

Die Ekstase der Spielplätze

Über die Kulturschöpfung in körperlichen und kognitiven Gegenwelten

von Isis Mrugalla

45

Spielplätze haben die Doppelstruktur eines körperbezogenen und imaginativen Raumes. Es sind analoge Fantasy-Events, bei denen Organisation und Besucher_innen gemeinsam außeralltägliche Wirklichkeiten herstellen. Dieser Prozess wird unter hohem Aufwand durchgeführt und ist beispielhaft für die Logik der Singularitäten (vgl. Reckwitz 2017). Im Diskurs über Spielplätze prognostizieren manche Realitätsflucht und andere Kulturschöpfung. Spielen, so scheint es, ist wirksam. Aber wie, warum und wofür? Und warum braucht es das Rauschen für das Spielen? Diesen Fragen geht dieser Beitrag nach. Darüber hinaus will dieser Beitrag Spielplätze theoretisch und empirisch als Kategorie operationalisieren, Rausch und Ekstase als konstitutives Element des Feldes herausarbeiten und die politische Wirksamkeit des Spielplatzes als Forschungsfeld eröffnen. Hierzu werden Theoriebausteine aus der sozialkonstruktivistischen Wissenssoziologie (Berger/Luckmann, Goffman, Schetsche) und der historischen Kulturwissenschaft (Reckwitz, Huizinga, Bataille) zusammengetragen und mit ethnographischen und diskursanalytischen Beobachtungen in Empirie und Analyse fortgeführt.

abstract

Schlagwörter

Wirklichkeit; Singularität; Homo ludens; Performanz

I Einleitung

In dem 2017 veröffentlichten Beitrag „Die Gesellschaft der Singularitäten“ arbeitet der deutsche Soziologe und Kulturwissenschaftler Andreas Reckwitz die soziale Logik des Besonderen als Abgrenzkategorie zur Logik des Allgemeinen heraus und identifiziert Singularitäten als das kulturelle Desiderat der Spätmoderne. Reckwitz erklärt, dass der Prozess der Singularisierung das Erleben, der leibliche Prozess der Weltverarbeitung, die affektive, intensive Rezeption umfasst, die er als Aneignung bezeichnet (Reckwitz 2017b: 70).

Während einer Dauer von zwei Jahren habe ich ethnographische Feldforschungen zu Events und Orten des Außeralltäglichen durchgeführt, die ich als *Spielplätze* bezeichne. Ich habe Orte untersucht, in denen nicht-alltägliche Wirklichkeiten mittels Inszenierung und Simulation alternativer Realitäten (Fantasy) hergestellt werden. Das intensive Erleben auf den Spielplätzen fällt in das semantische Feld von Rausch und Ekstase. Eine Besonderheit dieser Ekstase ist, dass es sich um einen substanzunabhängigen Rausch handelt, den das Subjekt körperlich und kognitiv produziert und rezipiert. Es handelt sich bei dem untersuchten Feld um Wirklichkeiten, die das Subjekt nicht allein physisch betreten kann, sondern zunächst kognitiv hervorbringen muss.

Die dazu nötigen Kompetenzen sind die Imagination, das überlagernde Rauschen von Störfaktoren, ebenso wie das Verfügen über Wissensbestände, die häufiger in der popkulturellen Heterodoxie als im orthodoxen Mainstream zu finden sind. Die Spielplätze als Fantasy-Events werden zwar zunehmend populärer, haben ihren Ursprung allerdings als Nischenprodukt der Popkultur hochspezialisierter Expert_innen. Reckwitz verortet Singularitäten innerhalb der orthodoxen Wirklichkeitsordnung einer Gesellschaft (vgl. ebd.: 50). Mit einer zeitdiagnostischen Brille betrachtet handelt es sich bei den Spielplätzen um das allmähliche Verschieben aus der äußeren Heterodoxie in die Peripherie der Orthodoxie. Wie Reckwitz aufzeigt, findet eine Umbewertung statt; in der vormals eigenartige „Sonderling[e]“ zum singulären „Nerd[s]“ werden (vgl. Reckwitz 2017a).

Mit der Gegenüberstellung des rationalen Allgemeinen und des affektiv erlebten Singulären greift Reckwitz eine dialektische Denkfigur auf, die sich bereits bei dem amerikanischen Soziologen Peter Berger und dem deutschen Soziologen Thomas Luckmann (1966) abzeichnet mit der Gegenüberstellung von routiniertem Alltag und der Unterbrechung von Routine durch Ausnahmen. Letztere Autoren bezeichnen den Übergang zwischen diesen beiden Situationen als Sprung (*leaping*) zwischen zwei Welten (vgl. ebd.: 39). Mit diesem Sprung verlässt

das Subjekt eine Wirklichkeit und betritt eine andere. Dies wird für das Betreten von Fantasy-Events besonders eindrücklich und die Gegen-Weltlichkeit dieser Ereignisse ist beinahe schon sprichwörtlich.

Im öffentlichen Diskurs wird die Vertiefung des Subjekts in Spielplätzen mit Faszination und Schrecken betrachtet. Während mehr und mehr begeisterte Fans die sich häufenden Fantasy-Spielplätze aufsuchen (sei es virtuell in digitalen Spielen, oder analog bei Cosplay oder Live Action Roleplay Conventions, Motto-Partys, speziellen Festivals, Fantasy-Bällen, Fan-Events etc.), diskutieren andere in „Gefahrendiskursen“ über die Agency der Spielenden und die Konsequenzen ihres Handelns für Individuum und Gesellschaft (vgl. Schetsche/Schmidt 2016: 23f.). Praktiken und Wirklichkeitsdeutungen, die nicht auf dem Webrahmen des Alltags gesponnen sind, sondern die Grenzen der vereinbarten rationalen Nüchternheit überschreiten, wurden häufig in medialen Verhandlungen als Eskapismus diskutiert, also als Realitäts-Flucht. Unter der Prämisse eines alltagsorientierten Wirklichkeitskonzeptes wird das Rauschen der Imagination und Simulation als ein Sich-Entrücken aus der Realität des verbindlichen Alltags bewertet. Diesen Diskurs gilt es zu dekonstruieren und seine Logiken innerhalb der zugehörigen Rollen der Alltagswirklichkeit zu verorten.

Ziel dieses Beitrags ist, den Forschungsgegenstand der Spielplätze theoretisch und empirisch zu operationalisieren, Rausch und Ekstase als konstitutives Element des Feldes herauszuarbeiten und die politische Wirksamkeit des Spielplatzes als Forschungsfeld zu eröffnen. Hierzu soll nach dieser Einleitung (I) die akademischen Theoriebausteine der Wirklichkeit und des Spiels reflektiert werden (II) und mit dem empirischen Befund aus dem Feld verglichen und fortgesetzt werden (III). Abschließend werden im Fazit die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst (IV).

47

Akademische Debatte und Theoriebausteine

Für die Operationalisierung des Spielplatzes als Forschungsfeld werden im Folgenden die nötigen Theoriebausteine in ihrer akademischen Verortung zusammengetragen. Diese kommen aus zwei miteinander verwachsenen Denktraditionen: die sozialkonstruktivistische Wissenssoziologie und die historische Kulturwissenschaft.

Sozialkonstruktivistische Wissenssoziologie

Spielplätze zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass sie einen Unterschied zur Alltagswirklichkeit herstellen, auch indem sie nicht-alltägliche, ontologische

Realitätskonzepte abbilden (die literarisch in das Genre der Fiction oder Fantasy fallen).

