

Quid ergo est ludus?

Wovon wir reden, wenn wir von/m Spielen reden

Online-Workshop der *DHd-AG Spiele*
18. September 2024, 9–18h c.t.



Konzept und Organisation:
Stefan Höltgen und Torsten Roeder

BBB-Link:

<https://vc.meet.uni-bonn.de/b/ste-rnz-vno-cvj>

Kontakt:

email@dhspiele.de

Programm

09:15 Begrüßung

Sektion 1: Spieldimensionen – Moderation: Melanie Fritsch

09:30 Stefan Höltgen (Bonn)

Analog – Digital – Sch*egal? Games allenthalben

10:20 Torsten Roeder (Rostock/Würzburg)

Pixels & Paper: Hybridität als Grundzustand des digitalen (Rollen)Spiel(en)s?

11:10 Ann-Kristin Potthast (Düsseldorf)

A Theory of MUDs – »Wait, is it a game, or an extension of real life with gamelike qualities?«

12:00 *Mittagspause*

Sektion 2: Spieltheorien – Moderation: Adrian Demleitner

13:30 Björn Blankenheim (Wuppertal)

Die Freuden des Spiels – Karl Groos' Theorie des Spiels

14:20 Thorsten Rieß (Konstanz)

Mathematik und Spiele

15:10 *Bio Break*

Sektion 3: Spielbegriffe – Moderation: Adrian Demleitner

15:20 Sebastian Richter (Regensburg)

Spiele als Existenzen – Zum Spielbegriff in den Philosophien von Sartre und De Beauvoir

16:10 Rolf Nohr (Braunschweig)

Die Emergenz eines Spielbegriffs als Rationalitätsform. Serious gaming 1950-1970

17:00 *Bio Break*

Forum

17:10 Abschlussdiskussion

17:45 *Ende*

Abstracts

Stefan Höltgen (Bonn)

Analog – Digital – Sch*egal? Games allenthalben

Der Diskurs um Spiele ist spätestens seit der Popularisierung der Digitalrechenstechnik in terminologische Verunsicherung geraten: War Spiel zuvor meist eine Praxis, die an nicht-elektrotechnische Substrate gekoppelt war, so mussten spätestens seit »Pong« Differenzkriterien für die Benennung dessen, was da gespielt wurde (und womit) gefunden werden. Die Vorlage hierzu gaben Presse und Publizistik, die das neue Spiel-Zeug in den 1970er Jahren in Worte zu fassen versuchte – und dies möglichst schon gleich begrifflich von dem, was zu zuvor Spiel hieß, unterscheidbar.

In meinem Vortrag möchte ich nicht nur diesen Diskurs, der archetypisch für die Eskalationen der technologisch beschleunigten Moderne ist, nachzeichnen, sondern auch die dadurch entstandenen Missverständnisse und Unschärfen, die das Sprechen über diese oder jene Spiele in der Wissenschaft nach sich gezogen haben, markieren. Worauf sich Begriffe wie Videospiele, Computerspiel, Telespiel, TV-Spiel, (Video) Game, Digital Game und analoge Spiele in diesem Diskurs beziehen, soll an Beispielen gezeigt werden, um dann den Versuch einer technisch-informierten Kategorisierung vorzunehmen, die zunächst bei der Differenz von »analog« und »digital« ansetzt, um dann »Computerspielen« von »Videospiele« zu unterscheiden. Am Ende steht der Vorschlag für eine Taxonomie der Spielsubstrate als Vorschlag zur Diskussion.

Torsten Roeder (Rostock/Würzburg)

Pixels & Paper: Hybridität als Grundzustand des digitalen (Rollen)Spiel(en)s?

Computerspiele scheinen sich von herkömmlichen »analogen« Spielen anhand der Unterscheidungslinie zwischen Digitalität und Materialität abgrenzen zu lassen. Dabei ist die jeweilige Digitalität eines Computerspiels zum einen an spezifische materielle Setups aus Computer, Display und Interface gebunden. Zum anderen existiert eine Reihe von Spielen bestimmter Genres, die erst zusammen mit dazugehörigen physischen Materialien als Spiel benutzbar sind.

Dies wird anhand von populären Computerrollenspielen der 1980er Jahre exemplifiziert, in denen die Handbücher eine spielkonstitutive Funktion einnahmen. Sie stellten nicht nur die notwendige Bedienungsanleitung, sondern fügten dem Spiel auch lebendige Beschreibungen und Bilder hinzu, die die Software-Komponente des Spiels seinerzeit oft nur symbolisch hervorbrachte, und regten damit Vorstellungen über die jeweilige Fantasy-Welt an. Diese hybride Technik war nicht nur Mittel zum Zweck (Kopierschutz), sondern knüpfte gleichzeitig an bestehende Spielprinzipien aus der Pen-and-Paper-Welt an. Anhand einer Reihe ausgewählter Handbücher wird erörtert, mit welchen Strategien hybride Erzählstrukturen im Spiel geschaffen wurden, um aufzuzeigen, dass Software und Handbücher (und ggf. noch weiteres Material) prinzipiell als gestalterische Einheit funktionieren können – und das Computerspiel(en) potenziell als multimodaler Gegenstand bzw. Vorgang zu begreifen ist.

