

kommunikation & kultur

Eine Schriftenreihe des Instituts
für Kommunikationsgeschichte und angewandte Kulturwissenschaften
der Freien Universität Berlin

Play it again, Vilém!

Medien und Spiel im Anschluß an Vilém Flusser



Play it again, Vilém!
Medien und Spiel
im Anschluß an Vilém Flusser

Hrsg. von Hermann Haarmann,
Michael Hanke und Steffi Winkler

Tectum

kommunikation & kultur.

Eine Schriftenreihe des Instituts für Kommunikationsgeschichte
und angewandte Kulturwissenschaften der Freien Universität Berlin,
hrsg. von Hermann Haarmann und Falko Schmieder, Band 6

Gedruckt mit finanzieller Unterstützung der Freien Universität Berlin

© 2015 Tectum Verlag Marburg

© bei den Autoren

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der mechanischen,
elektronischen oder photographischen Vervielfältigung sowie der Ein-
speisung in elektronische Systeme

Sitz der Redaktion: Freie Universität Berlin, Garystr. 55, 14195 Berlin,
ikk@zedat.fu-berlin.de

Satz: Christoph Rosenthal, Berlin

Titelentwurf: Christoph Rosenthal

unter Verwendung von Carlo Carrà, *La musa metafisica* (1917)

© VG Bild-Kunst, Bonn 2014

Druck und Bindung: CPI buchbücher.de, Birkach

ISBN 978-3-8288-3505-4

ISSN 2198-7955

Printed in Germany

Inhalt

Michael Hanke

- Epitaph: Ein Spaziergang am Rhein
In memoriam Edith Flusser (1920 – 2014)..... 7

Michael Hanke, Steffi Winkler

- Einleitung..... 9

Hermann Haarmann

- Medien & Spiel
Spielen wir uns zu Tode?..... 21

Gunter Gebauer (Köln / Berlin)

- Redundante und informative Spiele
Flussers Konzeption mit Blick auf Wittgensteins Sprachspiele 29

Matthias Kroß (Potsdam)

- Der Philosoph als Schiedsrichter?
Überlegungen zu Flussers und Wittgensteins Spielbegriff 49

Florian Rötzer (München)

- Spiel des Lebens 73

Rainer Guldin (Lugano)

- Vom Nullsummen- zum Plussummenspiel
Zur Bedeutung Anatol Rapoport's in Vilém Flussers
Spieltheorie 87

Frauke A. Kurbacher (Wuppertal / Berlin)

- Bodenlos. *Rien ne va plus* oder: alles geht
Über spielerische Haltung bei Vilém Flusser 113

Suzana Alpsancar (Darmstadt)

- Homo faber ludens? Zur Spielförmigkeit der Nachgeschichte
aus technikphilosophischer Perspektive..... 131

Steffi Winkler (Berlin)	
Spiel der Freiheit oder: Bewußtes Träumen miteinander	
Vilém Flusser zur Kulturtechnik des apparativen Spielens	
als neuem Zugang zur Welt.....	159
Michael Hanke (Berlin/Natal)	
Die spielerische Muße der digitalen Philosophenkönige	
im Medium des Dialogs	
Vilém Flussers Platon-Rezeption und die Telematik.....	183
Guido Bröckling (Berlin/Leipzig)	
Die Medienkompetenz des <i>homo ludens</i> : Ein Kinderspiel?	
Vilém Flussers neue Schule zwischen (Medien-)Kulturkritik	
und Ästhetischer Erziehung	219
Rodrigo Duarte (Belo Horizonte)	
Fußball und Kunst	
Zwei Aspekte des Flusserschen Spiels	261
Siegfried Zielinski (Berlin)	
Sich mit Berechnung verlieren	273
Vilém Flusser	
Private und öffentliche Räume	297
Autorinnen und Autoren	315
Herausgeber der Schriftenreihe	316
Namenregister.....	317

Michael Hanke, Steffi Winkler

Einleitung

Spiel und Medien gehören zu den Menschen, um so mehr, je weiter die Computerisierung und Mediatisierung der Gesellschaft voranschreiten. All dies nimmt bei Vilém Flusser, einem der Pioniere der Kommunikations- und Medienphilosophie, eine bedeutsame Stellung ein, was den Anlaß dafür bot, dem Thema *Medien und Spiel* das II. Internationale Symposium zur Medienkultur nach Vilém Flusser zu widmen. Dabei war die leitende Idee, mit Impulsbeiträgen der Referenten und den jeweils anschließenden gemeinsamen Diskussionsrunden einen intensiven wissenschaftlichen Austausch zu fördern, dessen Anregungen in die ausgearbeiteten Beiträge einfließen konnten.

Der hier vorgelegte Band ist Edith Flusser gewidmet, der Witwe Vilém Flussers, die 2014 hochbetagt verstarb und in besonderer Weise Teil seines Werkes war. Ein Epitaph, mit einer exemplarischen persönlichen Erinnerung von Michael Hanke, ist deshalb vorangestellt.