Was hier passiert und wie die Welt hier funktioniert, gilt scheinbar nur hier und soll im Rahmen des Settings verstanden werden. Im LARP gibt es hierfür die Bezeichnung IT (In-Time, im Spiel) und OT (Out-Time, außerhalb des Spiels). Um diese Wirklichkeitskonstruktionen theoretisch zu fassen, wird im Folgenden ein erster Theoriebaustein eingeführt.

Konstruktion der Wirklichkeiten

Die sozialkonstruktivistische Wissenssoziologie in der Tradition von Berger und Luckmann ist der erste Theoriebaustein für die Operationalisierung von Spielplätzen als Forschungsgegenstand. Sie beschreibt, wie Wirklichkeiten als soziale Konstruktionsleistung entstehen, und somit auch, wie die Alltagswirklichkeit und dazu parallele oder alternative Wirklichkeiten, wie die Fantasy-Events der Spielplätze, hergestellt werden.

Die Konstruktion von Wirklichkeit steht in einem unmittelbaren Zusammenhang mit der sozialen Legitimierung von Wissen, so Berger und Luckmann. Durch machtvoll Absichern werden Handlungs- und Deutungsmuster für die Wirklichkeit als gültig vereinbart. Es wird also verhandelt und beschlossen, wie das Wahrgenommene

gedeutet wird (Was ist das?) und welche Handlungen und Reaktionen daraufhin durchgeführt werden (Was mache ich damit? Wie verhalte ich mich jetzt?). Bestimmte Wissensbestände werden in diesem Prozess mit dem Dogma der Wahrheit versehen und für diese Wirklichkeit zum „taken-for-granted“ (Berger/Luckmann 1966: 33), während anderes Wissen in Abwertungsstrategien als illegitim und unfaktisch degradiert wird. In diesen Konstruktionsprozessen entstehen Ordnungen, aus denen hervorgeht, was als orthodoxes Wissen gültig ist, was weniger gültig oder gar illegitimes heterodoxes Wissen ist, und, wie der Soziologie Michael Schetsche hinzufügt, was außerhalb der Wissensordnung als unsichtbares, tabuisiertes kryptodoxes Wissen liegt (Schetsche 2019).

Wissensbestände wiederum betrachtet die Wissenssoziologie nicht als ontologisch faktisch, sondern als „unheilbare Subjektivität“ (Schnettler 2018: 218), die in sozialen Konstruktionsleistungen innerhalb der Wirklichkeiten zum Faktischen *gemacht* werden. In diesen Objektivierungsprozessen werden subjektive Konstitutionen (Erlebnisse, Erfahrungen, Überlegungen) zu sozialen Konstruktionen verarbeitet und intersubjektiv vermittelbar, beispielsweise durch Sprache (vgl. Schnettler 2018: 219, vgl. Mertens 1999: 213-252). Die Wissenssoziologie stellt dabei nicht die philosophische Frage nach einer tatsächlichen ontologischen Realität, sondern fragt nach den Prozessen

der sozialen Konstruktion von Wirklichkeit in konkreten Gesellschaften (vgl. Berger/Luckmann 1966: 33).

Der Verweis auf Sprache ist deswegen an dieser Stelle für die Spielplätze relevant, weil die spielenden Subjekte im Vorhinein die Möglichkeit bekommen, sich darüber zu informieren, welche Deutungsmuster und Handlungsoptionen für diese Wirklichkeit des Spielplatzes gültig sind. Wie das abläuft, ist weiter unten im empirischen Teil abgebildet.

Zusammenfassend wird die Wirklichkeit als soziale Konstruktion betrachtet, die durch Legitimierung bestimmter Wissensbestände (Was ist wahr?) und durch die daraus hervorgehenden Deutungsmuster (Wie versteht *man* das, was ich wahrnehme?) und Handlungsimperative (Wie verhält *man* sich in dieser oder jener Situation?) entsteht. Da die Interaktion auf den Spielplätzen ein zentraler Forschungsgegenstand für die Spielplätze ist, soll hierauf ein besonderes Augenmerk gelegt werden.

Soziale Interaktion und Bühnen

Für die Performanz auf dem Spielplatz werden hier die Beobachtungen des kanadischen Soziologen Erving Goffman einbezogen. Seine Grundüberlegungen lassen sich gut an die soziale Konstruktion der Wirklichkeit anfügen.

Mit seinem Beitrag *The presentation of self in everyday life* (1959) erklärt Goffman die soziale Interaktion von Menschen mit der Metapher eines Theaterstücks. Ähnlich der Überlegung, dass Wirklichkeit sich durch geteiltes Wissen konstituiert, erklärt Goffman, dass Alltagshandlungen nach gelernten Skripten durchgeführt werden. Er beschreibt menschliches Handeln und das Einnehmen von sozialen Rollen grundsätzlich als ein Spielen (*acting*). Dabei stellt er nicht etwa die Ernsthaftigkeit oder Relevanz der „gespielten“ Handlungen infrage, sondern er weist darauf hin, dass soziale Interaktion (Handlungen, Beziehungen, Identitäten, Ästhetiken, etc.) grundsätzlich ein *Darstellen* ist (vgl. Goffman 1959). Selbstdarstellung und Interaktion versteht Goffman als das Nach-Spielen von gelernten sozialen Skripten, die in der konkreten Situation neu realisiert und gegebenenfalls modelliert werden. Somit ist jedes Handeln das Simulieren von Wirklichkeit, das selbst zur Wirklichkeit wird.

Auch zu dem Sprung zwischen den Welten, also das Wechseln von einer Wirklichkeit in die andere, hat Goffman theoretisch gearbeitet. Für diese anders gelagerte Wahrnehmung und Interpretation von Handlung stellt er in seinem Beitrag *Frame analysis* eine Lesart vor (1974, die deutsche Übersetzung hat den sehr passenden Untertitel *Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*). Dem Titel des Beitrags ist bereits die Metapher eines

Rahmens zu entnehmen. Goffman stellt die Überlegung an, dass Realität von Akteur_innen im Kontext verstanden und rezipiert wird. Wenn der Kontext wechselt, verändert sich für die Akteur_innen auch die Wirklichkeit. So kann dieselbe Handlung, Gestik oder Ästhetik im Kontext einer Party als angemessen, sinnvoll, logisch und legitim gelesen werden, jedoch in einem anderen Rahmen, etwa einem Tag im Büro möglicherweise als unpassend oder gar grob unhöflich bewertet werden. Der Wechsel zwischen Alltag und Spielplatz ist in der Terminologie Goffmans ein Rahmenwechsel.

50

Um Goffmans Theater-Metapher aus *The presentation of self in everyday life* aufzugreifen findet die Interaktion einer Fantasy-Party auf einer anderen *Bühne* statt. Goffmans Wirklichkeit ist eine situative; soziales Handeln bekommt für ihn erst situativ Bedeutung. Es muss daher innerhalb des Kontextes interpretiert werden.

Das Spiel ist dadurch definiert, dass die Akteur_innen *wissen*, dass sie spielen. Die Simulation ist hier als solche markiert. Sie kennen die Bühne, auf der sie sich bewegen und sind vertraut mit ihren Regeln. Sie wissen auch voneinander (bestenfalls), dass sie auf der selben Spiel-Bühne interagieren. Für die Operationalisierung des Spielplatzes ist das ein zentraler Aspekt. Das Skript und den Rahmen des Spiels zu kennen ist obligatorisch für das gemeinsame

Spielen. Wie die Empirik zeigen wird, verwenden Spieler_innen und Spielorganisation keinen geringen Aufwand, um dieses gemeinsame Fundament zu gießen.

