

IFK_Akademie 2015
23.-29. August 2015, Maria Taferl (Niederösterreich)

IFK_faculty:

Prof. Brigitte Felderer (Universität für angewandte Kunst, Abteilung Kulturwissenschaften)
 Prof. Mathias Fuchs (Leuphana Universität Lüneburg, Gamification Lab)
 Prof. Thomas Macho (Humboldt-Universität zu Berlin, Kulturwissenschaftliches Seminar) &
 Mag.a Annette Wunschel (Berlin)
 Dr. Georg Spitaler (Universität Wien, Institut für Politikwissenschaft)
 Prof. Ernst Strouhal (Universität für angewandte Kunst, Abteilung Kulturwissenschaften)

Rahmenthema

Die Regeln des Spiels

Die Kategorie des Spiels ist in den letzten Jahren ins Zentrum der Aufmerksamkeit verschiedenster Disziplinen gerückt: in Ökonomie und Urbanistik, Medienwissenschaften und Ästhetik, Anthropologie und Kulturgeschichte. Spiel gehört zu den elementaren Kulturtechniken des Menschen: Keine Kindheit ist ohne Spiele, keine Gesellschaft ist denkbar ohne sie. Als Referenz für Lebens- und Daseinsmetaphern erfüllt Spiel jeweils spezifische Funktionen. Spiel ist ebenso Gegenentwurf wie Teil der Wirklichkeit, es erscheint als Ursprung aller Kultur, wie es Johan Huizinga in seinem *Homo ludens* betrachtet, und zugleich als ihr Produkt; Spiel kann als Gegensatz zu Arbeit betrachtet werden, wie umgekehrt – im Wiederholungsmoment der mechanisch anmutenden Bewegung des Spielers – als „Nachbild unfreier Arbeit“ (Adorno). Zugleich ist Spiel im Zeichen von Computerspiel und Gamification, von Glücks- und Sportspielkulturen der ökonomisch bedeutendste global Player der Kultur- und Bewusstseinsindustrie der Gegenwart. Die Matrix eines Spiels bietet sowohl Geregeltes als auch Zufälliges, Spontanes und Ephemeres, Spiel ist ein Raum des Unbestimmten, des Möglichen, der Begegnung und – nicht zuletzt – des Zeitvertreibs im Wortsinn. Das Spektrum ist weit: In seinem Klassiker *Die Spiele und die Menschen* unterscheidet der französische Philosoph und Schriftsteller Roger Caillois vier Grundtypen des Spiels: Agon (der Wettkampf, das Spiel der Konkurrenz), Alea (das Glücksspiel, das Spiel mit dem Schicksal), Mimikry (Theater, das Spiel mit Masken und Identitäten) und Illinx (Spiele des Körper und des Rausches). Der Spieltisch ist zugleich Paradiesgarten der angenehmen Geselligkeit wie der Ort der Einsamkeit und höchster Erregung. Spiel ist Schein – der Schein einer geordneten Welt, in der weder Not noch Mangel noch Zwang herrschen. Spiel ist aber auch ein Raum ohne Transzendenz, im Wortsinn ein Zeitvertreib, den Rousseau als die Zuflucht für „leere Geister und leere Herzen“ meidet und den Wieland, fast zeitgleich mit Rousseau, als „Genuß des Daseins“ jenseits des „Arbeitens wie ein Lastvieh“ schätzt. Eintritt und Aufenthalt im „Zauberzirkel des Spiels“ (Huizinga) sind allerdings nicht immer harmlos. Der Homo ludens ist kein fröhlicher Knopf sondern Melancholiker, die ludische Topografie ist bei genauerem Hinsehen nicht nur eine freundliche, sondern auch eine bedrohliche Welt. Die Regeln und die Erzählungen, die Spiele in Bild und Text generieren, sind von der jeweiligen Epoche charakterisiert, zugleich repräsentieren sie auch die gesellschaftlichen Spielregeln, nach denen sie gespielt werden. Obwohl Spiel im Moment des Spiels die Imagination von Gleichheit schafft, sind Spielräume nicht zuletzt auch Zonen sozialer und kultureller Verteilungskämpfe: Wer darf mitspielen, wer nicht? Wer macht die Regeln des Spiels? Die IFK_Akademie 2015 widmet sich der Gegenwart und dem vielgestaltigen Archiv der Spiele.