Der Tagung deutsch-brasilianischer Wissenschaftskooperation der Freien Universität Berlin und der Universidade Rio Grande do Norte in Natal diente Flussers Werk als Ausgangspunkt und somit der Anknüpfung an andere Autoren und Denkrichtungen sowie an aktuelle Fragestellungen; so wirft Hermann Haarmann in der als erstes abgedruckten Begrüßungsrede im Anklang an Neil Postman unter anderem die Frage auf, ob wir uns zu Tode spielen.

Flussers Spielbegriff ist selbst ein Ergebnis spielerischer Kombinatorik und speist sich wesentlich aus Kybernetik und mathematischer Spieltheorie, dem von Johan Huizinga inspirierten kulturtheoretischen Homoludens-Begriff, Ludwig Wittgensteins Analysen des Sprachspiels sowie dem antiken Konzept der Muße, *scholē*, ein Amalgam, das im Sinne des entwerfenden Spiels als Kulturtechnik im Zeitalter technischer Bilder, intelligenter Maschinen und Apparate in neuem Kontext verwendet werden kann. Daher gehen auch bei den folgenden Beiträgen philosophische Grundlegungen mit medienanthropologischen und kulturtheoretischen Überlegungen einher.

Den Auftakt des Bandes bildet der Beitrag von Gunter Gebauer (Köln/Berlin), zugleich auch Eröffnungsvortrag des Kongresses. Gebauer macht Flussers Konzeption der Kommunikation und ihre Übertragung auf Spiele zum Ansatzpunkt, um von hier aus Wittgensteins Sprachspiele in den Blick zu nehmen und beides auf die Beispiele der Sprache und des Fußballs anzuwenden. Flussers Spieltheorie, die sich mit der Wittgensteins überschneide, beschreibe die Notwendigkeit des Regelfolgens und der entgegengesetzten Freiheit zur Ausgestaltung eines Spielraums mithilfe der Informationstheorie und einer Skala zwischen maximaler Redundanz und maximaler Information; ein Übermaß an Redundanz führe zu Starrheit, eines an Information zu Chaos und Zerstörung. Wittgensteins Konzeption des Spiels kulminiere in der des Sprachspiels, der Bedeutungserzeugung im sozialen Kontext auf der Basis von Regeln und Spielzügen, eine Praxis der Sprachproduktion, die Bedeutung innerhalb eines Sprachspiels generiert und dessen Regeln aus dem Spiel selbst heraus entstehen. Dabei sei das Sprachspiel außer der gesellschaftlichen stets auch eine körperliche Praxis, markiere doch die körperliche Existenz des Spielers den „Schnittpunkt“ zwischen einem Ich und seiner sozialen Umwelt, gelte der Körper als Vermittlungsinstanz – eine Art Medium, obwohl der Ausdruck hier nicht benutzt wird – zwischen Subjekt und Gesellschaft, als Mittler zwischen Handelnden und gesellschaftlichen Normen. Beim komplementären Verhältnis von redundanten und informativen Spielen wird Redundanz veranschaulicht durch das ein Fußballspiel in Langeweile ersticken

lassende Prinzip des Ballbesitzes als bestimmender Spielidee (wie das spanische „Tiki-Taka“), denn die Information permanenten Ballbesitzes sei redundant und daher banal, und maximale Information wird entsprechend veranschaulicht durch die geringe Redundanz unberechenbarer, in diesem Sinne „wahnsinniger“ Spieler vom Typus Garrincha, George Best oder Thomas Müller, wobei nur diese die gegnerische Abwehr ins Chaos zu stürzen vermögen. Ihre Aktionen seien maximal informativ, weil man nicht weiß, wohin sie laufen oder was sie tun werden, und so seien sie „die wahren Erfinder eines sich immer wieder erneuernden Fußballspiels“.

Auch Matthias Kroß (Potsdam) analysiert den Spielbegriff Flussers und Wittgensteins, speziell in Hinsicht auf eine mögliche Schiedsrichterfunktion beider in Hinsicht auf die zum Untersuchungsgegenstand erhobenen Sprachspiele. Attraktiv sei der Spielbegriff wegen der Auslegungstoleranz der Anwendungsregeln, deren innewohnende Kreativität Ausdruck der spezifisch menschlichen Lebendigkeit sei und das Spielerische als anthropologische Konstante der *conditio humana* erkenne. Eine Gemeinsamkeit des Sprachspielbegriffs der beiden „Magistri ludi“ sei begründet in seiner Gegenposition zur grammatikgebundenen Logik, die unser Denken in das Korsett einer syllogistischen Subjekt-Prädikat-Logik zwingt und zum formalen Exaktheitsideal philosophischer Idealsprachen und Begriffssysteme. Demgegenüber sei die Rede von der Spielefreiheit der Sprache, in der sich das Subjekt auflöst und auf diesem Sprachmeer frei manövrieren kann, so wie in einem Netz, offen für unvorhersehbare Verknüpfungen und beliebig neue sprachliche Anschlüsse (Wittgenstein), analog zu einem Bild von der Sprache als Netz aus Satzfasern, die das Ich einhüllen und daraus seine Welt entstehen lassen, diese spiegelnd, gehalten von einem Gerüst von Regeln und inkorporierten Praktiken (Flusser), besser geeignet, der Spontaneität und Kreativität sprachlichen Handelns und Kommunikation gerecht zu werden. Sprache erscheine so als ein unablässiger Strom von Sprechakten, bei denen der Handlungsaspekt (und in dessen Gefolge das Spielerische) wichtiger ist als der epistemologische Status ihrer linguistischen Struktur. Beide Philosophen wollten demnach nicht Richter und auch nicht Schiedsrichter, sondern vielmehr Sachverständige sein für die