Ann-Kristin Potthast (Düsseldorf)

A Theory of MUDs – »Wait, is it a game, or an extension of real life with gamelike qualities?«[1]

1978 kreierten Roy Trubshaw und Richard Bartle MUD, eines der ersten Online-Spiele. Der textbasierte Multi-User Dungeon verbreitete sich von der University of Essex an andere Hochschulen und darüber hinaus. Im spielerischen Umgang mit verschiedenen Programmiersprachen entstanden neue Formen, welche die Spielelemente von MUD erweiterten oder komplett in Frage stellten. Diesbezügliche Diskussionen um das (vernetzte) digitale Spielen im Spektrum zwischen ludus und paidia haben nicht nur zukünftige Spielegenres und die frühen Game Studies beeinflusst: die vergangenen Debatten aus dem MUD-Mikrokosmos berühren auch gegenwärtige Spielkulturen.

Bartle, Richard A. Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders, 2003, URL: <https://mud.co.uk/dvww/> [26.07.2024].

Bartle, Richard A. »From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds«. In International Handbook of Internet Research, hg. von Jeremy Hunsinger/Lisbeth Klastrup/Matthew Allen, 23-39, o. O.: Springer, 2010.

Bartle, Richard A. »HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS«. Journal of MUD Research, 1, Nr. 1, 1996, URL: <https://mud.co.uk/richard/hcnds.htm> [26.07.2024].

Caillois, Roger. Man, Play and Games. Urbana/Chicago: University of Illinois Press, 2001 (1958), übers. von Meyer Barash.

Keegan, Martin. »A Classification of MUDs«, Journal of MUD Research, 2, Nr. 2, (1997), URL: <https://web.archive.org/web/20090311135504/http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v2/keegan.html> [26.07.2024].

Koster, Raph. »A Sandbox to Play In«, Raph Koster Website, URL: <https://www.raphkoster.com/games/insubstantial-pageants/a-sandbox-to-play-in/> [26.07.2024].

Sutton-Smith, Brian. The Ambiguity of Play. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

[1] »FREQUENTLY ASKED QUESTIONS: Basic Information about MUDs and MUDDing,« REC.GAMES.MUD, 1991, archiviert via Usenet Archives, URL: <https://www.usenetarchives.com/view.php?id=rec.games.mud&mid=PDE5OTFNYXk3LjIzMzE1Ni4yNjQ4N0B1eDEuY3NvLnVpdWMuZWR1Pg> [26.07.2024].

Björn Blankenheim (Wuppertal)

Die Freuden des Spiels – Karl Groos' Theorie des Spiels

Karl Groos (*1861–†1946), Professor der Philosophie und Pädagogik in Gießen, Basel und Tübingen, veröffentlichte zu vielen Themen der Philosophie, der Ästhetik sowie der Psychologie und war an der Begründung unterschiedlichster Disziplinen, wie der Tierpsychologie, Experimentellen Psychologie und Psychologischen Ästhetik beteiligt. Doch seine mit Abstand einflussreichsten Arbeiten verfasste Groos zum »Spiel«.

Ausgehend von seiner Einleitung in die Ästhetik lag sein Forschungsschwerpunkt von 1892 bis 1903 in der Theorie des Spiels und ihren Konsequenzen für Ästhetik, Evolutionstheorie, Kinderpsychologie und Pädagogik. Seine Arbeiten zum »Spiel« waren damals – ganz anders als heute – in diversen Wissenschaften weit verbreitet. Doch noch vor Ausbruch des Zweiten Weltkrieges endete die Rezeption von Karl Groos' Werk beinahe vollständig.

Der Beitrag zielt darauf überblickshaft das Frühwerk von Karl Groos zu erschließen, zu rekonstruieren und bündig wiederzugeben, um aus verschiedensten Perspektiven die Wiederentdeckung und Nutzbarmachung seiner Theorie zu ermöglichen. Außerdem soll der für Groos so wichtige Zusammenhang von Spiel und Ästhetik dargestellt werden.

Thorsten Rieß (Konstanz)

Mathematik und Spiele

Ein kurzer Überblick über das mathematische Gebiet »Spieltheorie«, einem Teilbereich der Wahrscheinlichkeitsrechnung, die vor allem Anwendung in den Wirtschaftswissenschaften findet. Die Spieltheorie entwickelt basierend auf der formalen Beschreibung eines Spiels in unterschiedlichen Normalformen eine Theorie zur Entscheidungsfindung und zum Ausgang eines Spieles bei Anwendung von verschiedenen Spielstrategien, man unterscheidet dabei vor allem kooperative und nicht-kooperative Spieltheorie.

