

Forum

Spiel(en)

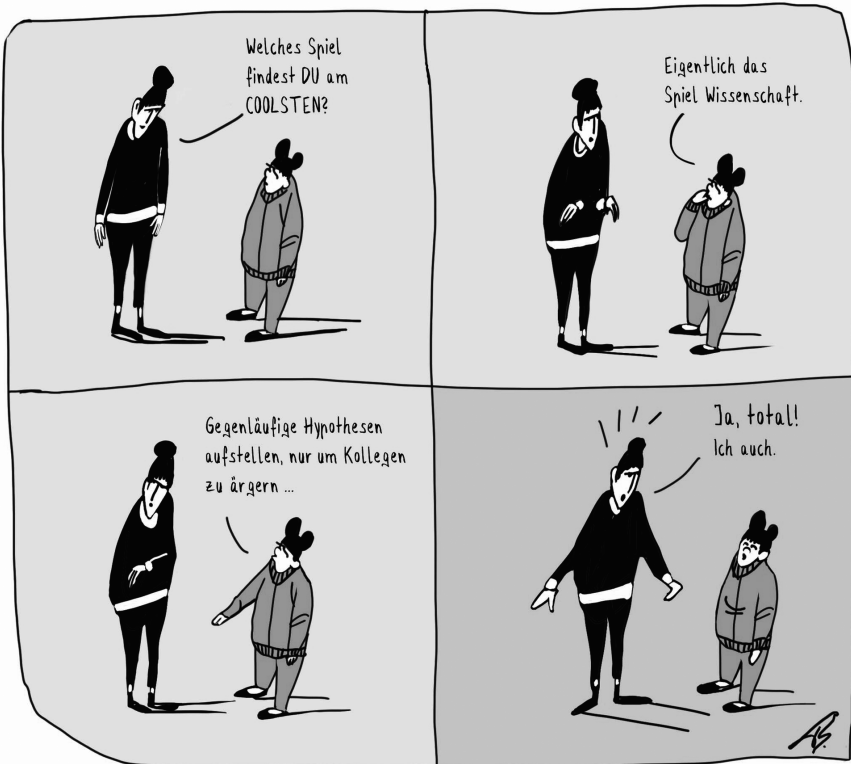


Abb. 1: Das Spiel Wissenschaft ist das Coolste (© Tina Brenneisen)

Spiel(en) als Ausgangspunkt, sich mit den Potenzialen von Regeln und Zufall, anderen Perspektiven auf Menschsein und vielleicht sogar mit einem Element von Spaß über Formen und Praxen unserer Wissenschaft auseinanderzusetzen: Das war der Impetus für dieses Forum, nicht zuletzt, weil die Umstellung der ZEKW auf Open Access und digitales Publizieren geradezu nach spielerischer Hingabe und explorativer Intensität ruft. Trotz einiger vielzitiert klassischer Werke zum Spiel und trotz der Beliebtheit von Ausstellungen oder ganzer Museen, die dem Spiel gewidmet sind, ist unsere Einladung, sich im Rahmen des Forums mit dem Spiel und dem Spielen ganz frei, ja spielerisch auseinanderzusetzen, bei Angefragten auf Zögern

und Absage gestoßen. Zu groß der Arbeitsdruck, zu dicht gedrängt die Termine, zu wichtig die Arbeit. Das lässt uns wundern: Braucht das Nachdenken über Spielen Zeit für Muße, den die Arbeit im aktuellen Universitäts- und Museumsbetrieb nicht gewährt? Oder ist der Gedanke, sich des Spielens als Teil wissenschaftlicher Tätigkeiten anzunehmen, bereits mit ‚Freizeit‘ und ‚Ablenkung vom Eigentlichen‘ kontaminiert?

Fachhistorisch gesehen hat das Spielen stets Aufmerksamkeit erfahren, jedoch keinen zentralen Raum in der Forschung eingenommen. Dies mag zurückzuführen sein auf die Dominanz funktionell-utilitaristischer Ansätze, die ethische Gewichtung von Arbeit und insbesondere auch die kulturell etablierte Trennung von Kindheit und Erwachsensein, Freizeit und Arbeitszeit. Spiel wurde essentialisiert oder instrumentalisiert. Es fiel analytisch zumeist in die Kategorien Brauchtum/Ritual, Narratologie, Performativität, Pädagogik, Sport und populäre Kultur. Aus einer praxeologischen ebenso wie phänomenologischen Perspektive hat Spielen ein alle Lebensbereiche durchziehendes Potenzial. Es sprengt anthropologische Differenzkriterien und die Trennung von Natur und Kultur.