Sektion I: Anthropologie des Spiels (Thomas Macho & Annette Wunschel)

Im fünfzehnten Brief *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* behauptete Friedrich Schiller, der Mensch spiele nur, „wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“. Mit diesem Satz verband sich ein anthropologisches Projekt, dessen systematische Konturen in der Mitte des 20. Jahrhunderts genauer vermessen wurden: etwa in *Homo ludens* von Johan Huizinga (1938), in den posthum herausgegebenen *Philosophischen Untersuchungen* Ludwig Wittgensteins (1953) oder in *Les Jeux et les Hommes* von Roger Caillois (1958). Im Mittelpunkt der Sektion soll freilich Huizingas *Homo ludens* stehen, die vielfältigen thematischen Anknüpfungspunkte, die sich aus den Kapiteln zum Spielen in Sprache, Recht, Krieg, Wissenschaft, Philosophie, Sport oder Kunst erschließen lassen. Auch die Grenzen einer anthropologischen Analyse des Spielens sollen erkundet werden; nicht umsonst eröffnete Huizinga sein Buch (in der achten Zeile des ersten Kapitels) mit der These: „Schon Tiere spielen genauso wie Menschen. Alle Grundzüge des Spiels sind schon im Spiel der Tiere verwirklicht.“

Sektion 2: Das Spiel und seine Erzählungen (Ernst Strouhal)

Die Analyse von Spielen war lange Zeit ein weißer Fleck auf der Landkarte der Kulturwissenschaften. Spätestens mit der Etablierung von Computerspielen und ihrer eminenten Bedeutung in der Popularkultur der Gegenwart sind Spiele immer häufiger Gegenstand kulturwissenschaftlicher Forschungen: Viele Fragen konnten, obwohl keineswegs neu, in den letzten Jahren neu gestellt werden. Eine zentrale Frage galt und gilt dem Verhältnis von Spielmechanik und den Erzählungen, die in jedem Spiel generiert werden. Gesellschaftsspiele, die Bildtableaus von Kartenspielen zeigen ebenso wie Independent Games und die jüngste Generation von Blockbusterspielen, dass Regelsystem und Narration im Spiel auf besondere Weise verknüpft sind. Spiele sind weder reine Regelsysteme noch bloße Erzählungen. Ihre besondere Verbindung konstituiert die Spezifik des Mediums Spiel. In dieser Sektion werden wir versuchen, die Schnittstellen von Spielmechanik und Narration zu beleuchten und anhand von Beispielen aus der Spielgeschichte Fragen nach Freiheit und Unfreiheit spielerischer Handlungsformen, nach Seinsvergessenheit und Spielbewusstsein, nach Rollenmustern und politischen Identitätskonstruktionen in Spielen aufzuwerfen und zu diskutieren.

Sektion 3: Gamification und Serious Games (Mathias Fuchs)

Gamification ist die Durchdringung unserer Gesellschaft mit Methoden, Metaphern, Werten und Attributen der Computerspiele. Obwohl der Begriff erst in den 10er Jahren unseres Jahrhunderts eingeführt wurde und in den letzten 3 Jahren am Gartner Inc. „Hype Cycle“ emporschoss wie eine Rakete, liegen die Wurzeln der Gamification mindestens 250 Jahre zurück. „Das gegenwärtige Jahrhundert könnte man in den Geschichtsbüchern nicht besser, als unter dem Titel: Das Spielsaeculum nennen“, bemerkte Bernoulli 1753. Spielsucht und Spielwut, Spiellust und der Verlust durch das Spiel prägen die Ludification der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts ebenso wie die unserer Tage. In dieser Sektion debattieren wir Risiken wie das der Verschleierung von Ideologien und Machtverhältnissen als ebenso wichtige Faktoren der Gamification wie die versprochenen libidinösen Gewinne, monetären Vorteile oder die noch unwahrscheinlicheren Emanzipationspotentiale persönlicher Selbstverwirklichung.

Sektion 4: Die – kontemporäre – Figur des Spielers (Brigitte Felderer)

Die Figur des Spielers und jene der Spielerin verkörpern in ihrer jeweiligen Zeitgenossenschaft – abseits geselliger Runden – vergessene wie verdrängte Kulturgeschichten des anonymen Rausches, des organisierten Verbrechens oder auch einer familiären Tragödie. Mit ihnen eröffnen sich möglicherweise Einblicke in die verborgenen Hinterzimmer einer Großstadt oder wir verlieren sie in der Ortlosigkeit eines Computerbildschirms. Wer spielt, sich zeitweilig vergisst, die Langeweile vertreibt, zählt nicht zwingend zum Kreis jener Spielenden, die sich an ein immer zu hohes Risiko ausliefern, deren Spiel zur ernsthaften wenn auch nicht unbedingt seriösen Profession geworden ist. Das Spiel als Sucht trifft den einzelnen Spieler und doch die ganze Gesellschaft, dabei bleiben Antworten auf Fragen nach Verantwortung und Prophylaxe nur zu häufig offen. Die große Frage stellt sich, ob ein solches Spiel heute noch Gesellschaftsfähigkeit verheißen mag oder aus dieser hinausführt?