Sprachspiele, die gespielt werden, wobei als Flussers vielleicht größte philosophische Leistung die Freiheit zu spielerischem Selbstentwurf des In-der-Welt-seins zu gelten habe, wonach die Bodenlosigkeit des Daseins vom Haus der sprachlichen Kommunikation und dem symbolischen Spielen (Spiel mit Symbolen) getragen wird, eine existenzphilosophische Deutung des *Tractatus logico-philosophicus*, die Wittgenstein wohl eher fremd gewesen sei.

Nach Florian Rötzer (München) ist Flussers Auffassung vom Leben als Spiel – „Spiel des Lebens“ – eine unmittelbare Folge der Bodenlosigkeit und diese wiederum das kennzeichnende Merkmal einer nachgeschichtlichen Epoche, in der das Zusammenbrechen der durch Nationalsozialismus und Holocaust zerstörten Utopien des Humanismus und der Rationalität das Spiel zum herrschenden Paradigma der Welterklärung und des menschlichen Selbstverständnisses werden lasse. Im Zuge ihrer Entwertung werde die Wirklichkeit zu einem Kontext von Spielen und Spieltheorie ihre Epistemik; mit dem sich zugleich vollziehenden Übergang von der harten Welt der Dinge und materiellen Gegenstände zur weichen Welt virtueller und immaterieller *software* habe auch deshalb nicht zufällig der Computer als digitale Universalmaschine und universales, mit Symbolen operierendes Spielzeug Einzug gehalten. Wirklichkeit werde zu einem Spiel von Spielen, mit uns als Spieler mittendrin, zum Projekt; Kriege werden Kriegsspiele, zu Computerspielen vor einem Bildschirm mit Joysticksteuerung, das Leben zur Castingshow, bei der das Spiel Arbeit und Karriere zum Wettkampf macht und deren Akteure zu Spielern. Mit der Entwertung harter Größen wie Objektivität, Realität, Arbeit oder Zwang verliere das Spiel seinen Charakter als unernerster, zweck- und zwangloser Zeitvertreib und rücke ins Zentrum auch der Wissenschaften, unter dem Schlagwort *Gamification* als schräger Variante dieser Entwicklung.

Rainer Guldin (Lugano) verfolgt die Bedeutung Anatol Rapoport's, einem der Begründer der Spieltheorie, auf Flussers Werk. Zwar sei dessen direkter Einfluß begrenzt, aber indem das von Flussers aufgenommene und erweiterte Begriffspaar der Nullsummenspiele, bei denen dem Gewinn der einen Seite ein entsprechender Verlust in gleicher Höhe auf der anderen

Seite zu Buche steht, und der Nicht-Nullsummenspiele, bei denen beide gewinnen (*win-win*-Situation) aber auch beide verlieren können, Gewinn und Verlust jedenfalls nicht umgekehrt proportional sind, bei ihm eine Schlüsselstelle belege, sei dies zugleich exemplarisch für Flussers Rezeptionsweise, bei der er Begriffe in einem ersten Schritt übernimmt, sie dann umdeutet, verwandelt und schließlich in sein eigenes Denksystem einpaßt. Bei dieser anthropophagischen Übersetzung und Aneignung erhebe Flusser, anders als Rapoport, das Spiel als Metatheorie und Erkenntnismodell zu einer anthropologischen Konstante und zentralen Metapher der Gegenwart, wenn er Realität als programmiertes Spiel fasse, befänden wir uns als *homines ludentes* doch immer in irgendeinem Spiel. Zugleich zeige sich seine Spieltheorie durch Begriffe wie Struktur und Repertoire (Syntax und Semantik), Kompetenz und Universum als von der Linguistik geprägt sowie von der Informationstheorie (Geräusch, Redundanz); zudem kristallisiere sich der Unterschied zwischen Schach- und Sprachspiel als zentral für Flussers Spielverständnis heraus. Bei seiner Aneignung der Spieltheorie als inspirierende Hintergrundfolie betone er die dynamisierenden Momente der kritischen Erweiterung und kreativen Kreuzung von Spielen durch Philosophie, Kunst und Übersetzung, und binde diese Überlegungen in seinen an Martin Buber anschließenden Dialogbegriff ein, wenn er den Mehrwert des Plussummenspiels, die Umstellung von konkurrenz- und konfliktorientiertem Gewinnstreben auf kooperative Problemlösung, im dialogischen Miteinander der gegenseitigen Anerkennung ausmacht.