Zuletzt sei noch eine Besonderheit der Spielplätze genannt, die für den Zusammenhang mit Rausch und Rauschen wichtig wird: Die hergestellte Wirklichkeit wird häufig im Vergleich zur Alltagswirklichkeit der Akteur_innen *intensiv* inszeniert. Im Vergleich zur Alltagswirklichkeit der spielenden Akteur_innen werden die Skripte pointierter ausgespielt, die Rollen bis ins Klischee zugespitzt, die Kulissen in Dimension und Ästhetik übersteigert, und die Körpertechniken und Körperdarstellungen bunter (unter Umständen mithilfe von Kostümen). Der Spielplatz wirkt wie mit einem Farbfilter überlegt; als wäre der Kontrast, die Sättigung der Farben und die Wärme des Lichts von der Null-Achse der Gewohnheit auf intensiv hoch verschoben. Der Spielplatz ist in seiner Wirklichkeit das, was der französische Philosoph Jean Baudrillard als *Hyperrealität* bezeichnet (vgl. Stehle 2012: 109).

II.II Historische Kulturwissenschaft

Nicht selten werden digitale und analoge Spielplätze in der medialen Debatte als Ort der *Realitäts-Flucht* bezeichnet. Auf Events oder in PC Spielen würde sich das Subjekt aus der ernsthaften Realität in das

imaginierte Spiel *hinein* flüchten. In dieser Debatte wird die Gegenüberstellung von IT / OT übersetzt mit der Gegenüberstellung Spiel / Echt.

Dieser Diskurs ist aus mehrfacher Perspektive für das Forschungsfeld der Spielplätze relevant: Zum einen stellt sich die Frage, was das Spiel eigentlich ausmacht. Welche Qualitäten werden dem Rahmen der Situation damit zugeschrieben, insbesondere vor dem Hintergrund einer Gegenüberstellung mit der Alltagswirklichkeit? Auf einer analytischen Ebene, wie griffig ist die Kategorie *echt* für Wirklichkeiten und welche Kategorien schlägt die historische Kulturwissenschaft vor?

Warum werden Gefahrendiskurse über das Spielen geführt? Mit welchen Befürchtungen wird das Spielen betrachtet? Welche historischen (z.B. politischen) Potenziale hat das Spiel für die Alltagswirklichkeit? Und schließlich: Welche kulturhistorische Bedeutung haben Spielplätze als Singularität? Wie ist die Konstruktion der Spielplätze als Singularität analytisch zu greifen?

Diesen Fragen soll der nächste Abschnitt nachgehen und somit die vorerst letzten Bausteine für die Operationalisierung des Spielplatzes liefern. Für diesen Beitrag grundlegende Stimmen sind der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga, der französische Philosoph George Bataille und in der aktuellen Forschung der

deutsche Soziologe und Kulturwissenschaftler Andreas Reckwitz.

Was ist das Spiel?

In Johan Huizingas Beitrag *Das Spielelement der Kultur* (original 1933) erhebt der Historiker den spielenden Menschen zum Quell der Kultur im ethnologischen Sinne. Der *Homo ludens* als Gegenüberstellung zum *Homo sapiens*, dem wissenden Menschen, oder dem *Homo faber*, dem Handwerker, schlägt Huizinga eine neue Perspektive auf Kulturgeschichte vor. Sein Argument ist, dass aus dem Spiel alle Kultur und mit ihr Religion, Politik, Recht, Kunst, Wissen und gesellschaftliche Ordnung hervorgegangen sei. Das Spiel erfährt bei Huizinga eine Aufwertung als die Keimzelle menschlicher Sozialisation. Huizinga korrigiert hier die Abwertung des Spiels als triviale Tätigkeit. In seiner Darlegung bekommt das, was „überflüssig“ und ohne pragmatische Motivation getan wird einen Bedeutungszugewinn durch seine Konsequenzen und Potenziale für die Alltagsrealität; und zwar nichts weniger als die „Kulturschöpfung“ selbst (Voegelin 2014: 51ff.). Wie kommt Huizinga zu dieser Einschätzung? Wo verortet er das Spiel?

Das Spiel wird von Huizinga zunächst in der Gegenüberstellung zum Ernst eingeführt. Er erklärt, dass es sich dabei nicht um den Gegensatz wahr / unwahr oder

echt / unecht handle, sondern vielmehr um das „Anders-Sein“ der Spielrealität gegenüber der „gegebenen[n] Wirklichkeit“ (Huizinga 2014: 23f.). Hier ist Huizinga mit Berger und Luckmanns Perspektive deckungsgleich. Der Begriff des Ernstes wird von Huizinga zweifach benutzt. Einerseits sei das Spiel Nicht-Ernst für die Alltagsrealität, andererseits lasse sich die Spielende mit voller Ernsthaftigkeit auf die Spielrealität ein. Das Spiel soll es außerhalb seiner Wirklichkeit (im Alltag) nicht ernst gemeint sein, und gleichzeitig innerhalb seiner Wirklichkeit echt: Das „Spiel soll Ernst sein, um Spiel zu sein!“ (ebd.: 22). „Obwohl [dem Akteur] bewusst ist, dass er spielt, kann ihn der Geist eines Spiels, das als solches mit keinem materiellen oder utilitaristischen Interesse verbunden ist, völlig gefangen nehmen.“ (Huizinga, zitiert nach Voeglin 2014: 52)

Politische Wirksamkeit des Spiels

Huizinga hält den produktiven Moment des Spiels nicht für die Absicht der Spielenden. Sie planen nicht, Kultur zu schöpfen, sondern sie tun es vielmehr *aus Versehen*. Weil sie keine ernste, das heißt *rationale, produktive, vernünftige* Absicht verfolgen und den bestehenden Regeln des Alltags in der Spielrealität entgegen können, kommen die spielenden Akteur_innen auf Ideen *outside-the-box*. Der explizit fiktive Aspekt des Spielens ist der Motor

der Kultur, der sich von dem Faktischen (oder mit Berger und Luckmann dem faktisch Gemachten) abgrenzen darf und muss, um Spiel zu sein. Dieser Gedanke wird in der Weiterführung durch George Bataille noch eindrücklicher.

Bataille hat sich in seiner Schrift *Somme-sion là pour jouer ou pour être sérieux?* mit der Gegenüberstellung von Arbeit innerhalb der Ordnung des Alltags und dem Rausch des Spiels beschäftigt. Seine Überlegung ist, dass das Spiel dadurch definiert ist, „keinen vernünftigen Grund“ zu haben und „keinen [rationalen] Zweck“ zu erfüllen (Bataille 2014: 75). Bataille zitiert Huizinga, indem er schreibt

Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch alle die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanspannung (...) ihren Kindern auch in der Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß. (ebd.: 78)

Der Sinn des Spielens liegt für Bataille im Spiel selbst. Der Selbstzweck des Spiels ist nicht produktiv oder profitorientiert, sondern er ist das pure Vergnügen. Das Spiel hat bereits dann alles erfüllt, was es soll, wenn es gespielt wird. Diese hedonistische

”

Diese Souveränität gegenüber den Regeln, Deutungsmustern und Wissensbeständen des Alltags ist es, die für Bataille und Huizinga dem Spiel das Potenzial der Innovation verleiht.

Verortung steht für Bataille im Kontrast zu Logiken der Alltagsrealitäten. Spielen bekommt bei ihm eine politische Einfärbung, indem es sich der Alltagsrealität und ihren Gesetzmäßigkeiten, Leistungsgedanken und Legitimationsstrategien entzieht. Zu allem Überfluss, so Bataille, werden beim ekstatischen Spielen (IT) ohne weiteren Sinn und Zweck Ressourcen verbraucht, die im rationalen Alltag (OT) erwirtschaftet werden mussten. In dieser unproduktiven „Verschwendung von Energien auf exzessive Weise“ (Bataille, zitiert nach Benkel 2016: 122) wird die „Gleichgültigkeit jederlei Zweck“ im Spiel erkennbar. Die Spielenden machen sich über die Logik des Alltags lustig und erklären sich als souverän gegenüber dessen Ordnung (vgl. Bataille 2014: 83f.).