Spielen erlaubt ein Abweichen von geordneten, geregelten Abläufen; es öffnet Alternativen oder kreative Auswege aus festgefahrenen Situationen. Akteure gestalten miteinander Spiel, balancieren Regel und Zufall durch und im Handeln aus, lassen spielen oder verweigern das Mitspielen. Emotionen und Affekte werden durch Spiel bestimmt; Spiel ist Medium. Mit diesem Forum wollten wir für die Lust am Spielen eine Bühne im Forum unseres zentralen Fachorgans geben. Dabei interessierte uns weniger Spiel als Forschungsgegenstand, sondern eher Spiel als Perspektive in und für die Empirische Kulturwissenschaft als Teil des ethnografisch-kulturhistorisch forschenden Fächerspektrums.

Erfreulicherweise fanden sich dennoch vier Kolleg*innen, die sich dem Thema widmen wollten und uns nun einen frischen und unerwarteten Blick auf das Spiel erlauben. In ihrer Gesamtheit zeigen sie zum einen, wie das Nachdenken und Beforschen von Spiel zu einer epistemischen Herausforderung werden, die sich dicht und ernsthaft entfaltet. Zum andern öffnen sich Vorschläge dazu, wie Alternativen zum herkömmlichen Arbeiten im Erweitern des Gesichtsfelds und dem Gestatten von Kreativität Potenziale nicht nur, aber auch für die Wissenschaft freisetzen. Unserem Wunsch, das Spielerische sichtbarer in das Forum einzubringen, hat die Comiczeichnerin Tina Brenneisen mit ihren Anschauungen zu Spiel stattgegeben. Ihre Arbeiten sind figurativ auf das Spiel selbst bezogen – wie die eingebetteten Mummenschanzfiguren, die sie „Leckschutzfiguren“ nennt – oder beziehen sich auf das Spiel der Wissenschaft, gleichsam als Kommentar zu den Beiträgen im Forum. Sie schreibt dazu:

„Im Spiel gibt es beides: Regeln, Kontrolle und Vorhersehbarkeit, und es gibt Zufall, Chaos und Unvorhergesehenes – mal mehr von dem einen, mal mehr von dem

anderen. Die Leckschutzfiguren, mit denen ich gerade arbeite, unterziehe ich einer bestimmten Regelmäßigkeit, durch Spiegelung und Wiederholung, aber eher willkürlich, so wende ich den Zufall auf den Zufall an. Dadurch entstehen gewisse Muster, die den Eindruck eines Planes erwecken, aber wohl eher die Projektion unserer Sehnsucht nach Nähe abbilden. Denn noch die einfachsten Wahrnehmungs- und Gestaltgesetze sind so gebaut, dass wir Verbindungen und Bindungen sehen, wo es eigentlich gar keine gibt. Man könnte sagen, unsere Wahrnehmung ist romantisch.“

Deshalb handele es sich bei den Bildtexten „meistens um absurde Sätze in diesem Themenspektrum, auf denen man so ein bisschen dialektisch rumkauen kann“.

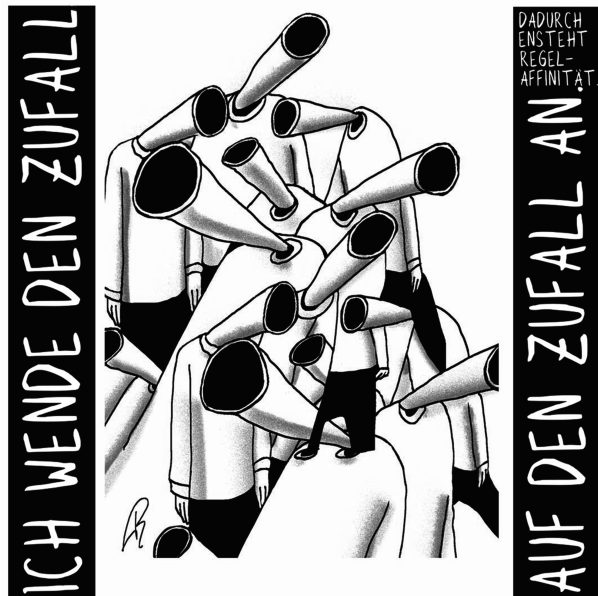


Abb. 2: Zufall auf Zufall anwenden (© Tina Brenneisen)