Frauke A. Kurbacher (Wuppertal / Berlin) verortet die spielerische Haltung bei Flusser als eine eigene Spielart existentieller Philosophie, die sich vor dem Hintergrund der für ihn biographisch und wissenschaftlich so überaus prägenden Bodenlosigkeit, oder auch Kontingenz als Folge von Emigration, vollzieht. Mit dem Verlust seiner Heimat und Prager Kultur vollzöge sich auch einer der Modelle für „Erleben, Erkennen und Werten“ (Flusser) sowie des Gerüsts und der Struktur (die okzidentale Tradition) zu ihrer Einordnung; vor dem Hintergrund der Zerrissenheit gewohnter Zusammenhänge, der Zerstörung aller bisheriger Bezüge und Sinnlosigkeit alles Verbliebenen werde die Möglichkeit eines neuen Weltzugangs

gesucht. Dieser Umstand der Bodenlosigkeit setze ein produktives Potential frei, vor dessen Hintergrund alle Theorien und Systeme in kritischer Reibung zum Reflexionsgegenstand einer spielerischen Haltung würden, entfalte sich das existentielle Spiel mit der Philosophie, mit der Flusser, in eigenen Worten, „spielte“. Verbunden mit einem Gespür für Struktur und Systemik von Denkapparaten nutze er dabei die spielerische Freiheit und freie Kombinatorik zur Erkundung der Bedingungen und Möglichkeiten einer radikal bodenlosen Philosophie, aus deren Grundsituation heraus in besonderem Maße die Möglichkeit zur freien, selbstgewählten Verbindlichkeit in interpersonaler und kommunikativer Absicht entstehe.

Suzana Alparsancar (Darmstadt) untersucht die Spielförmigkeit der sogenannten Nachgeschichte, ein Ausdruck, den Flusser zur Erfassung unserer von der Informationsrevolution umgewälzten gegenwärtigen Lebenswelt entwickelt habe. Demnach löse das neue kalkulatorische und komputorische Denken das bisher gültige ab und provoziere damit zugleich eine Krise der neuzeitlichen Metaphysik, ausschlaggebend für die Bestimmung des menschlichen Orientierungswissens. Damit gehe eine Umstellung einher vom Paradigma des Arbeitens zu dem des Informierens, in dessen Folge unser Denken und Tun sich generell spielförmig vollziehe und Homo faber zu Homo ludens werde. Gleichsam bleiben die für den Menschen unabdingbaren Sinnbezüge, die jetzt durch Spielen hergestellt und über deren Gültigkeit in Kommunikationsprozessen befunden werde, immer auf Kommunikationsstrukturen und damit auf Medien angewiesen. Dabei greift die Autorin in ihrer technikphilosophischen Perspektive auf die Ansätze von Edmund Husserl, Martin Heidegger und Hannah Arendt zurück, die auch in Flussers Überlegungen Eingang gefunden haben, sowie auf neuere Analysen zu den Handlungstypen des Homo faber und Homo ludens.

Steffi Winkler (Berlin) untersucht Flussers Überlegungen zur Stellung des Spiels im Rahmen der digitalen Kulturrevolution und zur Kulturtechnik des Spielens mithilfe apparativer Computer-Technik, also im Umgang mit den neuen Technologien, als neuem Zugang zur Welt. Im Rahmen dieser neuen telematischen Gesellschaft mit ihrer dialogischen Vernet-

zung heie Kreativitt Spiel mit erworbenen Informationen, wobei sich eine neue Qualitt von Freiheit ergebe, nmlich des Ausbruchs aus den Kausalketten der Notwendigkeit und Befreiung *von* z.B. Arbeit und einer neuen Freiheit *zu* dem Spiel mit dem Zufall, als Verwirklichung von Mglichkeiten. Freiheit gewinne der Spieler im Bewutsein des Spiels als Spiel, wenn er sich des Spiels und seiner Bedingungen bewut ist – das heie „bewustes Trumen“ – und darin, gemeinsam mit anderen, dialogisch, mithilfe der Technik am Plussummenspiel des Mehrens von Informationen ttig zu sein in der telematischen Gesellschaft, dem absichtsvoll kulturelle Informationen erzeugenden „Spiel mit anderen mittels der Apparate“ (Flusser). Flusser verbinde auf diese Weise Spiel, Freiheit und Kreativitt im existentiellen Klima des Dialogs, dem schpferischen Spiel der gegenseitigen Anerkennung der anderen.