Über den „Gegenhorizont“ zum Alltag haben auch der deutsche Soziologe Michael Schetsche und die deutsche Sexualpädagogin Renate-Berenike Schmidt in ihrem Beitrag *Außergewöhnliche Bewusstseinszustände in der Moderne* (2016: 11) geschrieben. Wie Bataille thematisieren sie

die politischen Implikationen außeralltäglicher Realitäten, insbesondere in Bezug auf Rausch als kognitiven Zustand. Sie sehen im Rausch eine Subversion des Subjekts. Indem es die rationale Wirklichkeit des Alltags verlässt und Handlungen ausführt, die auf der Alltagsbühne als Grenzüberschreitungen, Normverletzungen, Kontrollverlust und Unvernunft bewertet werden, geht es in den „kulturelle[n] Widerstand“, so die Autoren (ebd. 14).

Diese Handlung von Subjekten wird von den „Wächter[n] der rationalen Wirklichkeit“ als Bedrohung empfunden und in „Gefahrendiskursen“ adressiert (ebd. 24). Folgen wir dieser Logik, könnten solche Ärzt_innen, Pädagog_innen, Politiker_innen, Psycholog_innen und Theolog_innen die sich besorgt oder kritisch gegenüber den Spielplätzen äußern, als *Wächter_innen* betrachtet werden. In dieser Funktion verwalten und verantworten sie die „Ordnung der Dinge“ (Foucault 1966).

Diese Souveränität gegenüber den Regeln, Deutungsmustern und Wissensbeständen

des Alltags ist es, die für Bataille und Huizinga dem Spiel das Potenzial der Innovation verleiht. Wie Berger und Luckmann festgestellt haben, liegt der Ursprung des Wissens in der *subjektiven Erfahrung* und der anschließenden sozialen Verhandlung darüber. Die Wirklichkeitskonstruktion schöpft aus der Objektivierung dieser Erfahrungen. Wenn das Spiel seinen Sinn in sich selbst findet, also der Erfahrung dessen, was nur im Spiel erfahrbar wird, ist der Rückschluss logisch: Hier wird Erfahrungswissen produziert, dass in andere Wirklichkeiten importiert und dort wirksam werden kann. Huizingas Leistung mit dem Konzept des *Homo ludens* liegt auch darin, diesen Zusammenhang anhand von historischen Entwicklungen nachzuzeichnen.

Spielplätze als Singularität in der Spätmoderne

Wie Huizinga aufzeigt, gehörte das Spiel schon immer als Kulturpraxis, als eine Praxis, die Kultur hervorbringt, zu Gesellschaft dazu. Reckwitz bezeichnet das Spiel darüber hinaus als „Praxis *par excellence*“ in der das Handeln der Akteur_innen ohne die rationale Logik des Alltags sinnvoll ist (vgl. Reckwitz 2017b: 91).

Die kulturhistorische Relevanz der Spielplätze ergibt sich zweifach: Erstens hat das Spiel mit Huizingas *Homo ludens* als

Kulturpraxis das Potenzial zur gesellschaftlichen Innovation. Auf dem Spielplatz als *anderem* Erlebnisraum wird möglich, was im Alltag unmöglich ist. Hier gemachte Erfahrungen, Experimente und Erfindungen können als Import für den Alltag wirksam werden (vgl. Huizinga 2014).

Zweitens ist der Spielplatz aufgrund seiner Verortung als Praxis *par excellence*, die nicht-rational ist, nicht verallgemeinerbar, nicht austauschbar, nicht wiederholbar und nicht vergleichbar eine nahezu idealtypische Singularität. Während Reckwitz *Arbeit* als die beispielhafte Praxis der sozialen Logik des Allgemeinen bezeichnet, kann das *Spiel*, insbesondere das simulierende, imaginierende Spiel mit seiner Performanz und Aufführung als beispielhafte Praxis der Singularität gedeutet werden (vgl. Reckwitz 2017b: 72).

Eine Singularität ist eine „sozialkulturell fabrizierte Einzigartigkeit“, erklärt Reckwitz (ebd.: 51). Wie läuft diese Fabrikation ab? Reckwitz stellt vier Schritte des *doing singularity* vor: Das Beobachten, bei dem etwas als Potenzial erkannt wird (1), die Zuschreibung von Wert an dieses Erkannte (2), das Hervorbringen der konkreten Singularität mit Techniken, die als besonders markiert sind, wie etwa Handarbeit oder Kunst (3) und schließlich das Aneignen, also das Erleben, die körperliche und kognitive Rezeption und die emotionale Reaktion auf diesen Prozess (4) (vgl. ebd.: 64ff.).

Mit dieser Aufzählung endet das Zusammentragen der Theoriebausteine. Diese analytischen Puzzlestücke aus Wissenssoziologie und Kulturwissenschaft dienen als Grundgerüst der heuristischen Kategorie Spielplatz. Im Folgenden wird die theoretische Operationalisierung auf Basis der bisherigen akademischen Debatte mit den Beobachtungen aus dem Feld abgeglichen und in der Analyse die theoretischen Überlegungen fortgeführt.

III Empirie und Analyse

In diesem Abschnitt folgt die Empirie aus der bisherigen Erhebung zu Spielplätzen und die Analyse der Beobachtungen. Diese hat zum Zweck, die zentralen Erkenntnisse aus der Datenerhebung zusammenzufassen und anhand dessen die heuristische Operationalisierung der Kategorie Spielplatz fortzuführen.

Hierzu wird zunächst dargelegt, wie die Kategorie Spielplatz für dieses Forschungsfeld bisher gefasst wurde, wie das Feld abgesteckt und wie der Rahmen und die Umsetzung der empirischen Erhebung methodisch gesetzt wurde.

Was sind Spielplätze?

Die untersuchten Forschungsobjekte sind Events, Performanzen und die zugehörigen

analogen Orte, die von Spielenden freiwillig für einen klar abgesteckten zeitlichen Rahmen besucht werden und bei denen außeralltägliche Wirklichkeiten hergestellt werden. Sie zeichnet sich durch ihre Gegenweltlichkeit aus: Etwas oder mehrere Facetten des Spielplatzes stehen im direkten Gegensatz zur so konstruierten Normalität des Alltags aus Perspektive der Spielenden. Das können die Ästhetiken sein (Wie sieht die Welt hier aus?), die Rollen der Akteur_innen (Wer bin ich hier? Wie stehe ich hier zu den anderen Personen? Was darf ich hier, im Vergleich zu meinen sonstigen Rollen?), die Narrationen des Raums (Warum bin ich hier? Welche (Hi-)Story hat dieser Raum?) oder die ontologischen Realitätskonzepte (Welche Naturgesetze gelten hier? Was ist hier wahr und gesetzt? Wovon kann ich als Gegebenheit hier ausgehen?).

Darüber hinaus definiert sich der Spielplatz durch seine Selbstbezüglichkeit. Der Spielplatz will nur sich selbst. Die Praxis auf dem Spielplatz hat vordergründig das Vergnügen zum Sinn. Die Motivation des Spielplatzes liegt im Genuss, im Spaß, in der Freude an der dort verfügbaren Wirklichkeit. Hierzu werden Angebote und Möglichkeiten für die Rezipient_innen geschaffen und kommuniziert. Produktive, rational ausgerichtete Zwecke haben keine sichtbare institutionalisierte Struktur auf dem Spielplatz.

