

CfP zum 3. Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften

„Spiele spielen“

29.09.2016 - 01.10.2016, JGU Mainz

Ausgerichtet von der Arbeitsgruppe *Performance and Media Studies*, AG5 des Forschungszentrums Sozial- und Kulturwissenschaften (SoCuM) an der JGU Mainz.

Zusammenfassung: *Werden Spiele gespielt, oder spielen sie sich ab? Worin besteht der Zusammenhang zwischen einem Spiel (i.S.v. game) und dem Spielen (i.S.v. play) – wie also sind soziokultureller Kontext und Situativität jeweils aufeinander bezogen? Kann die Formation von Spiel- Fest- und Ritualgemeinschaften als Modell der Gemeinschaftsbildung schlechthin dienen? Diese und ähnliche Fragen sollen im Symposium „Spiele spielen“ behandelt werden.*

Der Spielbegriff taucht in zahlreichen Fragestellungen auf, die in den Sozial- und Kulturwissenschaften gleichermaßen verhandelt werden. Dabei fällt immer wieder die enge Verbindung auf, die offenbar zwischen Spielen und (sozialen, kulturellen) Aufführungen bzw. Inszenierungen besteht; so betonte Helmar Schramm, dass Aufführungen sich als kulturelle Spielformen und Inszenierungen als Spielstrategien betrachten lassen (vgl. Schramm 2005: *Spiel* in Metzler Lexikon Theatertheorie). Der Zusammenhang theatraler und Spielphänomene ist dabei in der deutschen Sprache besonders explizit, da hier nicht nur das Theater, sondern auch Aufführungen alltäglicher sozialer und/oder kultureller Provenienz als ‚Schau-Spiele‘ bezeichnet werden; weiterhin sind Spielbegriffe im Deutschen vieldeutig auf Objekte, Prozesse, Regeln und Räume bezogen. Dies lässt sich aus der Etymologie des Begriffes erklären: Das dem ‚Spiel‘ zugrunde liegende westgermanische Wort *spil* bezeichnete ursprünglich eine lebhaft pendelnde, tänzerische Bewegung; Johan Huizinga weist in seinem für die Theorie des Spiels als Standardwerk geltenden *homo ludens* darauf hin, dass auch in vielen weiteren Sprachen, z.B. im Alt-Sanskrit und im Altgriechischen, Bezeichnungen für das Spielen auf Bewegungsbeschreibungen zurückgehen. Hieraus können die vielfältigen Bedeutungsmöglichkeiten des Spielbegriffes verständlich werden: So ist es möglich, eine Bewegung als Gestalt in Raum und Zeit und damit als objekthaft zu begreifen, sie kann aber auch als Prozess verstanden werden, während zugrunde liegende Muster als Regelwerke vorstellbar sind; schließlich benötigt und ‚ertanz‘ bzw. ‚erpendelt‘ Bewegung sich Raum.

Der Spielbegriff scheint insofern prädestiniert, auf Prozesse, Rahmenbedingungen und Praktiken zu fokussieren, die im Zusammenhang mit sozialen und kulturellen Aufführungen stehen. Zugleich lassen sich Spielphänomene nicht dem Gegenstandsbereich einer einzigen Disziplin zuordnen (vgl. z.B. Mihai Spariosu: *Dyonyos reborn*, 1989). Der Spielbegriff scheint aus diesem Grund auch dafür geeignet, kulturgeschichtliche Entwicklungen, soziale wie kulturelle Aufführungen und mediale Situationen auf eine Weise zu untersuchen, die sowohl für Kultur- wie für sozialwissenschaftliche Fragestellungen anschlussfähig ist.