Welches andere wissenschaftliche Genre als das der Ethnografie muss sich vor der Frage der „Erfindung des Feldes“ und der Kontingenz von Beobachtungen der epistemischen Kraft des Zufalls bei der Beobachtung von Wiederkehrendem stellen? Es ist sogar genau dieser Feedback-Loop, der mit zur großen Errungenschaft der Selbstreflexion für die hermeneutische Analyse als Werkzeug beiträgt. Und es ist eben das Unvorhergesehene, was gleich einem perpetuum mobile überhaupt garantiert, dass selbst die auf den ersten Blick vollkommen beforschten Felder in jeder Generation von Feldforschungsbegeisterten auch epistemisch Neues preisgeben. Es muss daher immer „neue Zufälle“ geben – und diese tiefe Einsicht sollte jede*n noch so frustrierte*n Kulturwissenschaftler*in optimistisch stimmen. Selbst wenn die eigene Sicht beschränkt ist – der Zufall wendet die Perspektive. Es wird weitergehen, das ist die Regel des akademischen Spiels.



ES MUSS NEUE ZUFÄLLE GEBEN!

Abb. 3: Es muss neue Zufälle geben! (© Tina Brenneisen)

Das Genre des Comics ebenso wie das Genre der Ethnografie, sofern sie nicht zusammenfallen, teilen vor diesem Hintergrund viel in ihrer Perspektivwahl und der Analyse von Verdichtungen und Verschiebungen von Bedeutungen. Beide stellen das scheinbar Banale des Alltäglichen durch eine besondere Nähe zur Welt und ihren Phänomenen unmittelbar dar. Beide Genres arbeiten mit Erfahrung und verwandeln sie in Erkenntnis und Anschauung. Die Ethnografie weiß um die mögliche Verfehlung und dass in jeder Erkenntnis auch das Verkennen liegt – was aus dialektischer Perspektive wiederum Neues zur Anschauung bringt; und eben keinem Determinismus, keiner Teleologie unterworfen werden *darf*. Brenneisen kondensiert diese Einsicht folgendermaßen:



VERNEIGT EUCH
TIEF VOR EUREN
FEHLERN, SIE
WERDEN EUCH
LEITEN; WOHIN
WEISS ALLERDINGS
KEINER.

Abb. 4: Verneigt Euch tief vor Euren Fehlern (© Tina Brenneisen)

Brenneisens Comics arbeiten – ähnlich wie anonymisierte Interviews in der Ethnografie – mit abstrakten Figuren oder durch Darstellung von Beobachtetem. Zufall und Regel sind auch für die Ethnografie Teil des Erkenntnisspiels. Die stete Beschäftigung mit Produkten, das von Hemmungen und Enthemmungen, Selbstreflexion und Distanzierung geprägte Verhältnis zeigt sich auch in den witzigen Persiflagen des Wissenschaftlichen. Wir mussten bei der Darstellung der Wissenschaft auf dem stillen Örtchen an einen der großen Player der Folklore Studies denken, Alan Dun-

des, der mit seinem Umkreisen von Witzen und den Verdrehungen insbesondere der deutschen Analfixierung die Persionen wissenschaftlichen Spielens in Kreationen ebenso umzusetzen vermochte wie all jene, die, wie Tina Brenneisens Karrikatur pointiert, „seriously playing“ betreiben – ohne dass sie notwendigerweise „Serious Games“ produzieren. Es liegt, wie in jedem Witz, auch dieser Karrikatur etwas sehr Ernstes, eine große Krise zugrunde: Die Frage ob und wie überhaupt die akademischen Produkte im heutigen, von liberalem Produktionsgeist und Leistungsdruck getriebenen und nepotistischen Strukturen geprägten Wissenschaftsbetrieb wahrgenommen werden. Welche Rezeption werden all jene Werke und Taten erfahren, die dazu geführt haben, dass ein Beitrag für dieses Forum nicht möglich war?



Abb. 5: Leave me alone! I am seriously playing. (© Tina Brenneisen)

Um so mehr danken wir all denen, die sich auf das Spielen mit Spiel für unsere Fachzeitschrift eingelassen haben. Stefan Krankenhagen nutzt die Aufforderung, über Spiel nachzudenken, indem er populäre Kultur als ‚Trainingsarena des Uneigentlichen‘ postuliert. Er testet die Grenzen herkömmlicher Aussagen zum Spiel gerade in

deren begrenzter Aussagekraft zu den Ästhetiken und Ambiguitäten des Populären und fragt, weshalb die Fähigkeit, so relevant für Unterhaltung wie für Spiel, ‚Uneigentlichkeit auszuhalten‘ geschwunden ist. Sein Beitrag lädt dazu ein, über die Kulturtheoretiker*innen des 20. Jahrhunderts und fachliche Genealogien und Traditionen des Interpretierens nachzudenken. Mit welchen Ansätzen wollen wir weiterdenken, was soll *im* Spiel bleiben? Mit wem wollen wir fachlich das ethnografische Datenmaterial besser verstehen? Was für die einen ‚der Feind‘ ist, ist für die anderen vielleicht bloß ein guter Gegenspieler, um seine eigenen Gedanken zu verbessern.

