

Projektbeschreibung

Konzept und Zielsetzung

Das Forschungsprojekt *Ludological Investigations* widmet sich der Erforschung von Spielsystemen als kulturelle Artefakte und medientechnische Anordnungen. Ausgehend von einer kulturtechnischen Perspektive auf Spiel und Design untersucht das Projekt, wie Spiele – analog wie digital – als kulturelle Praktiken entstehen, gestaltet, überliefert und verändert werden. Ziel ist es, Spielmechaniken nicht nur als Formen ästhetischer Erfahrung oder narrativer Konstruktion zu verstehen, sondern als medientechnisch vermittelte Operationen, in denen kulturelles Wissen, soziale Regeln und politische Ordnungen in verdichteter Form prozessiert werden.

Im Zentrum steht dabei die Annahme, dass Spiele grundlegende Verfahren der Unterscheidung, Zuordnung und Regelbildung kultivieren – also genau jene basalen Kulturtechniken, die auch Lesen, Schreiben und Rechnen strukturieren (vgl. Siegert 2020). Durch ihre spezifische Materialität, ihre häufig körperlich eingebundenen Handlungsschemata und ihr regelbasiertes Design eröffnen Spiele nicht nur Felder der Repräsentation, sondern auch Räume der Einübung, Reproduktion und Variation von Ordnungssystemen.

Forschungsfragen

- Welche kulturellen und technischen Dispositive (z. B. Kartensätze, Spielbretter, Arcade-Automaten, Game Engines, Lizenzsysteme) strukturieren Spielprozesse, noch bevor überhaupt gespielt wird?
- Wie lassen sich Spielmechaniken als historische Ausdrucksformen sozialer, politischer und epistemischer Unterscheidungen beschreiben?
- In welcher Weise sind Spiele selbst Medien der Wissensvermittlung und der Generierung kultureller Bedeutung – über narrative Inhalte hinaus?
- Welche Rolle spielt die Materialität des Spiels (Papier, Holz, Chip, Code) für Spielbarkeit, Verbreitung und kulturelle Codierung?
- Wie können Methoden der Kulturtechnikforschung, Medienarchäologie und Spielanalyse miteinander verschränkt werden, um eine kritische Ludologie zu entwickeln?

Als Machbarkeitsstudie einer konsistenten Spielwissenschaft – also einer autonomen Disziplin, nicht lediglich eines multidisziplinären Verbunds wie der Game Studies – fragt das Projekt nach dem eigentlichen Forschungsobjekt. Dieses kann nicht einfach „das Spiel“ sein, da sich aus dessen Familienähnlichkeit kein systematisches Feld abgrenzen lässt. Im Zentrum steht stattdessen der Prozess der Ludifizierung: also die Erstarrung eines kindlichen Spielimpulses in systematisierten Regelbetrieb. Mit Huizinga (1938) lässt sich sagen, dass Kultur „anfänglich gespielt“ wird – und sich dieses Spiel zugleich aus der Kultur zurückziehen kann, eine seiner „zwei unverdaulichen Thesen“ (Pfaller 2002).

Die sozialräumlichen Regeln kollektiver Spielerfindung und -kultivierung sowie deren ökonomische Verwertung durch die Kulturindustrie stellen daher zentrale Untersuchungsgegenstände ludologischer Forschung dar. Ihr kulturwissenschaftlicher Fokus kann wiederum zur disziplinären Profilbildung innerhalb der Kulturwissenschaften beitragen. Aleida Assmann (2016) konstatiert angesichts zahlreicher wissenschaftlicher „Turns“ (linguistic, visual, spatial ...) eine „Grenzenlosigkeit“, die ebenso wie die Game Studies zwischen Materialität und Narrativität oszilliert:

Möchte man stille Zeugnisse der Lebenspraxis zum Sprechen bringen – oder die Gesetzmäßigkeiten des Erzählens als kulturelles Prinzip begreifen? *Ludological Investigations* strebt hier eine dialektische Integration dessen an, was klassisch mit Caillois' Begriffen als *paidia* und *ludus* unterschieden wird. Damit lassen sich soziale Transformationsprozesse beschreiben, ohne den materiellen Kontext auszublenden. Die Forschung reflektiert ihre Beschreibungsspielräume zugleich als situiertes Wissen.