Schließlich ist der Spielplatz eine Fiktion, die das spielende Subjekt herstellen muss. Nicht nur Rahmenbedingungen, Regeln und Normen des Spielplatzes müssen vertraut sein, ebenso ist es für das spielende Subjekt nötig die Narrationen zu verstehen und sich darin zu vertiefen, die Körperpraktiken anzuwenden, und über die Fähigkeit der Imagination zu verfügen. Nicht alles, was auf dem Spielplatz zu sehen und zu erleben sein soll (in der Narration) ist für das ungeübte, nicht eingeweihte oder rational ausgerichtete Subjekt erkennbar und verfügbar. Der Spielplatz entsteht erst durch die Imagination: durch das fantasierende Hinzufügen und Hinwegsehen. Ob der Spielplatz als solcher für die Besucher_in funktioniert, hängt von dem/der Besucher_in ab. So gesehen sind die Spielplätze als Räume vor allem unverbindliche Angebote und Möglichkeiten.

Das Bild eines Spielplatzes hat hier die doppelte Bedeutung eines materiellen, körperlich zugänglichen, analogen Raumes und eines kognitiven Raumes, der durch Imagination und Affizierung hervorgebracht werden muss. Diese beiden Aspekte werden weiter unten mit den Begriffen Rausch und Rauschen adressiert. Vor diesem Hintergrund ist der Spielplatz eine Skala, deren jeweilige Position subjektiv bleiben muss. Der Grad an Gegenweltlichkeit macht einen mehr oder weniger idealtypischen Spielplatz aus. Ob

und inwiefern ein Spielplatz „das ganz Andere“ zum Alltag ist, kann nur der/die einzelne Akteur_in in seiner/ihrer Lebenswelt entscheiden.

Qualitative ethnographische Feldforschung und Diskursanalyse

Aus dieser doppelten Kartographierung ergeben sich zwei Forschungszugänge für den Spielplatz: die qualitative ethnographische Feldforschung, die Materialität und Performanz untersucht, und die Diskursanalyse, die gemeinschaftliche Narrationen über den Raum und das subjektive Erlebnis der Akteur_innen im Raum in Form von intersubjektiver Objektivierung durch Sprache beobachtet und analysiert.

Über einen Zeitraum von zwei Jahren habe ich 24 potenzielle Spielplätze aufgesucht und den Diskurs um sie beobachtet. Allen untersuchten Events und Orten ist gemeinsam, dass in der medialen Narration durch die Teilnehmenden und / oder die Organisation ein Rahmen vereinbart wurde, der mindestens den hedonistischen Spielcharakter, die Gegenweltlichkeit zum Alltag und die Imagination des Raums als Fiktion oder gar Fantasy umfasste. Untersucht wurden bisher Live-Action-Roleplay (LARP) und Cosplay Conventions, Motto Partys und Konzerte (Halloween, Gothic, Queer), Festivals (Sea You Festival), Fantasy-Stadtführungen (London Harry

Potter Tour), Krimidinner oder Freizeitparks (Disneyland).

Im Folgenden wird die Operationalisierung des Spielplatzes als Forschungsobjekt anhand der Empirie fortgesetzt. Anhand exemplarischer ethnographischer Beobachtungen sollen die beschriebenen Strukturen und Muster der Spielplätze als doppelte Räume für die Leser_in greifbar werden. Die Vorgehensweise wird sich dabei an den bisher zusammengetragenen Theoriebausteinen orientieren. Zunächst soll betrachtet werden, wie die Spielplätze als Erlebnisraum hervorgebracht werden, den Berger und Luckmann als die soziale Konstruktion von *Wirklichkeit* analysieren (III.I). Hier zeichnet sich ab, wie der „Sprung“ von OT zu IT vorbereitet wird. Anschließend sollen die Praktiken, Erlebnisangebote und die Imaginationsleistungen der Subjekte auf dem Spielplatz beleuchtet werden, die Reckwitz als *Aneignung* bezeichnet (III.II). Es handelt sich also um die IT-Zeit auf dem Spielplatz. Abschließend richtet sich der Blick auf die Potenziale und Konsequenzen des Spiels für die Alltagsrealität, die Huizinga mit dem *Homo ludens* adressiert (III. III). Dieser Schritt bezieht sich auf die „Heimkehr“ aus der IT des Spiels in das gewohnte OT des Alltags.

Ich werde die Terminologie des LARP verwenden, um die Akteur_innen auf dem Spielplatz in ihren Rollen zu verorten. Der

” Der „Sprung“ in die Wirklichkeit des Spielplatzes ist kein plötzlicher, sondern ein sukzessives Akklimatisieren.

Grund für dieses Vorgehen ist die daraus resultierende analytische Klarheit für die Struktur des Feldes. Neben den bereits eingeführten Begriffen Out-Time (OT) und In-Time (IT) werden das im Folgenden sein: Spielleitung (SL), also diejenigen Institutionen, die mit der strukturellen Organisation des Spielplatzes als Raum und Event betraut sind, sowie Spiel-Charaktere (SC), also die spielenden Rezipient_innen.

III.I Das Hervorbringen des Spielplatzes

Der „Sprung“ in die Wirklichkeit des Spielplatzes ist kein plötzlicher, sondern ein sukzessives Akklimatisieren. Bevor der Spielplatz zugänglich und rezipierbar wird, muss er hervorgebracht werden. Um Goffmans Metapher aufzugreifen, muss die Bühne dieses Theaters zunächst gebaut werden. Durch seine Doppelstruktur als körperlicher und kognitiver Raum ist dieses Bauen ein materieller und mentaler Prozess.

Dieser Prozess umfasst das Entwickeln und Verbreiten von Handlungs- und Deutungsmustern durch Narration, das Planen, Konstruieren und Kommunizieren von Kulissen, Kostümen und Rollen und das Aneignen von Wissensbeständen und bestimmter körperlicher und mentaler Fähigkeiten. Bei dem letztendlichen Betreten des Spielplatzes durch den SC handelt es sich um die Katharsis der Hervorbringungsphase. Diese Präparation des Spielplatzes ist eine Leistung, die von den beteiligten Akteur_innen gemeinsam vorgenommen wird.

58


Die SL hat die Aufgabe, den Rahmen des Spielplatzes im wahrsten Sinne des Wortes zu bauen und den Zugang der SCs zum Spielplatz zu regulieren. Das betrifft zunächst den imaginativen, kognitiven Zugang: Die SL generiert die *Narrationen* über den Raum (Was ist das für eine Welt? Welche Regeln und (Natur-)Gesetzmäßigkeiten gelten hier?), und machen Vorschläge für den Plot des Spielplatzes (Was erwartet mich hier? Was gibt es hier zu tun? Welche Spielmöglichkeiten habe ich hier?) sowie die Ästhetik (Wie sieht diese Welt aus? Wie sehe ich in dieser Welt aus? Welchen Gestalten werde ich hier begegnen?). Die SL hat auch die Aufgabe, die Idee dieser Wirklichkeit zu kommunizieren. Dies geschieht in der Regel in Form von Texten, Text-Bild-Bezügen oder Videos über digitale Kanäle (Websites, YouTube, soziale Netzwerke, etc.) oder in

manchen Fällen auch über Plakatierung im sichtbaren öffentlichen Raum.

Beobachtung 1: Im Falle der Gothic Party Reihe Super Schwarzes Mannheim stehen auf dem Veranstaltungsplakat die Informationen, dass es sich um eine Gothic / BDSM Party-Reihe handelt, die jeden ersten Samstag im Monat stattfindet. Das Plakat nennt auch den Untertitel zum Event: „Wir sind die Macht der Nacht“. Die Location ist die ehemalige Fabrikhalle der alten Seilerei in Mannheim.

