

Kevin Drews

Astrid Deuber-Mankowsky, Reinhold Görling (Hg.): Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7767>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Drews, Kevin: Astrid Deuber-Mankowsky, Reinhold Görling (Hg.): Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7767>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Digitale Medien

Astrid Deuber-Mankowsky, Reinhold Göring (Hg.): **Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen**

Wien: Turia + Kant 2017, 258 S., ISBN 3851328531, EUR 29,-

Mit der Selbstbezeichnung als *Medienphilosophische Annäherungen* an Perspektivierungen des analytischen Potenzials des Spielbegriffs gibt sich der Sammelband *Denkweisen des Spiels* in seinem Untertitel zunächst sehr bescheiden. Die elf Beiträge reklamieren jedoch eine klare Position, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Buch zieht und die Stärke des Bandes ausmacht. Die Frage, ob „es eine spezifische Medialität des Spiels gibt“ und wie das „Verhältnis von Spiel und Technik“ (S.7) medienphilosophisch fokussiert werden kann, geht mit einer konsequenten Absage an eine anthropologisch und subjekttheoretisch orientierte Spiel-Denkweise einher. Statt den Menschen in seinem Menschsein dort aufzusuchen, wo er in einem umgrenzten (Zeit)Raum spielt, fragen die Autor_innen der Beiträge in Bezug auf die Theoriedebatten um den *New Materialism* nach der „Anwendung des Begriffs auf ein Ensemble von Dingen“ (S.8), das nicht durch den menschlichen Horizont abgesteckt wird, sondern „das Spiel der Technik selbst“ (S.9) betrifft. Somit wird der Begriff des Spiels auf die technologische Bedingung als globale Umweltlichkeit verwiesen und danach befragt, ob sich mit ihm spielerische „Transpositionen, Übergänge, Übertragungen, Veränderungen, das

Neue“ (S.10) zwischen medial eingefassten Wahrnehmungsweisen und technisch/technologischer Wirklichkeit denken lassen. Diese Schwellenposition kann der Spielbegriff in medienphilosophischer Hinsicht vor allem ausspielen, wenn die starren Dichotomien von Subjekt-Objekt und von Innen-Außen (Arbeit, Wirklichkeit etc.) zugunsten von Denkweisen des Spiels als Zwischen-Raum-Zeiten aufgehoben werden. So zeichnet beispielsweise Felix Raczkowski in seinem Beitrag über die Spielgrenzen anhand der Differenz von *play* und *game* und der prominenten Grenzfigur des *magic circle* in der Computerspielforschung genau nach, worum es dem Band insgesamt geht: um „das problematische Verhältnis des Spiels zu seinem Außen“ (S.134).

Doch bereits die ersten Beiträge versuchen auf unterschiedliche Weise subjektzentrierte Spieltheorien hinter sich zu lassen, indem sie anhand der psychoanalytischen Theorie Donald Winnicotts die konstitutive Gleichzeitigkeit von Subjekt und Objekt im Spiel herausarbeiten. Reinhold Göring arbeitet den szenisch-performativen Charakter des Spiels heraus, um „Vorschläge für einen ökologischen Begriff des Spiels“ (S.20) anzubieten, der die unterschiedlichen Bezugsformen von Subjekt- und Objektseite, von Spielfeld

und -umfeld in den Blick zu nehmen versucht. Die besondere Stärke dieses umfangreichen Beitrags liegt darin, dass die medienphilosophische Perspektivierung neuere Spieltheorien einbezieht (z.B. zentral S.20f.) und somit zugleich (indirekt) einen Wegweiser durch das große Feld der Spieltheorien anbietet.

Stephan Trinkaus' Beitrag über „Das Prekäre des Spiels“ stellt sich als Versuch dar, das Spiel auf eine existenzielle Szene der Leere zu verweisen, die weder auf der Subjekt- noch auf der Objektseite, sondern in jenem Dazwischen anzusiedeln ist, das das Spiel selbst ist. Zwar reichert Trinkhaus sein konkretes Beispiel aus Roberto Rosselini's *Germania anno zero* (1948) sukzessive mit unterschiedlichen Theorien von Winnicott und Maurice Blanchot an und versucht über diese theoretischen Vermittlungen den eigentümlichen existenziellen Charakter der Spielszene im Film zu bestimmen, allerdings beziehen sich die einzelnen theoretischen Anreicherungen nicht immer einleuchtend auf den Spielbegriff selbst. Es wäre insgesamt wünschenswert gewesen, wenn die einzelnen Beiträge der Argumentation für die Wahl ihrer Beispiele mehr Raum gegeben hätten, um so etwas explikativer begründen zu können, warum gerade jene gewählten Phänomene unter den Begriff des Spieles zu fassen sind.

Einen besonders interessanten Beitrag liefert Jasmin Degeling mit ihrer Untersuchung „Über die Rhetorik des Spiels bei Michel Foucault“, in dem

sie dafür plädiert, die „Rhetorizität Foucault'scher Denkweisen“ entlang der „latenten Denkweisen des Spiels“ (S.103) zu untersuchen, um den analytischen Stellenwert des Spielbegriffs zu befragen. Der Beitrag lässt sich als Einladung verstehen, Foucaults Arbeiten mit dem Spielbegriff nochmals neu zu lesen. Denn mit der Fokussierung auf die Bedeutung des Spielbegriffs bei Foucault ließe sich jenes Problem neu in den Blick nehmen, das in der Foucault-Forschung weiterhin kontrovers diskutiert wird: Wie sind historische Umbrüche bei Foucault zu denken? Das Spiel verschränkt sich dann mit der Frage, wie Ereignisse spielerisch diskursive Verschiebungen einleiten.

Das analytische Potenzial medienphilosophischer Perspektivierungen des Spielbegriffs wird im Verlauf der Lektüre ganz deutlich. Gerade in der Frage nach der „Ökologie des Spiels“ (S.11) und ihrem genuinen Weltbezug zeigt sich, dass ein medienphilosophisch orientierter Spielbegriff seine prekäre, instabile, kontingente oder gar bisweilen paradoxe Dimension produktiv machen kann. Der Sammelband bringt sowohl in den expliziten Analyseangeboten als auch in den unterrepräsentierten Bereichen (bspw. Frage nach politischen Implikationen oder politischen Artikulationsformen in der von Spiel durchdrungenen Gesellschaft) zum Ausdruck, dass weitere Schritte lohnenswert sind.

Kevin Drews (Hamburg)