Aus dem Ruder gelaufenes, real bzw. eigentlich gewordenes ‚böses‘ Spiel zwischen der Youtube-Celebrity ‚Drachenlord‘ und seinen ‚Haidern‘ ist der Ausgangspunkt für Annie Eckerts Fragen an die blinden Flecke von Spieltheorien und die dunklen Seiten des Menschlichen. Nicht nur in *The Hunger Games*, auch im Spannungsfeld zwischen stark von Zensurmechanismen geprägten sozialen Medien und den verwaltungsrechtlich regulierten Möglichkeiten einer bayrischen Kleinstadt enthält Spiel Gewalt. Wenn der Spielrahmen gebrochen wird und Spieldynamiken zu Konstanten werden, füttern sie den für zeitlich begrenztes Spielen erdachten Gefühlen und Gelüsten anhaltende, real schädigende Energien. Das feine Gewebe zwischen Spiel als eigener Realität und es umschließenden Realitäten wird hier brüchig; Spielen wird so, ohne essentialistisch kategorisiert zu sein, zu einer bedrohlichen Universalie.

Anca Prodans Beitrag greift indessen in den Schatz der rumänischen Sprichwörter, um zum gleichen Schluss zu gelangen. Spielen wird eine Kulturtechnik, die sich je nach Lebensalter anders ausgestaltet, der Fokus des Spielens mag sich wandeln, Spielen selbst ist basale Dynamik. Prodans Zugang zeigt auch durch das Denken zwischen den Disziplinen und jenseits einer vom Räumlichen dominierten Sprache wie dem Deutschen, dass die Bewegung selbst für das Spielen zentral ist und erst dadurch überhaupt die Frage nach Regeln und Architekturen zur Stabilisierung Bedeutung erlangt.

Alastair Mackie wendet das Thema hin zur Frage der Ethnografie und verknüpft den *artistically based research*-Ansatz von Ulli Kockel zur *creative ethnology* durch die Überblendung mit Spielen als kreativer Handlung. Er zeigt mit seiner Arbeit aus dem Bereich der *sonic ethnography*, wie man sich aus den Regeln der klar gebahnten Formen ethnografischen Forschens und Darstellens lösen kann. Der Ausbruch ist nicht bloß für die Forschenden befriedigendes Bewegen in das, was einst zum Arbeiten führte. Die Lust und das Spielen in klar gesetzten Rahmen wissenschaftlichen Forschens eignet idealiter all jenen, die sich zu dieser Arbeit berufen fühlen. Wie viele von uns empfinden das Erlebnis des Spiels als all das, was leicht, eben spielerisch von der Hand geht – in Phasen der Konzeption, Datennahme oder Analyse, sogar im Schreiben, wenn die Hemmungen wenigstens zeitweise fallen dürfen – und nicht das Unbehagen am Teil der Fron und harten Strenge des Wissenschaftlichen

überwiegt? Mit seinem *sonic ethnographic piece*, das musikalisch dem Folk und dem Techno gleichermaßen nahesteht, wird die Reise in Zügen zu einem ethnografischen Spiel – was sich mit dem Urban Dictionary auch als *lengthy or extravagant speech or argument usually intended to persuade* bezeichnen ließe – und wodurch sich das Arbeiten über das Vernakuläre und das Arbeiten als Vernakuläres im Ethnografischen eben solcherart aufhebt, wie es nur diesem akademischen Genre zu eigen ist – und was seine Nähe und in den vergangenen Jahren immer wieder deutlich gewordene Verwandtschaft zur Comicszene vielleicht auch semiotisch sichtbar werden lässt.

Wir wünschen den Leser*innen des Forums die Muße, sich selbst zu fragen, wie und wo sie spielen können, ohne repressiv entsublimiert zu sein, und danken den Beitragenden dafür, dass sie sich, obwohl es kein richtiges Leben im Falschen gibt, für uns so richtig ins Spielzeug ihres Arbeitens gelegt haben.

AD und RB für die Redaktion

Comics: Tina Brenneisen

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.06>