Michael Hanke (Berlin/Natal) rekonstruiert, wie der platonische Mue-Begriff (*schole*) in Flussers Lesart des Spielbegriffs und seine Vorstellungen von der telematischen Gesellschaft eingeht, habe doch in der Antike in der dreistufigen Hierarchie der Lebensformen das kontemplative Leben von Philosophie und Wissenschaft, geprgt von Mue und einer freien aber anspruchsvollen Entfaltung des menschlichen Geistes, an erster Stelle der gesellschaftlichen Werteskala gestanden, habe diese jedoch im Laufe der Zeit an die anderen Funktionsbereiche der konomie und Politik eingebut. Mit der informatischen Revolution und der neuen digitalen, automatisierten und robotisierten telematischen Gesellschaft werde die traditionelle Arbeit den Apparaten und knstlichen Intelligenzen berlassen, die in Platons Modell noch prsente Versklavung auf Maschinen abgeschoben, womit sich die Gelegenheit erffne, die ursprngliche Rangordnung wiederherzustellen und damit knne eine Befreiung des Menschen von den mechanisierbaren fr schpferische Denkfunktionen erfolgen, knne der neue Mensch, der sich nunmehr, durch computerbasiertem digitalen Fortschritt von herkmmlicher Erwerbsarbeit befreit, der dialogischen Verarbeitung reiner Informationen widmen und so vom *homo faber* zum *homo ludens* werden. *Utilitt* wrde durch *Mue* ersetzt, Kreativitt und knstlerische Bettigung wrden in der kybernetischen Netzwerkge-

sellschaft allen zuteil; Flussers Anknüpfung an den griechischen Bildungs- und Muße-begriff, sein „griechisches Erbe“, kulminiere in seinem Entwurf des künftigen neuen Menschen der telematischen Gesellschaft als Renaissance der platonischen Philosophenkönige unter den neuen Bedingungen der digitalen Welt.

Guido Bröckling (Berlin/Leipzig), der im Anschluß an Flusser Medienhandeln zwischen Arbeit und Spiel verortet und den Homo ludens in Bezug auf seine Medienkompetenz untersucht, legt für den neuen Menschen der telematischen Gesellschaft Medienkulturkritik, die Kompetenz, in Informationen zu navigieren, als entscheidend zugrunde. Aktive Medienarbeit als medienpädagogische Methode wird hierbei verstanden als Aneignung von Apparaten, Techniken und Inhalten der mediatisierten Welt, um die Freiräume des Spielens zu nutzen für die spielerische Generierung neuer Informationen sowie die Herstellung neuer kultureller Gegenstände und Werte, diene Spielen doch der wert-schöpfenden Rekonfigurierung von Kultur. Erst der von der Arbeit der materiellen Kultur im herkömmlichen Sinne befreite Mensch der telematischen Gesellschaft verwirkliche sich vollumfänglich als Spieler mit Informationen, und nur eine solche Informationsgesellschaft erscheine auch als eine tatsächlich freie. Eine entsprechende Neue Schule vereine Medienkulturkritik mit ästhetischer Erziehung und beabsichtige die Aufhebung der Trennung der nicht miteinander kommunizierenden Unterkulturen Wissenschaft, Kunst und Politik, um im Netz-Dialog das Spielen gegen die Apparate und dabei das Ausbilden und Erweitern von Medienkompetenz, Spielkompetenz und schlußendlich damit auch Lebenskompetenz zu ermöglichen.

Rodrigo Duarte (Belo Horizonte) untersucht Fußball und Kunst als zwei Aspekte des beide übergreifenden Flusserschen Spielbegriffs; übergreifend deshalb, weil die richtige Einstellung zum Spiel darüberhinaus auch echte Wissenschaft und Philosophie kennzeichne. So wie Schicksal für die Antike und Kausalität für die Moderne Schlüsselbegriffe waren, so kennzeichne jetzt, in der Phase der Nachgeschichte und tendenziell weltweit, der des Programms die gesellschaftlich-kulturelle Situation unserer Gegenwart. In dieser würden die Menschen Funktionäre allumfassender

Apparate werden, die von technischen Bildern und digital programmiert werden. Ein Gegengift zur Allmacht der Apparate sei das Spielen, das die beiden Welten der Kunst und des Fußballs miteinander verbinde. So wie die Kunst eine den Apparat transzendierende Lücke und damit einen anderen Bereich eröffne, eine „ontologische Schlüpfrigkeit“ (Flusser), schaffe auch der Fußball eine eigene Welt mit einer präzise artikulierten Struktur, die eine leichte Orientierung und Identifizierung ermögliche sowie auch Projektionen aus der einen in die andere Welt. Das Spielen verbinde die beiden Welten der Kunst und des Fußballs, und die Errungenschaften der Technik könnten durch das korrekte Bewußtsein von seinem Wesen eine Umkehrung der Nachgeschichte zu ihrer positiven Seite bewirken, was die kulturtheoretische Relevanz des Themas verdeutlicht.