Auf ihrer Website, Instagram und Facebook stellt die SL ein (Hi-)Story-Telling des Spielplatzes bereit. Ein kleiner Ausschnitt der offiziellen Facebookseite umfasst folgende Inhalte:

- Mit einem groben Seil gefesselte Hände mit schwarz lackierten Nägeln auf dem Plakat des zugehörigen BDSM Playground Jails
- Ein Meme von Morticia Adams aus der komödiantischen Horror-Film-Reihe „Die Adams-Family“
- Ein Foto der tanzenden schwarzgekleideten Masse mit dem Text: „Erst 0 Uhr und schon voll ! Ihr seid die Besten ! – fabelhaft“
- Ein Foto des Frontsängers der deutschen Metal-Band Agonoize, dessen Gesicht blutverschmiert

ist und aus dessen Stirn Hörner ragen. Er ist in einen schwarzen Ledermantel gekleidet und simuliert mit einem Plastik-Penis, in das Publikum zu urinieren. Das Bild wurde von einer Userin kommentiert: "Mega geil 

(Quelle: <https://www.facebook.com/groups/149524538440375/> [zuletzt aufgerufen am 20.03.19]).

Auf diese Weise kommuniziert die SL Narrative wie „So ist Gothic. Und wir sind die Plattform dazu.“ und „Das Super Schwarze Mannheim hat Tradition und Relevanz in der Gothic Szene der Region.“

Ein materielles Element, in dem die Narration für die SCs greifbar wird, ist die Kulisse. In der Regel verfügt jeder Spielplatz über diese materielle Erzählebene. Für größere Spielplätze gibt es häufig offizielle Trailer, in denen die Kulisse den SCs vorgeführt wird. Auf der Video-Plattform YouTube finden sich beispielsweise Trailer für Disneyland, das Tomorrowland Festival oder für die ConQuest LARP Convention.

Beobachtung 2: Die SL des Sea You Festivals am Tunisee nahe Freiburg baut eine aufwendige Kulisse für das Erleben dieses Spielplatzes. Die Materialität des Ortes transportiert die angekündigte Narration eines Traum-

lands mithilfe von Objekten wie dem Kettenkarussell, dem psychedelisch gestalteten GOA-Zelt, den pinken Flamingo Tretbooten und den sechs Meter hohen Figuren des Helmnot Theaters. Die SL schreibt:

„Mit ihrer blendenden Schönheit ziehen [die Figuren] alle Aufmerksamkeit auf sich. In die Farben Gold, Rot, Silber und Türkis getaucht, werden sie zum zentralen Mittelpunkt des Geschehens und symbolisieren in ihren schillernden Farben und seidigen Kleidern die Poesie von Träumen und Phantasie. Ihre Bewegungen sind sanft, majestätisch, enthoben von allem Irdischen. Die riesigen, androgynen Figuren bewegen sich – wie von magischer Hand geführt – poetisch durch das Gelände. Der Zug der farbig-schillernden Majestäten ist ein märchenhaftes Highlight und ein unmittelbares Erlebnis zum Berühren, Staunen und Träumen.“ (Quelle: <https://www.facebook.com/SeaYou-Festival/posts/1767585186664855:0> [zuletzt aufgerufen am 21.02.19]).

Beobachtung 3: Die LARP Convention Magische Momente fand im Januar 2019 in einem Holzhaus auf einer Berganhöhe im Schwarzwald statt. Die aufwendige Kulisse zog sich über drei Etagen.

Im so bezeichneten Behandlungszimmer des SCs Schwester Josefka stand eine weiße, lederüberzogene Liege und an den Wänden des abgedunkelten, niedrigen Raums befanden sich medizinische Werkzeuge und pharmazeutisch anmutende Behältnisse, Pulver und Flüssigkeiten. Eine zu großen Teilen mit weißen Binden verdeckte Puppe lag auf einem Tisch, an der offenbar Operationen durchgeführt wurden. Eine Schautafel an der Wand stellte dar, welche Bereiche des Gehirns bei einer Lobotomie für welchen Zweck entsprechend penetriert werden müssten. Mit dieser Kulisse wurde die Geschichte einer behandelnden Ärztin (aus einer vergangenen Zeit) angedeutet.

Hinzu kam ein Bruch mit der schulmedizinischen Ästhetik: Auf einem weiteren Tisch war ein kleiner Altar aufgebaut, auf dem unter anderem Kerzen, ein Dolch, eine Brennschale und Bildchen der H.P. Lovecraft Fantasy-Figur Chtulhu zu sehen war. Um diesen Altar als einen solchen zu erkennen, muss die Beobachterin über den nötigen Wissensbestand verfügen: Was ist ein Opferaltar? Wer (oder was) ist Chtulhu?

Die SCs bereiten sich ebenfalls vor. Da die Spielplätze in ihrem Zugang eingeschränkt sind, müssen sie sich bewusst

für ihre Partizipation entscheiden und diese vorbereiten. Das umfasst zunächst, sich mit der Wirklichkeit des Spielplatzes vertraut zu machen und sich die notwendigen Wissensbestände anzueignen, beispielsweise indem die entsprechenden Medieninhalte konsumiert werden, oder / und durch den Austausch mit dem bereits eingeweihten Netzwerk.

Zudem leisten die SCs Investitionen für ihren Zugang zum Spielplatz. Diese bezieht sich nicht allein auf den Erwerb einer Eintrittskarte, sondern umfasst den Einsatz verschiedener weiterer Ressourcen wie das Training von bestimmten Fähigkeiten (Tanz, Kampf, Artistik, Sprechformen, Körperhaltung, Ausdauer, Ausdruck, etc.) die Herstellung von Requisiten, die Konstruktion ihres Charakters (Wen möchte ich dort spielen? Welches Skript befolge ich (zunächst)?), häufig die Entwicklung eines eigenen Plots (Was ist mein Ziel? Was soll mir dort passieren?) und eine oder mehrere Generalproben. Auf der materialen Ebene umfasst diese Vorbereitung beispielsweise die Herstellung eines Kostüms (etwa Kleidung, Make-Up, Frisuren, ggf. bestimmte zusätzliche Attrappen von Körperteilen).

Beobachtung 4: Die AnimagiC ist eine Anime- und Manga-Convention, die seit 1999 jährlich im Mannheimer Rosengarten stattfindet. Für viele steht das Cosplay (Costume Play, hier: die Inszenierung von Manga- und

Anime-Charakteren) der Besucher_innen im Fokus der Veranstaltung. Die hier vorgetragenen Kostüme und Requisiten (wie beispielsweise Waffen oder magische Artefakte) umfassen auch selbst entworfene, genähte oder gebastelte Kunstwerke, deren Anfertigung das Ergebnis oft monatelanger Handarbeit ist.

Während der Vorbereitungsphase bringen die Organisator_innen und die Rezipient_innen den Spielplatz gemeinsam hervor. Dies kann als wechselseitiger Prozess verstanden werden, bei dem Narrationen angeboten und materiell realisiert werden in Form von Kulisse und Kostümen, sowie kognitiv in Form von Wissensaneignung, dem Konstruieren von Rollen und dem Training bestimmter Fertigkeiten.

