

www.socum.spiel.espielen.uni-mainz.de/

e-Mail [performance@uni-mainz.de](mailto:performance@uni-mainz.de)  
Fax +49-6131-39-24020  
Tel.: +49-6131-39-24858  
55128 Mainz  
Dieter Gressemund Weg 4  
IPP Performance and Media Studies  
Wissenschaftliche Koordinatorin SoCuM /  
Johannes-Gutenberg-Universität  
Dr. Stefanie Husel

## KONTAKT

# SPIELE SPIELEN

3. MAINZER SYMPOSIUM 29.9.-1.10.2016  
DER SOZIAL- & KULTURWISSENSCHAFTEN

**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 im 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.

Das Symposium „Spiele spielen“ möchte zu interdisziplinären Auseinandersetzungen mit dem Spiel(en) auffordern. Dabei sollen, erstens, Ansätze vorgestellt werden, die sich wie die klassischen Spieltheorien systematisch mit Spielphänomenen und deren Ästhetik befassen, zweitens sollen ästhetische Spielmetaphern Thema werden, die ihrerseits von einer kreativen ‚Weltbildung‘ in und durch Spiel(en) ausgehen; schließlich soll, drittens, die Verwendung des Spiels als Modell für soziale/kulturelle Situationen und historische Entwicklungen diskutiert werden.

## VERANSTALTER

Das Symposium „Spiele Spielen“ wurde durch Prof. Dr. Friedemann Kreuder und Dr. Stefanie Husel als 3. Mainzer Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften konzeptioniert und wird ausgerichtet im Rahmen des Forschungsschwerpunktes SoCuM und durch dessen Arbeitsgruppe Performance and Media Studies.

Der Forschungsschwerpunkt SoCuM dient der interdisziplinären Forschungs Kooperation 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; zudem initiiert und unterstützt SoCuM zahlreiche Veranstaltungen. In der SoCuM Arbeitsgruppe Performance and Media Studies erforschen SoCuM Mitglieder und internationale Partner die soziokulturellen Voraussetzungen performativer und medialer Darstellung, um dabei zugleich nachzuvollziehen, inwieweit sich das Soziale und das Kulturelle überhaupt erst in Aufführungen – seien diese vornehmlich live oder medial vermittelt – konstituieren. In die Arbeitsgruppe Performance and Media Studies eingegliedert ist das seit 2002 an der JGU existierende, gleichnamige strukturierte Promotionsprogramm (IPP)

## KEYNOTES

**Do. 29.9., 18.00–19.30** | Audi min/max  
Natascha Adamowsky: Play it Again! Kulturwissenschaftliche Ansichten vom Spiel

**Fr. 30.09., 14.00–15.30** | Audi min/max  
Sybille Krämer: Spielen. Eine Vergewisserung

**Fr. 30.09., 18.00–19.30** | Audi min/max | SoCuM Georg Forster Lecture  
Hans-Ulrich Gumbrecht: „Ob Tiere spielen können?“

**Sa. 1.10., 9.30–11.00** | Audi min/max  
Martin Zenck: Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und in der Musik

**Sa. 1.10., 13.30–15.00** | Audi min/max  
machina eX: State of Play – 6 Jahre künstlerische Arbeit im Game-Theater



**SOCUM**  
Research Center of Social and Cultural Studies Mainz

# SPIELE SPIELEN

3 MAINZER SYMPOSIUM  
DER SOZIAL- & KULTUR  
WISSENSCHAFTEN

JOHANNES GUTENBERG-UNIVERSITÄT, MAINZ  
29.9. – 1.10.2016



**SOCUM**  
Research Center of Social and Cultural Studies Mainz

JG|U  
JOHANNES GUTENBERG  
UNIVERSITÄT MAINZ

## Donnerstag, 29.09.

Audi min/max	linke Aula
<b>bis 14.00 Uhr</b> Check in	
<b>14.00 Uhr</b> Begrüßung (Audi min/max)	
<b>14.30–15.50 Uhr</b> <b>Panel I: Ästhetische Strategien im Spiel – analog</b>  <b>Michael Brodski:</b> Der Spielbegriff als filmische Metapher <b>Nikola Schellmann:</b> Ästhetische Strateg*innen. Die Funktion und Krise der rezipierenden Instanz	<b>14.30–15.50 Uhr</b> <b>Panel II: Ästhetische Strategien im Spiel – digital</b>  <b>Britta Neitzel:</b> Quantifizierung und Verausgabung <b>Dominik Mieth:</b> Game Design – zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst
<b>15.50–17.50 Uhr</b> <b>Panel III: Das Spiel im und mit dem zeitgenössischen Theater (I)</b>  <b>Sabrina Eisele:</b> Ludische Fiktionalität in Tanz und Performance <b>Annika Rink:</b> Spielzeit und Zeitspiel – Vom Spiel mit der Zeit und dem Dauern <b>Philipp Schulte und Bernhard Siebert:</b> Konstitutive Spielverderbereien. Das Spiel mit dem Regelbruch in zeitgenössischen Performances	<b>15.50–17.50 Uhr</b> <b>Panel IV: Politik im Spiel</b>  <b>Joseph O'Neil:</b> Jenseits von Recht und Unrecht: Das Spiel als Medium des Politischen <b>Susanne Schmieden:</b> Der Schauspieler und die Philosophie. Überlegungen zur erkenntnistheoretischen und politischen Funktion des Schauspiels im Anschluss an Rousseau und Diderot <b>Julia Stenzel:</b> Das Spiel wägen – Crowdfunding als theatrale Strategie
<b>17.50–18.00 Uhr</b> Kaffee/Umbau	
<b>18.00–19.30 Uhr</b>   Audi min/max <b>Natascha Adamowsky:</b> Play it Again! Kulturwissenschaftliche Ansichten vom Spiel	