Siegfried Zielinski (Berlin) stellt Flusser und seine Ideen zu einer neuen Einbildungskraft in eine Denktradition ein, die das Spiel als zivilisatorische Initiationskraft und die elektro-apparative Bilder- und Zeichenproduktion im Spannungsfeld von Mathematik und Imagination, berechnender Vernunft und sie überschreitendem Denken verortet. Deren genealogischen Zusammenhänge entstammten der Zeit zwischen den beiden Weltkriegen und unmittelbar nach dem Ende des ersten, nämlich zum einen der mathematischen und informatorischen Prognose- und Komplextheorie John von Neumanns und der Spieltheorie („*Game Theory*“), die in ihrem kombinatorischen Charakter an die *ars combinatoria* von Leibniz erinnert, sowie zum anderen an Spieltheorien in der Tradition Huizingas, mit seinem *Homo ludens* einer der frühen Kulturwissenschaftler des 20. Jahrhunderts, aus den Bereichen Philosophie, Hermeneutik und Kunst. Flusser knüpfe dabei an Heideggers Kant-Kritik – an dessen Votum für reinen Verstand und gegen reine Einbildungskraft – und seiner Aufspaltung des Begriffs in eine reproduzierende und eine produktive Variante an und radikalisiere diese, denn die neue Einbildungskraft, eine auf der Regelmäßigkeit von Algorithmen basierende und programmierende, überholt die reine Verstandesleistung, indem sie die schwer zu fassende produktive Einbildungskraft mit dem rechnenden, kalkulierenden Vermögen als höchste Abstraktionsleistung des Verstandes verbinde, wie auch schon

in der Informationsästhetik bei Max Bense und Abraham Moles. „Sich mit Berechnung verlieren“ heie auf der Basis rechnender Kalkulation und fortgeschrittener Technologie neue Welten entwerfen – der Mensch werde von einem den Objekten unterworfenen Subjekt zum Projekt –, was aber nach dem Axiom der Dialogphilosophie, wonach der Mensch nur im Dialog mit anderen existiere, auch nur auf einem solchen dialogischen Weg sinnvoll erfolgen knne.

Der zum Abschlu des Bandes abgedruckte Aufsatz von Vilm Flusser, *Private und ffentliche Rume*, scheint auf den ersten Blick wenig mit dem Thema Medien und Spiel zu tun zu haben; tatschlich aber gelangt Flusser hier in seiner abschlieenden Konklusion zu dem Schlu, der Mensch werde in der neuen, vom Medium des Dialogs geprgten telematischen Gesellschaft vom *homo faber* zum *homo ludens*. Dazu holt er weit aus und setzt mit einer Analyse der Struktur unseres In-der-Welt-seins an, die die grundlegenden Kategorien zur Beschreibung des menschlichen Gemeinwesens nach Platon – Wirtschaft, Politik und Kunst, Wissenschaft und Theorie – an die historische Abfolge der kulturellen Entwicklung anlegt. Dabei setzt sich Flusser mit Hannah Arendt und ihrer Lesart Platons, die in einer verzweifelten Diagnose der Gegenwart mndet, auseinander und setzt dieser seine eigene, weniger pessimistische entgegen. Als Ausgangspunkt, auf den Flusser in seinen zahlreichen Arbeiten zur Struktur der Stadt und des ffentlichen Raum immer wieder zurckgreift, dient Platons Modell des Staats als dreistufiger Pyramide, bestehend aus den drei Lebensformen der Wirtschaft (*zoon oikonomikon, vita privata*), Politik (*bios politikos, vita activa*) und Theorie (*bios theoretikos, vita contemplativa*). Hatte in der griechischen Polis, die dem Modell und untergrndigen Anthropologie Platons als Vorbild dient, die Wirtschaft und die Arbeit den unteren Rang an der Basis, die Politik und die Kunst den mittleren und die Theorie, Philosophie und Wissenschaft, die Spitze der Pyramide eingenommen, so kehre sich in der Gegenwart die Werteordnung um und beherrscht die jetzt die oberste Stelle einnehmende Wirtschaft die anderen Bereiche, werde der Mensch als *homo oeconomicus* in der vergehenden Industriegesellschaft reduziert auf die Rolle eines Erzeugers, *homo faber*. Aber ein erneuter Bruch,

der gegenwärtig sich vollziehende Übergang zur digitalen telematischen Gesellschaft, eröffne die Möglichkeit einer erneuten Reorganisation der Wertehierarchie und damit, das gegenwärtige Menschenbild durch ein neues zu ersetzen, in dem das ökonomische Leben dem kybernetischen Apparat überlassen werde, so daß die Theorie und mit ihr Kontemplation und Muße wieder an die oberste Stelle rücken. Nicht das diskursive Verteilen verfügbarer Informationen an Empfänger ist hier für den öffentlichen Raum, sollte dieser einen Ausweg aus dem apparativen Totalitarismus eröffnen, gefordert, sondern dialogisch vereinbarte Erkenntnisse, in dessen Zentrum Informatik, Kybernetik, Theorie der Spiele und der Entscheidungen stehen, und wer hier agiert, „dieser Theoretiker“ als Vertreter der Spitze der Pyramide, „wäre“, nicht den Ideen unterworfen, sondern über ihnen stehend, „ein ‚neuer Mensch‘, nämlich ein Spieler: ‚homo ludens‘.“ Dies benennt Flusser als „nachplatonische Utopie“, und er versteht diese als Beitrag zum „neuen Markplatz“ des dialogischen Austauschs, dem die Hörer und Leser aufgefordert sind, ihre eigenen Hypothesen entgegenzusetzen.