Methodik

Die *Ludologischen Symposien* folgen einem klaren Schema: Zu jedem Termin werden zwei Enquêtes ausgeschrieben, die sich jeweils einer Spieloperation widmen. Die Enquête-Leiter*innen bringen ein Objekt mit, das prototypisch die jeweilige Tätigkeit verkörpert. Ein kurzer Impuls erschließt das mit dem Objekt verbundene „schweigende Wissen“ sowie ggf. historische Hintergründe. In der anschließenden Diskussion wird der Gegenstand aus unterschiedlichen Perspektiven erweitert und mit anderen Fällen in Beziehung gesetzt.

Mit zunehmendem Projektfortschritt wurden die Symposien voraussetzungsreicher. Die INTRA-Förderung ermöglichte die Durchführung eines ganztägigen Workshops mit internationalen Gästen. *The Anatomy of Games* folgte einem ähnlichen Prinzip: Spielobjekte bildeten den materiellen Rahmen der Gespräche. Dabei wurde auch Kartenspieldesign als epistemische Forschungspraxis erprobt. Ein thematischer Einschub zu Menstruationszyklen stellte eine kritische Perspektive auf das populäre, aber selten hinterfragte Flow-Konzept bereit.

So wurden auf jeder Ebene – Materialität, Sozialdynamik, ästhetische Begrifflichkeit – Bedingungen für eine genuin spielwissenschaftliche Auseinandersetzung geschaffen.

Das Projekt folgt einer medienarchäologischen Herangehensweise, die den Fokus nicht auf Bedeutungen im Spiel, sondern auf technische, materielle und operative Voraussetzungen des Spielens richtet. Spiele erscheinen so als kulturelle Interfaces, an denen sich anthropotechnische Routinen ebenso ablesen lassen wie technologische Konjunkturen.

Die Forschung kombiniert:

- medienhistorische Quellenarbeit,
- interface-analytische Beobachtungen,
- spieltheoretische Modellierungen,
- experimentelle künstlerische Formate (Game Jams, Workshops, spekulatives Design).

Ergebnisse

Das Projekt zielt auf eine theoretische Grundlegung einer *kritischen Ludologie*, die Spielmechaniken im Hinblick auf ihre operative Struktur und medientechnische Bedingtheit analysiert. Die anfängliche kulturtechnische Isolierung einzelner Spieloperationen ließ auf eine systematische Ordnung hoffen – eine Art *Periodensystem kultureller Elemente*.

Fruchtbarer erwies sich jedoch das Modell einer *Anatomie der Spiele*. Anhand der Funktionen einzelner Spieltätigkeiten konnten – analog zu Organsystemen – notwendige und hinreichende Bedingungen beschrieben werden, unter denen eine Regelstruktur von einer Kultur als „Spiel“ erkannt wird.

Aktuell entstehen:

- ein Methodenhandbuch zur Analyse von Spieldesigns als kulturellen Praktiken (Print + Online),
- begleitende Workshops, öffentliche Veranstaltungen und Lehrformate (z. B. an der Angewandten, FH BFI Wien),
- Impulse für die Spielindustrie, die bislang – im Gegensatz zu anderen Kulturindustrien – kaum über analytisch fundierte, wissenschaftliche Reflexion verfügt (meist nur pädagogisch motivierte Konsumentenberatung).

Gefördert durch INTRA

Die Eigeninitiative wurde durch die INTRA-Förderung in den Status eines vollwertigen Forschungsprojekts gehoben. Diese Förderung passt ideal zur inter- und transdisziplinären Ausrichtung des Projekts, das den Austausch mit Game-Design-Praxis sucht und experimentelle Ansätze im Spannungsfeld von Kunst, Wissenschaft und Technologie diskutiert. *Ludological Investigations* versteht sich in diesem Sinne nicht nur als Beitrag zu den Game Studies, sondern als Versuch, neue Formen der Wissensproduktion zu erproben – an der Schnittstelle von Theorie, künstlerischer Praxis und technologischer Reflexion.

Relevanz

Während zeitgenössische Spielkulturen stark durch Märkte, Plattformen und Gamification-Diskurse geprägt sind, zeigt *Ludological Investigations*, dass Spiel auch ein Ort der Infragestellung, der Grenzverhandlung und der Umcodierung kultureller Normen sein kann. Diese erkenntnistheoretische Dimension von Spiel ernst zu nehmen, bedeutet auch, die Relevanz geisteswissenschaftlicher Forschung in einer zunehmend technisierten Welt zu behaupten.

Kontakt

Simon Huber

sim.huber@uni-ak.ac.at

<https://ludology.uni-ak.ac.at>

[Showroom-Projektseite auf base.uni-ak.ac.at](#)