In den zahlreichen existierenden Diskursen um das ‚Spiel‘ fallen dabei drei grob unterscheidbare Verwendungen des Begriffes auf: *Erstens* dient der Spielbegriff häufig als Name für ein Phänomen, für eine bestimmten Form des Verhaltens unter Menschen und

Tieren. *Zweitens* wird der Begriff als Metapher eingesetzt, z.B. ist vom ‚Spiel der Zeichen‘ die Rede. *Drittens* dient der Begriff als umfassendes sozial- oder kulturwissenschaftliches Modell, das ein Beschreibungsraster für kulturelle Entwicklungen, soziale Begegnungen oder ökonomische Verläufe liefert.

Entsprechend möchte der vorliegende Call zu interdisziplinären Auseinandersetzungen mit dem ‚Spiel(en)‘ auffordern. Dabei sollen, erstens, Ansätze vorgestellt werden, die sich wie die klassischer Spieltheorien (Huizinga, Caillois u.a.) systematisch mit *Spielphänomenen* und deren Ästhetik befassen. Dabei können konkrete Spiele in ihrer Medialität und Performativität Thema werden, seien dies künstlerisch gerahmte Spielformen (wie Theater, Puppenspiel, Live Art u.a.) oder aber Spielformen, die gewöhnlich unterhaltungsorientiert verortet werden (wie Sport, Gesellschafts- oder Computerspiele, etc.).

Zweitens sollen *ästhetische Spielmetaphern* Thema werden, die ihrerseits von einer kreativen ‚Weltenbildung‘ in und durch Spiel(en) ausgehen (vgl. z.B. Gadamer, Adorno, Derrida u.v.a.). Dabei können all jene Bezugnahmen auf das ‚Spiel‘ zur Debatte stehen, die ästhetische sowie semiotische Prozesse in einem Spielvokabular behandeln.

Schließlich soll, *drittens*, die Verwendung von ‚Spiel‘ als *Modell für soziale/kulturelle Situationen und historische Entwicklungen* diskutiert werden. Beispielsweise ließen sich in diesem Zusammenhang praxeologische Nutzungen des Spiels als Modell situativer Begegnung diskutieren, wie beispielsweise von Gregory Bateson oder Ervin Goffman geboten. Ebenso wären an dieser Stelle Theateranthropologische Modellierungen der *Conditio Humana* zu verhandeln, wie zum Beispiel das Leipziger Theatralitätskonzept von Rudolf Münz, welches als eine Prozesstheorie des symbolischen Austauschs theatraler Formen den Blick auf das ökonomische und ideelle Kapital, auf Herrschaftsstrukturen und deren Diskursivierung freigibt.

Als Keynote Sprecher konnten Natascha Adamowsky, Sybille Krämer und Martin Zenck gewonnen werden, Hans Ulrich Gumbrecht hält eine Georg-Forster-Lecture im Rahmen des Symposiums.

Wir bitten um die Einsendung von Vorschlägen zu 20 minütigen Vorträgen (Abstracts max. 300 Wörter), auch Vorschläge für Panels sind willkommen (Abstracts max. 600 Wörter). Bitte senden Sie Ihre Abstracts an performedia@uni-mainz.de; Einsendeschluss ist der 31.03.2016.

Zum Veranstalter:

„Spiele Spielen“ wurde durch Prof. Dr. Friedemann Kreuder und Dr. Stefanie Husel als drittes Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften konzeptioniert; es wird ausgerichtet im Rahmen des [Forschungsschwerpunktes SoCuM](#) und durch dessen Arbeitsgruppe 5 *Performance and Media Studies*, aus der schon zahlreiche erfolgreiche Forschungs- und Lehrprojekte hervorgingen, wie zum Beispiel das mehrjährige, als DAAD-IP geförderte Summer School Programm „Concepts of Holiness“.

Der Forschungsschwerpunkt SoCuM dient der interdisziplinären Forschungskooperation zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften an der Universität Mainz. SoCuM zielt auf das Innovationspotenzial, das durch ein dauerhaftes Netzwerk zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften entsteht. Hierfür ermöglicht das Zentrum den Zusammenschluss thematischer Arbeitsgruppen, koordiniert Veranstaltungen, finanziert Gastdozenturen, u.v.m.