## Freitag, 30.09.

Audi min/max	linke Aula
<b>09.00–11.00 Uhr</b> <b>Panel V: Historische Schau-Spiele</b>  <b>Korinna Latelis:</b> Paigniotai and Joculatores: Understanding historical forms of performance and performers in Eastern and Western Europe through the theories on „play“ and „game“ <b>Swetlana Lukanitschewa:</b> „Seht, was ich für ein Engländer bin...“ Zum Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne des 18. Jahrhunderts <b>Dorothea Volz:</b> Vorstellungs- und Erfahrungswelten: Fest und Spiel als Konventionen historischer Avantgarden und populärer Unterhaltung um 1900	<b>09.00–11.00 Uhr</b> <b>Panel VI: Spielzeug – Zeit- und Objektgeschichte(n)</b>  <b>Fabian Brändle:</b> „Street-Corner Society“. Die Strasse der Zwischenkriegszeit als Spielort für Kinder und Jugendliche <b>Martin Thiele-Schwetz:</b> Spiel, Staat und Subversion. Nachgemachte Gesellschaftsspiele in der DDR
<b>11.00–11.10 Uhr</b> Kaffee/Umbau	
<b>11.10–12.30 Uhr</b> <b>Panel VII: Norm und Devianz – Schau und Spiel im Spannungsfeld von Medizin und Theater</b>  <b>Beate Schappach:</b> Act Alone – Demenz auf der Bühne <b>Yvonne Schmidt:</b> (Un)freiwillige Performer*innen	<b>11.10–12.30 Uhr</b> <b>Panel VIII: Musik(theater) spielen</b>  <b>Ingrid Schraffl:</b> Der Spielbegriff als Interpretationsschlüssel für die Opera buffa. Ein Erfahrungsbericht aus der Opernforschung <b>Clara Plum:</b> Spielen üben. Zur Performativität des Geigespielens
<b>12.30–14.00 Uhr</b> Mittagspause	
<b>14.00–15.30 Uhr</b>   Audi min/max <b>Sybille Krämer:</b> Was bedeutet es ‚zu spielen‘? Das Spiel als Aktionsform und Erfahrung von Umkehrbarkeit	
<b>15.30–15.45 Uhr</b> Kaffeepause	
<b>15.45–17.45 Uhr</b> <b>Panel IX: Das Spiel im und mit dem zeitgenössischen Theater (II)</b>  <b>Juliane Männel:</b> Es könnte auch anders sein. Zur Konstruktion von Wissen im zeitgenössischen Schau-Spiel (Rimini Protokoll) <b>Benjamin Wihstutz:</b> Die Prekarität des Spiels: Beobachtungen zu SIGNAS „Wir Hunde“	<b>15.45–17.45 Uhr</b> <b>Panel X: Subjekt-Konstitution im Spiel</b>  <b>Katja Rothe:</b> Spiel als eine Praxis der Selbstbildung <b>Annabel Kramp:</b> Geschichten aus dem Salzstreuer. Der Gamer als Doppelgänger seiner Selbst <b>Veronika Magyar:</b> Zu den Grenzen sozialer (Masken-)Spiele
<b>17.45–18.00 Uhr</b> Kaffeepause	
<b>18.00–19.30 Uhr</b>   Audi min/max   Georg Forster Lecture <b>Hans-Ulrich Gumbrecht:</b> „Ob Tiere spielen können?“	
<b>im Anschluss:</b> Sektempfang	

## Samstag, 01.10.

Audi min/max	linke Aula
<b>ab 9.00</b> Kaffee	
<b>9.30–11.00 Uhr</b>   Audi min/max <b>Martin Zenck:</b> Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und in der Musik	
<b>11.00–13.00 Uhr</b> <b>Panel XI: LARP (Live Action Role Play)</b>  <b>Robin Junicke:</b> Theatrale Spiele. Rollenspiele aus theaterwissenschaftlicher Perspektive <b>Rafael Bienia:</b> Spieler spielen mit Spielzeug, oder? Eine Aktant-Netzwerk Analyse von Live-Rollenspielen <b>Gerke Schlickmann-Ringsgwandl:</b> Gelebte Phantasie(n) im Live-Rollenspiel	<b>11.00–13.00 Uhr</b> <b>Panel XII: Vergemeinschaftung im/durch Spiel</b>  <b>Michael Allman Conrad:</b> Die Regulierung der contingencia humana: Das game als Modell menschlichen Zusammenlebens im Spielbuch König Alfons' X. von Kastilien und León (1283/84) <b>Torsten Cress:</b> Religiöse Spiele. Pilgerstätten und die Organisation von Glaubensvollzügen <b>Rudolf Inderst:</b> Spielergilden in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
<b>13.00–13.30 Uhr</b> Kaffeepause, Snacks	
<b>13.30–15.00 Uhr</b> Audi min/max machina eX: State of Play – 6 Jahre künstlerische Arbeit im Game-Theater & Verabschiedung	