Autorinnen und Autoren

Suzana Alpsancar, Dr. phil., Postdoc am Institut für Philosophie der Technischen Universität Darmstadt und Lehrbeauftragte der Technischen Universität Kaiserslautern

Guido Bröckling, Dr. phil., Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig.

Rodrigo Duarte, Dr. phil., Professor für Philosophie an der Fakultät für Philosophie und Geisteswissenschaften der Universidade Federal de Minas Gerais.

Gunter Gebauer, Dr. phil, Professor (em.) am Institut für Philosophie der Freien Universität Berlin.

Rainer Guldin, Dr. phil., Professor für deutsche Sprache und Kultur an der Fakultät für Kommunikationswissenschaften der Università della Svizzera Italiana.

Michael Hanke, Dr. phil., Professor für Deutsche Sprache und Medien an der Philosophischen Fakultät der Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

Matthias Kroß, Dr. phil., Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Einstein Forum und Lehrbeauftragter an der Wirtschafts- und Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität Potsdam.

Frauke A. Kurbacher, PD Dr. phil., Privatdozentin an der Bergischen Universität Wuppertal und Lehrbeauftragte am Institut für Philosophie der Universität Leipzig, der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster, der Freien Universität Berlin und am Collège international de philosophie in Paris und Leitung des Internationalen interdisziplinären Arbeitskreises für philosophische Reflexion (IiAphR).

Florian Rötzer, Chefredakteur Telepolis.de, München.

Steffi Winkler, M.A., Doktorandin und Lehrbeauftragte am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Freien Universität Berlin.

Siegfried Zielinski, Dr. phil., Professor für Medientheorie, Archäologie und Variantologie der Künste und der Medien am Institut für zeitbasierte Medien der Universität der Künste Berlin, Michel-Foucault-Professor für Medienarchäologie und Techno-Kultur an der European Graduate School in Saas Fee.

Herausgeber der Schriftenreihe

Hermann Haarmann, Dr. phil., Professor für Kommunikationsgeschichte / Medienkulturen, Direktor des Instituts für Kommunikationsgeschichte und angewandte Kulturwissenschaften der Freien Universität Berlin.

Falko Schmieder, Dr. phil., Kulturwissenschaftler, Persönlicher Referent von Prof. Dr. Sigrid Weigel, Direktorin Zentrum für Literatur- und Kulturforschung, Berlin.

Namenregister

- Adorno, Theodor W. 22, 26
Alpsancar, Suzana 14, 131
Anders, Günther 154
Andrade, Oswald de 89
Aquin, Thomas von 290
Arendt, Hannah 14, 18, 97, 121,
122, 123, 137, 138, 139, 140, 141,
144, 155, 161, 169, 170, 179,
203, 297, 312
Aristoteles 138, 140, 144, 147, 148,
170, 184, 185, 194, 216, 217
Ávila, Affonso 268
- Baitello Junior, Norval 291
Bataille, Georges 281, 291, 294
Beke, László 288, 289
Benjamin, Walter 280
Bense, Max 18, 287, 288
Bergson, Henri 292
Bernhard, Thomas 122
Best, George 11, 46
Bidlo, Oliver 228
Bielicky, Michael 87, 88
Black, Max 94, 96
Bloch, Alex 62, 93, 94, 95
Bloom, Harold 87, 90, 92, 97
Blumenberg, Hans 148
Bourdieu, Pierre 43
- Bröckling, Guido 16, 219
Buber, Martin 13, 110, 111, 125,
187, 189, 289, 295
Buonarroti, Michelangelo 281
- Caillois, Roger 106, 107, 281, 291,
293, 294
Camus, Albert 243
Canguilhem, Georges 42
Čapek, Josef 274, 275
Čapek, Karel 274
Carnap, Rudolf 96
- Da Vinci, Leonardo 281
Deleuze, Gilles 46
Descartes, René 64, 121, 284
Dewey, John 229, 247, 253
Dostojewski, Fjodor Michailowitsch
263
Duarte, Rodrigo 16, 261
- Ebeling, Knut 276, 282
Eco, Umberto 67
Eichmann, Adolf 303
Einstein, Albert 77
- Farocki, Harun 281

- Ferentschik, Klaus 295
 Ficker, Ludwig von 61
 Flusser, Edith 7, 9
 Frege, Gottlob 52, 53
 Freire, Paulo 229
 Freud, Sigmund 25