Sektion 5: Spiel, Sport und Spektakel (Georg Spitaler)

Der moderne Sport unterscheidet sich von früheren spielerischen Bewegungskulturen nicht zuletzt durch seine strengere Verregelung. Als „ernstes Spiel“ der Konkurrenz (Bourdieu) wurde der Sport seit dem späten 19. Jhd. zu einer Bühne für Männlichkeiten und unterschiedliche Formen von Identitätspolitik. In der postdemokratischen Gegenwart bilden die „Wettbewerbsspiele“ (Schwier/Leggewie) von Sport und Politik miteinander verzurrte und doch konkurrierende Repräsentationssysteme. Die Ökonomie des „Medien-Sport-Komplexes“ überschreitet die Grenzen des sportlichen Feldes. Seine Mega-Events gelten als Beispiel für eine Gesellschaft des Spektakels (Debord), sie haben Auswirkungen auf öffentlichen Raum und BürgerInnenrechte und lassen die Frage nach demokratischer und ökonomischer Nachhaltigkeit in den Vordergrund rücken. „Holt Euch das Spiel zurück“ lautete im Fußball seit den 1990er-Jahren ein Leitspruch aktiver Fans. Die Sektion fragt daher nach potenziell politischen und emanzipativen Aspekten im multidimensionalen Verhältnis von Spiel, Sport und Spektakel.

TeilnehmerInnen:

NachwuchswissenschaftlerInnen und kulturwissenschaftlich versierte KünstlerInnen, die zum Stichtag 20. März 2015 nicht älter als 35 Jahre sind und ein zentrales Interesse an Kulturwissenschaften haben. (Kindererziehungszeiten im Umfang von max. zwei Jahren sowie Präsenz- und Zivildienst werden berücksichtigt.) Österreichische BewerberInnen oder solche, die an österreichischen Wissenschaftseinrichtungen arbeiten, werden besonders zur Antragsstellung ermutigt.

Arbeitsablauf:

Von den TeilnehmerInnen wird erwartet, dass sie binnen sechs Wochen nach Teilnahmebestätigung in einem kurzen Text von ca. sechs Seiten (15.000 Zeichen inkl. Leerzeichen) ein Argument zum Subthema einer Sektion darlegen und dieses im Rahmen der Akademie schließlich frei referieren, paraphrasieren, kontextualisieren sowie mit den anderen TeilnehmerInnen und den Mitgliedern der IFK_faculty diskutieren. Dafür steht jeweils eine Stunde pro TeilnehmerIn zur Verfügung, wobei alle TeilnehmerInnen und alle Mitglieder der IFK_faculty an allen Sektionen teilnehmen. Um eine intensive Diskussion und einen ausgeglichenen Wissensstand zu ermöglichen, wird die Lektüre der Kurztexpte aller TeilnehmerInnen sowie von fünf Grundlagentexten vorausgesetzt, die als Arbeitsunterlagen vorweg zugesandt werden.

Anwesenheit:

Im Interesse des wissenschaftlichen Austauschs ist es unerlässlich, dass alle TeilnehmerInnen während der Gesamtdauer der IFK_Akademie anwesend sind

Arbeitssprache:

Die Arbeitssprache ist Deutsch. Bewerbungen aus dem nicht-deutschsprachigen Raum sind willkommen.

Auswahl der TeilnehmerInnen:

Die Verständigung über die erfolgreiche Bewerbung zur IFK_Akademie erfolgt Ende April 2015. Anschließend nehmen die Mitglieder der IFK_faculty mit den StipendiatInnen Kontakt auf, um die einzelnen Beiträge für die Akademie zu vereinbaren.

Stipendienumfang:

Alle ausgewählten BewerberInnen, insgesamt maximal 20 Personen, erhalten vom IFK ein Stipendium, das die Unterbringung im Einzelzimmer, die Verpflegung sowie die Bereitstellung der Arbeitsunterlagen beinhaltet. Die Reisekosten sind selbst zu tragen. Im Anschluss an die Verständigung über die erfolgreiche Bewerbung werden die organisatorischen Details bekannt gegeben.

Bewerbungsunterlagen:

- 1) Stammdatenblatt (siehe Antragsformular)
- 2) Konkreter Themenvorschlag zu einem der fünf Subthemen (3.000-4.000 Zeichen inkl. Leerzeichen)
- 3) Tabellarischer Lebenslauf und Lichtbild
- 4) Tabellarischer Bildungsgang (Schule, Universität, etc.), Kopie des letzten akademischen Abschlusszeugnisses, gegebenenfalls eine Liste der wissenschaftlichen Veröffentlichungen

Bewerbungsfrist

Der Antrag ist per Post bis spätestens 20. März 2015 (Fax oder E-Mail nicht zulässig; es gilt das Datum des Poststempels) zu senden an:

IFK Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften
Kunstuniversität Linz
z.Hd. Dr. Ingo Zechner
Reichsratsstraße 17/DG
1010 Wien
Österreich
E-Mail: zechner@ifk.ac.at
<http://www.ifk.ac.at>