III.II Die Aneignung des Spielplatzes

Nachdem der Spielplatz und seine Partizipierenden vorbereitet sind, ist ein körperlicher und kognitiver Zugang möglich. Das Subjekt hat sich für das Spiel konditioniert, und kann sich auf diese Wirklichkeit sinnlich und emotional einlassen. Es hat einen Resonanz-Körper für die Impulse und Angebote auf dem Spielplatz entwickelt und kann dessen Materialität, Narration und Performanz erkennen und damit interagieren. Die SCs können jetzt die Sensation

des Spielplatzes erleben. Das sorgsam vorbereitete Setting ist nun rezipierbar, die verfügbaren Konsumoptionen können genutzt und die Handlungsoptionen dieses Raumes umgesetzt werden. Nun vollzieht das spielende Subjekt auf dem Spielplatz das, was Reckwitz als „Aneignung“ bezeichnet (vgl. Reckwitz 2017b: 68ff.).

Das IT-Gehen ist ein Weg, dessen letzte Schritte erst das körperliche Betreten des Spielplatzes sind. Die körperliche Anreise der SCs zum Spielplatz umfasst das Überwinden von Transit-Räumen, die in der Regel am Eingang der Spielplätze verortet sind: Hier wird (nochmals) die Eignung der SCs für den Spielplatz überprüft (beispielsweise Alter, Kleidung, Spiel-Charakter, Gesundheitszustand, etc.), Tickets müssen erworben oder vorgezeigt werden, das Sicherheitspersonal überprüft die Taschen der Besucher_innen auf verbotene Gegenstände (manche Drogen, Waffen, in speziellen Fällen IT-untaugliche Artefakte), häufig markiert ein Bändchen oder Stempel die Akteur_innen nun als offizielle Subjekte des Spielplatzes.

Diese Passagerieten werden in manchen Fällen ergänzt, um auch die kognitive Anreise zum Spielplatz sicherzustellen.

Beobachtung 5: Für den Beginn des Plots wird bei LARP Conventions häufig eine zweite Anreise angetreten. So versammelten sich bei der Magische

Momente Convention alle SCs in ihrer IT Kleidung außerhalb des Gebäudes. Hier begrüßten sich die Charaktere IT, da sie sich ja zum ersten Mal als solche trafen und klopfen an die Pforten der Moosbacher Akademie für Magie, um von einem mürrisch dreinschauenden Wachmann in die Vorhalle eingeladen zu werden. Dort wurde nun ein zweites Mal Personalien, Anliegen und gegebenenfalls anfallende Gebühren überprüft. Während bei der ersten Ankunft die bürgerlichen Namen der Alltagswirklichkeit auf der Liste standen, war es bei der zweiten Ankunft Rea Vulcania Aurelia aus Kaletha, eine Handelsreisende in Begleitung von Flavius Aethius aus Kaletha, die darum gebeten wurde, ihre Waffen am Tor abzugeben und sich zur offiziellen Registrierung in das Dekanatsbüro zu begeben.

Beobachtung 6: Bei der Harry Potter Walking Tour for Muggles in London im Februar 2019 begann die Führung des Guides mit dem IT-Namen Luke Le Strange damit, dass er die Teilnehmer_innen dazu aufforderte, sich in die Hogwarts-Häuser einzuteilen. Hierzu erklärte er in Kürze die Charakter-Eigenschaften der jeweiligen Zugehörigkeiten innerhalb der Schule für Zauberei und Hexerei, wobei er die Angaben der offiziellen Website Pottermore wiedergab.

Er selbst verortete sich als Slytherin und erklärte die Griffindors zu seinen natürlichen Feinden. Auf diese Weise verhalf er den SCs, ihren Platz in der Story von Harry Potter zu finden (Wer ist mein Charakter?), führte in die Fantasy-Welt der Geschichte ein (Was ist die Narration?), und verortete bereits den Plot zwischen den SCs (Wer ist mein Gegner?).

Beobachtung 7: Bei der Krimidinner-Serie „Die Ashtonburry-Chronik“ erleben die Gäste während eines Vier-Gänge-Menüs einen Kriminalfall, in welchen sie durch die Darsteller eingebunden werden und den sie am Ende des Abends lösen sollen. Das Event beginnt mit der offiziellen Begrüßung durch einen Darsteller und mit dem Absinth-Ritual. Hierbei werden die SCs schrittweise angeleitet, den Absinth zuzubereiten, um ihn anschließend mit einem vorher eingeübten Toast gemeinsam zu trinken. Dieses Passageritual erfüllt gleich mehrere Funktionen für das IT-Gehen: Die SCs finden ihre Rolle (als Gäste auf der Hochzeit / der Jagdfeier / dem Geburtstag etc. im Schloss der schottischen Ashtonburry Familie) und werden in die Ästhetik und Narration eingeführt (Edgar Wallace, 1920er Jahre, Britanniens Empire, Adelsfamilie, die grüne Stunde).

Durch die körperlichen und kognitiven Passagerieten während des IT-Gehens erleichtert der Spielplatz seinen Subjekten den „Sprung“ in seine Wirklichkeit und versichert, dass auch alle Mitreisenden auf der „anderen Seite“ ankommen können.

Kognitives Rauschen

Dass der Absinth zudem ein Rauschmittel ist und Alkohol auch auf manch anderen Spielplätzen gängig und verfügbar ist, sollte an dieser Stelle weder überbewertet noch unterschlagen werden. Es ist eine empirische Tatsache, dass Alkohol und m.E. auch andere Drogen auf beispielsweise Konzerten und Festivals konsumiert werden. Gleichzeitig ist die Wirkung der Drogen nicht zu verwechseln mit der nötigen Imaginationsleistung durch die Subjekte des Spielplatzes. Allein die entspannende oder halluzinogene Wirkung von Drogen können die Akteur_innen noch nicht dazu befähigen, mitzuspielen.

Dasselbe Festival kann für die affektiv zugetane Akteur_in eine faszinierende, bezaubernd schöne, märchenhafte *Wonderworld* der grenzenlosen Ekstase sein und für die nächste ein vollgeramschter überlaufener Ort des kitschig-überlagerten, sexualisierten Kapitalismus. Derselbe Übungsplatz kann für die eine die heiße Wüste eines fernen Kontinents sein, in der sich tapfere Held_innen im Schweiß

ihres Angesichts auf den Kampf gegen das Böse vorbereiten, während es für die andere ein dreckiger Sandplatz ist, auf dem erstaunlich viele Informatiker_innen in karnevalesken Kunstlederrüstungen und mit Plastikwaffen sich lächerlich machen.

Was unterscheidet also die zugetane Spieler_in von der abgeschreckten Kritiker_in? Was braucht es für das Mitrauschen auf dem Spielplatz? Für die Konstruktion der Wirklichkeit sprechen Berger und Luckmanns von Deutungsmustern. Die SCs erkennen den Spielplatz, weil sie aufgrund ihrer Vorkenntnisse und ihres Wissensbestandes die Deutungsmuster seiner Wirklichkeit verinnerlicht haben. Sie können die Zeichen auf dem Spielplatz einordnen. Aber allein zu verstehen, was passiert, ist noch immer nicht ausreichend, um sich auf diese Wirklichkeit einzulassen, sie sich anzueignen.

Eine wichtige Fähigkeit, die das Subjekt zum Spielplatz mitbringen muss, ist das Überlagern von störenden Informationen. Dieses Überlagern nenne ich hier, in Anlehnung an das Kommunikationsmodell von Shannon und Weaver (1948), das *Rauschen*. In ihrem Modell bezeichnet Rauschen Störsignale in der Leitung eines Kommunikationskanals, die die Übermittlung von Informationen einschränken. Diese pejorative Bewertung einer Störung hat es für die Akteur_innen im Feld nicht. Stattdessen handelt es sich um eine

konstitutive Funktion der Wahrnehmung, um den Spielplatz durchgängig sehen zu können. So werden in diesem Rauschen die Stellen ausgeblendet, an denen die Gemachtheit der Wirklichkeit oder Fehlleistungen auf dem Spielplatz zutage treten: Das Notausgangsschild im Escape Room, der Reißverschluss des Bärenkostüms auf dem Fury Cosplay, die pixeligen Ränder der rot gefärbten Kontaktlinsen auf der Halloween Party.

