

Arbeitstitel – Forum für Leipziger Promovierende // Gegründet 2009  
Herausgegeben von Stephanie Garling, Enrico Thomas, Franziska Naether,  
Christian Fröhlich, Felix Frey

Meine Verlag, Magdeburg

## **Editorial**

### **Das Spiel zwischen Chaos Strategie und Unterhaltung**

*Stephanie Garling*

---

Zitationsvorschlag: Stephanie Garling: Das Spiel zwischen Chaos Strategie und Unterhaltung. In: Arbeitstitel – Forum für Leipziger Promovierende Bd 2, Heft 1 (2010). S. I–III.  
urn:nbn:de:bsz:15-qucosa2-168827

*Liebe Leserin, lieber Leser,*

spielen ist etwas für Kinder – so könnte man meinen. Doch das Spiel ist mehr als nur eine Tätigkeit ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung; allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt.

### **Wettkampf**

Damit es zum Spiel kommt, müssen Regeln ‚beherrscht‘, eine Ordnung überschritten werden – ergebnisoffen wird ein Schritt ins Chaos gegangen. Der spielende Mensch (*homoludens*) war für Schiller ein Bild gegen Mechanisierung und Spezialisierung der Lebensführung. „Der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.“ war sein Motto um die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten zu betonen. Heute sind Strategien zwischen Wettkampf und Kreativität Teil eines jeden Managementtrainings. Das Spiel soll die Innovation fördern, Lernen anregen und den Teamgeist stärken. Dabei ist Spielen mehr als die Abwesenheit von Ernst. Auch das politische Spiel hat hier seinen Ort – als eine nicht institutionalisierbare Macht des Öffnens, Lösens und Weitens in einem institutionalisierten Rahmen.

### **Zufall**

Der Zufall findet im Spiel eine Wahrscheinlichkeit. Mit jedem Wurf kann das Glück eintreffen. Es kann sich aber auch im Spiel der Neutronen verbergen. Wissenschaft und Technik generieren Modelle um den Zufall zu quantifizieren und zufälligen sowie determinierten Prozessen auf die Spur zu kommen. Die Kontingenz zu bewältigen ist eine globale und historische Absicht. Doch kann es ohne Zufall einen freien Willen geben?

### **Maske**

Das Spiel aus Determinismus und Unbestimmtheit ist auch in Kunst und Musik zu finden. So leitet sich der Begriff des Spiels vom althochdeutschen Wort „spil“ für Tanzbewegung her. Aber nicht nur auf Bühnen wird gespielt, sondern auch mit Pinsel, Noten und Computer werden phantastische Welten erschaffen und erlebt.

### **Rausch**

Erfüllung und Zwang können sich im Spiel vereinen. Das Spiel kann pathologisiert werden. Es wird zur bekämpfbaren Sucht genauso wie zur pädagogischen Phasenbeschreibung – und doch bringt es immer wieder Neues hervor. Das Spiel des Spiels erscheint unerschöpflich.

Ein Semester mit buntem Themenspiel liegt hinter uns. Vorträge zu Teilchen und Tönen, Spieltrieb, Musik und Moral vereinten Disziplinen wie Physik und Germanistik, Musikwissenschaft und Philosophie. Visuelles und Hörbares waren genauso Thema wie Simuliertes und Erzähltes. Der Rahmen bot damit erneut viel Spielraum, eigene Gedanken und Ideen diskutieren zu lassen, gefragt zu werden und neue Überlegungen anzustoßen. Wie in jedem Semester kam dabei das kulturelle Programm nicht zu kurz: Wir haben mit dem Glück gespielt, chaotisch strategischen Klängen gelauscht und sind im virtuellen Spiel die Skipisten hinab gerauscht.

Im zweiten Heft von *Arbeitstitel* finden Sie nun eine Auswahl der Beiträge aus dem Wintersemester 2009/10 vereint. So beschäftigt sich Ellen Jünger mit der ludologischen Funktion von Musik in Computerspielen. Handelt es sich um Spielemusik oder eher um Musikspiele? Wo liegen die funktionalen Grenzen und wie werden sie gezogen?

Matthias Grüne fragt in seinem Artikel nach Fiktionselementen in Kindererzählungen und -spielen. Welche Konsequenzen haben diese Betrachtungen für die aktuelle fiktionstheoretische Diskussion?

Auch mit diesem Heft wünschen wir Ihnen wieder viele interessante und interessierende Überlegungen und freuen uns, Ihnen für den Herbst 2010 bereits das dritte Heft von *Arbeitstitel* zum Thema der 10. Leipziger Promotionsvorträge aus dem Sommersemester 2010 ankündigen zu können: „Kontaktzonen – Schnittstellen der Adaption und Verweigerung“.

Wir möchten allen Mitwirkenden danken, die die einzelnen Steine dieses Spiels aus Chaos, Strategie und Unterhaltung erneut ins Rollen gebracht und auf sie gesetzt haben.

*Stephanie Garling – im Namen der Herausgeberschaft*