärtigen Diskurs um das ‚Spielen‘ beziehungsweise die ‚Spieltheorie‘ ein. Der Tagungsband zum dritten Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften (Mainz, 2016) zum Thema „Spiele spielen“ nähert sich diesem Diskurs vornehmlich aus der Perspektive jener Fachdisziplinen. Das in der Einleitung formulierte Forschungsdesiderat, dass die Vernachlässigung einer „kultur- wie sozialwissenschaftlich informierte[n] Spieleforschung“ (S.1) beobachtbar sei, erscheint zunächst verwunderlich, angesichts der zahlreichen Veröffentlichungen der Kultur-, Sozial- und Medienwissenschaften sowie der dezidierten *Game Studies*, die sich bereits seit zwei Dekaden ausführlich mit den unterschiedlichsten Spielformaten auseinandersetzen. Die Herausgeber_innen, die in der Theaterwissenschaft beheimatet sind, stellen zu Beginn heraus, dass es Anliegen des Sammelbands sei, ein Feld zu beschreiten, das sich nicht primär auf die Erforschung rein digitaler Spiele bezieht. Vielmehr gehe es darum, das Spektrum des Spiels beziehungsweise des Spielens in Hinblick auf dessen Aufführungscharakter zu öffnen – ein

Merkmal, das allen Spielen gemein sei. So betonen Friedemann Kreuder und Stefanie Husel: „Der Spielbegriff scheint insofern prädestiniert, auf Prozesse, Rahmenbedingungen und Praktiken zu fokussieren, die im Zusammenhang mit sozialen und kulturellen Aufführungen stehen“ (S.2). In dieser Hinsicht verweisen sie auf die notwendige Unterscheidung und Relation von ‚Spielen‘ (engl. *games*) und ‚spielen‘ (engl. *play/playing*), also (statischem) Regelwerk mit soziokulturellem Kontext einerseits und Situativität in konkreten, bisweilen unvorhersehbaren Spielverläufen andererseits. Den Herausgeber_innen zufolge trifft diese Unterscheidung und Relation ebenfalls auf Theaterperformances oder performative Kunst zu, wenngleich unter anderen Prämissen. Wie der Untertitel des Buchs vermuten lässt und wie die Herausgeber_innen herausstellen, lässt sich der Spielbegriff im dreifachen Sinne verstehen und somit über den Rahmen konkreter Spielphänomene erweitern: 1. als Praktiken, die sich zwischen menschlichen Akteuren und Artefakten abspielen, 2. als Metapher (wenn etwa vom ‚Spiel des Windes‘ die Rede ist) sowie 3. als Modell, das kulturelle und soziale Situationen zu beschreiben vermag (vgl. S.1f.). Diese Modalitäten, so zeigt der Band, ermöglichen thematisch und theoretisch-methodisch eine Öffnung

zu unterschiedlichsten Kultur- und Spielbereichen sowie historischen Kontexten und münden so in interessanten Ansätzen und Fallbeispielen: Die Auswahl der Texte reicht vom historischen Brettspiel *Schach der vier Jahreszeiten* (1283) und byzantinischer Schauspiel-etymologie über gegenwärtige Theater-performances und populäre Praktiken wie *Live Action Roleplaying Games* sowie medienübergreifende Spielformen und -ästhetiken in Film und Theater bis hin zu tierphilosophischen Fragestellungen und Überlegungen zum ludischen Moment des Geigespielens. Während der Sammelband eine Reihe von spannenden Ansätzen, Analysen und Beschreibungen versammelt, bleibt zu fragen, inwiefern eine theaterwissenschaftliche Perspektive notwendigerweise die Erforschung digitaler Spiele (beinahe) ausschließt. Das Primat der Performance scheint in Bezug zum heterogenen Diskurs um das ‚Spielen‘, eine überzeugende Grundkonstante jenes kultur- und medienübergreifenden Phänomens zu sein. In Anbetracht von E-Sports, Fitness- und Music Games, wie etwa *Wii-Sports* oder *Guitar Hero*

(2005-2010), oder der äußerst populären Rezeption von Gaming-Kanälen auf den Internetplattformen Twitch und YouTube, die ebenfalls durch ihren Aufführungscharakter auffallen, erscheint eine theaterwissenschaftliche, performancetheoretische Fokussierung hier äußerst fruchtbar. Dass derartige Ansätze bei digitalen Spielkulturen zu innovativen wissenschaftlichen Ergebnissen sowie künstlerischen Performances führen, zeigen vor allem die vielzähligen Publikationen zu Videospielsystemen wie der Nintendo Wii, dem Logitech Eye Toy oder Performance Games wie etwa *Guitar Hero*, welche besonderes Augenmerk auf die körperlichen Aspekte oder Performances des digitalen Spielens legen. Unter anderem hier liegt allerdings der wissenschaftliche Anschlusswert des Sammelbandes: Die Fokusverschiebung auf nicht-digitale Spiele zeigt strukturelle und ontologische Gemeinsamkeiten des heterogenen Bereichs des Spielens auf, welche sich auf noch weitere ‚Spiel-felder‘ übertragen lassen könnten.

Markus Spöhrer (Konstanz)