Zum Abschluss gibt es noch einen kurzen Ausflug zu einem mathematischen Spiel, das eigentlich gar kein Spiel ist: Conway's Game of Life.

Sebastian Richter (Regensburg)

Spiele als Existenzen – Zum Spielbegriff in den Philosophien von Sartre und De Beauvoir

Mir scheint der Spielbegriff beider Autor:innen gerade unter dem Gesichtspunkt der Ambiguitäten Freiheit-Gebundenheit und Faktizität-Fiktion hohe Relevanz zu gewinnen. Menschen spielen bei der Produktion des eigenen Dramas innerhalb dieser Ambiguität Weltbezüge durch. Sie finden sich selbst in Beziehung zu vorgegebenen Rahmenbedingungen und lernen in dieser Form, diese zu durchbrechen. Deshalb wird Spiel in diesem Kontext als Modell eines Welt- und Seins-Verständnisses betrachtet, dessen Zugangs- und Entfremdungsformen kritisch reflektiert werden können.

Rolf Nohr (Braunschweig)

Die Emergenz eines Spielbegriffs als Rationalitätsform. Serious gaming 1950-1970

In den 1950er Jahren entsteht im Umfeld von system dynamics, Kybernetik, operations research, der mathematische Spieltheorie oder den serious games Clark C. Abts (1971) ein Spielbegriff, der durch einen operationalen Charakter und (verallgemeinernd gesprochen) die Aufgabe einer Trennung von Spiel- und ›realer‹ Welt charakterisiert ist. Die jeweils spezifisch verfassten einzelnen Spieldefinitionen der genannten Episteme werden durch einige gemeinsame Aspekte zusammen gehalten. Allen gemein ist, dass sie eine Realität der Kontingenz und des Risikos annehmen und versprechen – durch konsequenten Einsatz der jeweiligen Methode – eine Risikominimierung und Kontingenzelimination durch eine ›neue‹ Rationalität zu erwirtschaften. Die daraus resultierenden Modelle sollen Subjekte und Instanzen in die Lage versetzen, rationale Entscheidungen zu treffen.

Das Spiel ist in solchen Ansätzen ein Proberaum, in dem spezifische Handlungsformen eingeübt (manchmal, in streng behavioristischer Tradition auch: konditioniert) werden sollen; ein Handeln, das auf Entscheiden, Planen und strategisches Vorentwerfen abzielt und das über Selbstwirksamkeitserfahrungen eingeübt werden soll. Der Verweis auf einen rationalen Spielbegriff, wie ihn die mathematische Spieltheorie veranschlagt, ist daher weniger der Entlehnung eines spezifisch konturierten Handelns geschuldet, sondern vielmehr dem »normativen Charakter« (Morgenstern 1969, 485), der der mathematischen Spieltheorie innewohnt. Dieser Charakter scheint geeignet, den Spielbegriff selbst aus dem Diskurs des Kulturtechnischen, Anthropologischen oder Emanzipatorischen herauszunehmen und ihn vielmehr als eine Handlungspraxis der ›Rationalisierung‹ zu bestimmen. Im Wesentlichen ist der Rekurs auf beispielsweise die mathematische Spieltheorie also ein Rekurs auf das Element des ›Regelhaften‹, ähnlich wie das oft zitierte Schachspiel als ideales Modell des ›regelhaften‹, logischen und ›vernünftigen‹ Handelns aufgerufen wird (vgl. Wiemer 2008).

Eine solche Rationalisierung und Operationalisierung des Spielbegriffs macht das Spiel anschlussfähig an den Diskurs des Strategischen und des Ökonomischen, aber auch an beispielsweise Praktiken der Subjektregierung, der Lernsteuerung, und von Simulationsverfahren und Modellbildungen. In ihren ›extremsten‹ Ausdeutungen werden die so gefassten Spiele dann auch zu Experimentalsystemen der Prognostik, in denen die Spielenden nicht mehr als Subjekte sondern als Textobjekte oder datengenerierende Entitäten konzeptualisiert werden. Auch wenn die Euphorie einer solchermaßen verfassten spielerischen Rationalitätsmaschine schnell verpufft (und zumindest in den 1970er Jahren durch einen latent emanzipatorischen Spielbegriff zumindest konterkariert wird) so ist doch in den frühen Debatten eines solchen serious gamings der Nucleus für eine kontinuierliche Debatte gelegt, die sich heute unter Begriffen wie gamification oder nudging artikuliert.

Abt, Clark C. (1971): Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Morgenstern, Oskar (1969): Spieltheorie – Ein neues Paradigma für die Sozialwissenschaften (Teil 1&2). In: IBM-Nachrichten (193, 194), S. 482–489; 575–581.

Wiemer, Serjoscha (2008): Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelmäßigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels. In: Nohr, Rolf F. / ders. (Hg.) (2008): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: Lit., S.136–161.