

Axel Roderich Werner

**Hermann Haarmann, Michael Hanke, Steffi Winkler
(Hg.): Play it again, Vilém! Medien und Spiel im
Anschluß an Vilém Flusser**

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.1.4417>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Werner, Axel Roderich: Hermann Haarmann, Michael Hanke, Steffi Winkler (Hg.): Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluß an Vilém Flusser. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.1.4417>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Medien/Kultur

Hermann Haarmann, Michael Hanke, Steffi Winkler (Hg.): Play it again, Vilém! Medien und Spiel im Anschluß an Vilém Flusser

Marburg: Tectum 2015 (Kommunikation & Kultur, Bd.6), 319 S.,
ISBN 9783828835054, EUR 35,95

Die Beziehung von Medien und Spiel – so die Herausgeber_innen dieses Tagungsbandes des II. Internationalen Kongresses zur Medienkultur nach Vilém Flusser, der 2014 an der FU Berlin stattfand – sei zu einem zentralen Phänomen im fortschreitenden Prozess der ‚Computerisierung‘, ‚Mediatisierung‘ und ‚Gamification‘ der Gesellschaft zu zählen (vgl. S.9ff.). Ihre Beschreibung habe Flusser in der grundsätzlichen Feststellung einer „Tendenz zur ‚Ludizität‘“ (*Nachgeschichten*. Düsseldorf: Bollmann 1990, S.120) seiner Gegenwart bereits schon unternommen. Einleitend fragt in diesem Sinne Hermann Haarmann – in Anklang sowohl an Neil Postman als auch an Max Horkheimer und Theodor W. Adorno – ob wir uns ‚zu Tode spielten‘ und nach den früheren Leitmedien Film und Fernsehen nun Computer und Computerspiele einen neuerlichen unterhaltungskulturindustriellen Verblendungszusammenhang konstituierten (vgl. S.22ff.). Dies war in der Tat auch zentrales Thema des Kulturkritikers Flusser, der „die Synchronisation von Massenmedien und Konsensus“ in der kodifizierten Welt der Massenkultur (*Kommunikologie*. Frankfurt: Fischer 1998, S.49) als

Komplex „magischer‘ Spiele“ betrachtete, deren Funktionsweise und Kräftefluss den teilnehmenden Spieler_innen dabei verborgen bliebe (*Medienkultur*. Frankfurt: Fischer 1997, S.106) und die tatsächliche medienkulturelle Praxis seiner Gegenwart bestenfalls als „eine Verschleierung der Möglichkeiten, die der [...] Techno-Imagination offenstehen“ (ebd., S.101f.) bezeichnete.

Diese spezifische medienkulturkritische Stoßrichtung wird allerdings in den meisten weiteren Beiträgen nicht weitergeführt, die entweder allgemeinere oder engere Perspektiven auf den Spielbegriff überhaupt oder auf spezifische Aspekte des Flusser’schen Œuvres einnehmen. Drei Punkte sind hier besonders hervorzuheben: Die denkbar beste ludologische Grundsatzfrage wird von Florian Rötzer gestellt, nämlich „welchen Vorteil“ es überhaupt habe, „die Welt als Spiel zu betrachten“ (S.82). Die treffendste Aussage zur Verortung von Flussers medienanthropologischer Position macht Steffi Winkler, nämlich dass es „zu kurz greift, ihn als naiven Utopisten oder als pathetischen Apokalyptiker zu fassen“ (S.160). Und den hellsichtigsten Befund zu Flussers ihrerseits schon spielerischer Konzeption des Spiels

liefert Siegfried Zielinski: dass es sich nämlich um „Themen [handele] , die [Flusser] intellektuell nicht erfunden, sondern eher wach und geschickt aufgegriffen und griffig formuliert sowie als popularisiertes Denken ins Spiel gebracht hat“ (S.278).

Diese drei Punkte hängen durchaus zusammen: Oszilliert Flussers weitreichende (und oftmals eher spiel förmige als wissenschaftsdiskurskonforme) Verwendung des Spielbegriffs zwischen Schiller'scher Ästhetik und Huizinga'scher Kulturwerttheorie einerseits und mathematischer Informationstheorie und formaler *game theory* andererseits, so konturieren diese drei Punkte Flussers ambivalente Anthropologie des *homo ludens* zwischen Selbstverwirklichung und Selbstabschaffung. Und so kommt es denn auch, dass der „Spielende selbst zum Spielball des Spiels wird: er scheint das Spiel zu meistern, ohne es zu durchschauen, und das Spiel verschluckt ihn“ (*Kommunikologie*, S.200). Es darf daher als fraglich gelten, wenn Guido Bröckling sich in seinem Plädoyer für eine emanzipatorische Pädagogik, „welche die eigenständige und eigensinnige Gestaltungs- und Handlungsfähigkeit

des Subjekts im Spiel mit den Medien fokussiert“ (S.229), auf Flusser beruft, zumal dieser für das Denken nach dem „Glaubensverlust“ an die Geschichte eine grundsätzliche Abkehr von humanistisch-individualistischen Ideologien propagiert. Ob aber der Spielbegriff überhaupt noch in einem emphatischen Sinne wie etwa demjenigen Schillers zu gebrauchen sei, lässt sich mit Matthias Kroß' pointierter Feststellung bezweifeln, dass gerade nach Flusser der Mensch gegenwärtig nicht eigentlich zum Spielen ‚berufen‘, sondern vielmehr ‚verdammmt‘ sei (vgl. S.52).

Insgesamt bietet der vorliegende Band vielerlei interessante und profunde Kommentare zu den ludologischen Aspekten in Flussers Œuvre und deren in der Tat zentralen Stellung dort, aber über diese Kommentierung hinaus nur wenige anschlussfähige Analysen zur aktuellen medienkulturellen Gegenwart. Aus diesem Grund dürfte er auch mehr dem internen Gebrauch der Flusser-Forschung als der Medienkulturwissenschaft oder den *game studies* dienen.

Axel Roderich Werner (Bochum)