

## **CfP zum 3. Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften**

### **„Spiele spielen“**

**29.09.2016 - 01.10.2016, JGU Mainz**

**Deadline für Einreichungen: 30.04.2016**

Ausgerichtet von der Arbeitsgruppe *Performance and Media Studies*, AG5 des *Forschungszentrums Sozial- und Kulturwissenschaften (SoCuM)* an der JGU Mainz.

Werden Spiele gespielt, oder spielen sie sich ab? Worin besteht der Zusammenhang zwischen einem Spiel (i.S.v. game) und dem Spielen (i.S.v. play) – wie also sind soziokultureller Kontext und Situativität jeweils aufeinander bezogen? Kann die Formation von Spiel- Fest- und Ritualgemeinschaften als Modell der Gemeinschaftsbildung schlechthin dienen? Diese und ähnliche Fragen sollen auf dem Symposium „Spiele spielen“ behandelt werden.

Der Spielbegriff taucht in Fragestellungen auf, die in den Sozial- und Kulturwissenschaften gleichermaßen verhandelt werden. Dabei fällt immer wieder die enge Verbindung auf, die offenbar zwischen Spielen und (sozialen, kulturellen) Aufführungen und Inszenierungen besteht; so betonte Helmar Schramm, dass Aufführungen sich als kulturelle Spielformen und Inszenierungen als Spielstrategien betrachten lassen. Der Zusammenhang theatraler und Spielphänomene ist dabei in der deutschen Sprache besonders explizit, da hier nicht nur das Theater, sondern auch Aufführungen alltäglicher sozialer und/oder kultureller Provenienz als ‚Schau-Spiele‘ bezeichnet werden. Der Spielbegriff scheint daher prädestiniert, auf Prozesse, Rahmenbedingungen und Praktiken zu fokussieren, die im Zusammenhang mit sozialen und kulturellen Aufführungen stehen. Zugleich lassen sich Spielphänomene nicht dem Gegenstandsbereich einer einzigen Disziplin zuordnen. Der Spielbegriff scheint aus diesem Grund auch dafür geeignet, kulturgeschichtliche Entwicklungen, soziale wie kulturelle Aufführungen und mediale Situationen auf eine Weise zu untersuchen, die sowohl für Kultur- wie für sozialwissenschaftliche Fragestellungen anschlussfähig ist.

In den zahlreichen existierenden Diskursen um das ‚Spiel‘ fallen dabei drei grob unterscheidbare Verwendungen des Begriffs auf: Erstens dient der Spielbegriff häufig als Bezeichnung für ein Phänomen, für eine bestimmten Form (sozialen/kulturellen) Verhaltens. Zweitens wird der Begriff als Metapher eingesetzt, z.B. ist vom ‚Spiel der Zeichen‘ die Rede. Drittens dient der Begriff als sozial- oder kulturwissenschaftliches Modell, das ein Beschreibungsraster für kulturelle Entwicklungen, soziale Begegnungen oder ökonomische Verläufe liefert.

Entsprechend möchte der vorliegende Call zu interdisziplinären Auseinandersetzungen mit dem Spiel(en) auffordern. Dabei sollen, erstens, Ansätze vorgestellt werden, die sich wie die klassischen Spieltheorien (Huizinga, Caillois u.a.) systematisch mit Spielphänomenen und deren Ästhetik befassen, wobei konkrete Spiele in ihrer Medialität und Performativität Thema werden können. Zweitens sollen ästhetische Spielmetaphern Thema werden, die ihrerseits von einer kreativen ‚Weltenbildung‘ in und durch Spiel(en) ausgehen (vgl. z.B. Gadamer, Adorno, u.v.a.). Schließlich soll, drittens, die Verwendung des Spiels als Modell für soziale/kulturelle Situationen und historische Entwicklungen diskutiert werden.

Als Keynote Speaker konnten Natascha Adamowsky, Sybille Krämer, Martin Zenck sowie die Kompanie machina eX gewonnen werden, Hans-Ulrich Gumbrecht hält eine Georg-Forster-Lecture im Rahmen des Symposiums.

Wir bitten um die Einsendung von Vorschlägen zu 20 minütigen Vorträgen (Abstracts max. 300 Wörter); auch Vorschläge für Panels sind willkommen (Abstracts max. 600 Wörter).

Bitte senden Sie Ihre Vorschläge an [performedia@uni-mainz.de](mailto:performedia@uni-mainz.de); neuer Einsendeschluss ist der 30.04.2016.

**Zum Veranstalter:**

„Spiele Spielen“ wurde durch Prof. Dr. Friedemann Kreuder und Dr. Stefanie Husel als drittes „Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften“ konzeptioniert und wird ausgerichtet im Rahmen des Forschungsschwerpunktes „SoCuM“ und durch dessen Arbeitsgruppe 5 *Performance and Media Studies*, aus der schon zahlreiche erfolgreiche Forschungs- und Lehrprojekte hervorgingen, wie zum Beispiel das mehrjährige, als DAAD-IP geförderte Summer School Programm „Concepts of Holiness“.

Der Forschungsschwerpunkt SoCuM dient der interdisziplinären Forschungskooperation zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften an der Universität Mainz. SoCuM zielt auf das Innovationspotenzial, das durch ein dauerhaftes Netzwerk zwischen den Sozial- und Kulturwissenschaften entsteht. Hierfür ermöglicht das Zentrum den Zusammenschluss thematischer Arbeitsgruppen und koordiniert zahlreiche Veranstaltungen.