 Galilei, Galileo 133
 Garrincha, Mané 11, 46
 Gebauer, Gunter 10, 29, 52
 Gebser, Jean 97
 Goethe, Johann Wolfgang von 67
 Grassi, Ernesto 283
 Guldin, Rainer 12, 57, 69, 87

 Haarmann, Hermann 9, 21, 316
 Habermas, Jürgen 226
 Hanke, Michael 9, 15, 183
 Harig, Ludwig 287
 Hayakawa, Samuel Ichiye 92
 Hegel, Georg Wilhelm Friedrich
 57, 195, 277, 282, 284
 Heidegger, Martin 8, 14, 17, 59, 60,
 120, 133, 134, 135, 136, 137, 138,
 144, 146, 147, 155, 185, 195, 197,
 205, 277, 284, 285, 290, 291, 295
 Horkheimer, Max 22
 Hubig, Christoph 152, 153, 155
 Huizinga, Johan 10, 17, 26, 27, 106,
 150, 152, 177, 215, 216, 217, 268,
 281, 282, 283, 291, 293
 Husserl, Edmund 14, 60, 133, 134,
 135, 136, 137, 138, 144, 145, 155,
 195, 292
 Huxley, Aldous 22

 Imdahl, Georg 27

 Jabès, Edmond 289
 Jaquet-Droz, Pierre 280
 Jarry, Alfred 295
 Jaspers, Karl 163

 Kafka, Franz 274
 Kamper, Dietmar 250, 284, 285,
 286, 290
 Kant, Immanuel 17, 26, 49, 57, 67,
 117, 121, 125, 127, 161, 179, 180,
 185, 194, 232, 235, 241, 283,
 284, 285, 286, 289, 290, 308
 Kempelen, Wolfgang von 280
 Keynes, John Maynard 199, 200
 Kierkegaard, Søren 243
 Kleist, Heinrich von 46
 Korzybski, Alfred 92, 94, 95
 Kroß, Matthias 11, 49
 Kuhn, Thomas 164
 Kurbacher, Frauke A. 13, 113
 Kurz, Constanze 201

 Lafargue, Paul 200
 La Mettrie, Julien Offray de 273
 Leibniz, Gottfried Wilhelm 17,
 280, 281, 286
 Lepargneur, Hubert 198
 Lévinas, Emmanuel 289, 291, 292,
 293
 Luca, Gherasim 46
 Luckner, Andreas 136
 Lyotard, Jean-François 205

 Marx, Karl 141, 142, 145, 195, 200,
 215
 Mauss, Marcel 40
 McLuhan, Marshall 97, 186
 Merton, Robert 195

- Meyer, Alan 195
Meyer-Eppler, Werner 279
Moles, Abraham 18, 290
Morgenstern, Oskar 280, 281
Müller, Thomas 11, 46
Muratori, Anton 290
- Nelson, Ted 288
Neumann, John von 17, 280
Nianzu, Dai 279
Nietzsche, Friedrich 57, 67, 68, 195,
197, 205, 214, 215
- Orwell, George 22
Ouspensky, Peter D. 95, 96, 97
- Papp, Desiderius 273, 275
Pasolini, Pier Paolo 277
Paternàk, Miklós 288, 289
Pias, Claus 200
Platon 15, 16, 18, 133, 148, 154,
161, 177, 183, 185, 186, 187, 188,
189, 190, 193, 207, 209, 210,
211, 212, 213, 214, 215, 216, 276,
281, 284, 297, 298, 300, 301,
303, 304, 307, 308, 310, 311,
312, 313
Postman, Neil 9, 21, 22, 23
- Rahn, Helmut 46
Rapoport, Anatol 12, 13, 87, 89, 90,
91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99,
101, 104, 105, 106, 107, 108, 109,
110, 111, 161
Reale, Miguel 196
Rieger, Frank 201
Rosenzweig, Franz 289
Rötzer, Florian 12, 73, 99, 293
- Rudolph II. 274
Russell, Bertrand 53
- Sartre, Jean-Paul 290
Saussure, Ferdinand de 278
Schendel, Mira 97
Scheuerl, Hans 239
Schiller, Friedrich 25, 26, 52, 117,
150, 151, 161, 176, 222, 231, 232,
235, 248
Schmieder, Falko 316
Schumpeter, Joseph Alois 199, 200
Seneca, Lucius Annaeus 191
Serres, Michel 201
Sokrates 49, 185, 186, 187, 188, 193,
209
Stenzel, Julius 194
Stock, Wolfgang G. 80
- Turing, Alan 75
- Vargas, Milton 97
Vaucanson, Jacques de 280
Voegelin, Eric 276, 281
- Wagnermaier, Silvia 292
Watzlawick, Paul 176
Whitman, Adolph 273, 274
Winkler, Steffi 9, 14, 159
Winnicott, Donald W. 230, 231
Wittgenstein, Ludwig 10, 11, 12,
27, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38,
39, 41, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57,
58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66,
67, 70, 71, 161, 185, 195
- Zielinski, Siegfried 17, 273
Žižek, Slavoj 107