64

Beobachtung 8: Bei dem Konzert der US-Horror-Band Marilyn Manson am 16.11.17 im Velodrom Berlin hatte das Publikum ein gewisses Maß an Rauschen zu leisten, denn der Sänger hatte sich zwei Monate zuvor auf einem Konzert in New York das Bein gebrochen und saß im Rollstuhl. Die Show und Band von Manson, die zumeist in das Genre von Gothic einsortiert wird, funktioniert durch die Inszenierung von Macht, Gewalt und Tabu-Brüchen des initiierten Priester der Church of Satan. Auf einem Mood-Board von Marilyn Manson könnte vieles zu sehen sein, das mit Beinbrüchen zu tun hat, sicherlich aber nicht ein verletzter Manson selbst. Das Angebot des Künstlers an sein Publikum, wie es an der Narration der Band festhalten kann trotz der Tatsache, dass er im Rollstuhl sitzt, war Folgendes: Der Rollstuhl des Sängers war zu einem schwarzen Thron umgebaut

worden und somit Teil der Kulisse. Das Story-Telling hierzu war nun, dass Manson, der von zwei in weiße Kittel gekleideten Krankenpflegern bewacht wurde, ein mental kranker Herrscher auf einem dunklen Thron sei. Die Pfleger, die ihm auf Verschrieb seines Arztes während seiner Bühnenshow assistierten, inszenierten seine psychiatrischen Wächter. Die Krankheit Mansons wurde in der Inszenierung auf der Bühne von einem körperlichen Gebrechen zu einer mentalen Störung, ein Sujet, dass in der Gothic-Szene Tradition hat.

Das Rauschen impliziert auch die Lautheit derjenigen Signale, die den Spielplatz konstituieren. Fehler und Unstimmigkeiten zu überrauschen wird dadurch erleichtert, dass Spielplätze ultra-intensiv und überdimensional „laut“ sind. Sie sind mit den Worten Baudrillards *hyperreal*. Das Konzept der Hyperrealität hat Baudrillard passenderweise an einem beispielhaften Spielplatz entwickelt, nämlich Disneyland. Es bezeichnet etwas, das „realer als das Reale“ ist, dass in einem „Realitätsrausch [...] eine geradezu wahnhafte Besessenheit der Überbietung und Übertreibung der Zeichen“ inszeniert (Baudrillard, zitiert nach Strehle 2012: 111).

In Anlehnung an Lacan bezeichne ich den Spielplatz als eine *Anamorphose*: Er ist schräg, wenn er aus der rationalen

Logik des Allgemeinen heraus betrachtet wird und er ist deutlich, wenn er mit dem schrägen Blick der Singularität angesehen wird (vgl. Žižek 1992). Was macht dieses schräge Ansehen aus? Lacan definiert es als den Blick, der erst durch die Emotion scharf stellt. Singularitäten ergeben sich erst dadurch, dass Akteur_innen etwas „Valorisieren“ und „Affizieren“, erklärt Reckwitz. Die Spielplätze sind ihnen wertvoll und bewirken emotionale Reaktionen bei ihnen. Diese subjektive Perspektive, ist nicht nur Erleben auf dem Spielplatz, sondern auch permanentes Herstellen seiner Wirklichkeit.

Das Rauschen ist die Fähigkeit der Akteur_innen, ihre Wahrnehmung zu lenken und mithilfe der erlernten Deutungsmuster das zu überlagern, was nicht mit der Wirklichkeit des Spielplatzes übereinstimmt. Für die Simulation der Rollen und das Hinein-imaginieren in die Geschichte ist das Rauschen eine konditionelle Kompetenz der Spieler_innen.

Körperliche und kognitive Ekstase

Nachdem die Produktionsschritte des Spielplatzes beleuchtet wurden, soll nun die IT-Zeit betrachtet werden, die aus Akteursperspektive bedeutungsvoller ist. Auch wenn es aus kulturwissenschaftlicher Perspektive hochinteressant ist zu reflektieren, welche Schritte gegangen werden,

bevor der Jedi-Ritter auf der Convention gegen den Sith-Lord kämpft, ist es für die Spieler_in deutlich wichtiger, am Ende des Tages gegen den Sith-Lord zu kämpfen.

In einer digitalen Alltagsrealität sind die analogen Spielplätze mit ihrer Performanz auch Gegenorte des Körpers. Das multi-sensuelle Erleben des Ortes und des eigenen Spiel-Charakters ist mit dem Begriff der Ekstase (griechisch *ἔκστασις* *ékstasis* „das Außersichgeraten“, „die Verzückung“) gut getroffen. Die Akteur_innen realisieren in der „Verzückung“ ihrer Performanz körperliches Erleben, das an den Spielplatz gebunden ist und affizieren diese Erfahrung: beim Tanzen in der Menge, beim Tragen bestimmter Kleidung, beim Darstellen von sichtbaren Identitäten, bei dem Looping in der Achterbahn, beim Hören und Sehen von Musiker_innen oder einer Performance, beim Riechen und Schmecken von speziellen Gerichten, Getränken, Nebelmaschinen, Parfüms, dem Staub in der Halle oder dem Gras auf der Wiese, bei dem Gefühl für die Kulisse, das häufig als Atmosphäre bezeichnet wird oder bei dem eigenen Herzschlag im Rave, Moshpit oder Schlachtfeld. Auf den hyperrealen Spielplätzen findet eine körperliche Verausgabung statt. Die Akteur_innen *spüren sich selbst* auf dem Spielplatz, wie sie es im Alltag nicht tun.

Was die Spielplätze von anderen Orten des Vergnügens und der körperlichen

Verausgabung unterscheidet, ist die Narration einer Welt, die den ontologischen Annahmen über die Realität, wie sie im Alltag der Akteur_innen zu finden sind, entgegenstehen. Die Ekstase des Spielplatzes ergibt sich nicht allein durch die somatische Empfindung, sondern durch ihren imaginierten Kontext. Ekstatisch wird der Spielplatz durch seine doppelte Bedeutung als körperlicher und als kognitiver Raum. Die Ekstase auf dem Spielplatz ist psycho-somatisch, sie ist Ergebnis von Körpertechniken und Imagination.

66

Um die nun zusammengesetzten Puzzlestücke zu rekapitulieren: Der Zweck des Spiels liegt in der Rezeption des Spiels, es genügt sich selbst. Der Spielplatz hat eine Doppelstruktur, er ist körperlicher und kognitiver Raum. Dieser Raum ist in seiner Ausgestaltung hyperreal. Was hier zu sehen und zu tun ist, wird überdeutlich, intensiv und in hoher Lautstärke realisiert. Das Subjekt des Spielplatzes hat sich vor dem Betreten für dessen Deutungsmuster sensibilisiert, es hat einen Resonanz-Körper ausgebildet und schwingt mit den dargebotenen Reizen, während es unpassende Reize überrascht.

Die Aneignung des Spielplatzes ist infolge dessen eine intensive körperliche und kognitive Erfahrung. Die Doppelstruktur des Spielplatzes als körperliche Simulation und kognitive Imagination verstärkt diese Erfahrung reflexiv. Die Akteur_innen erleben

eine Verzückung auf dem Spielplatz, sie vertiefen sich in seine Wirklichkeit und geraten dabei außerhalb der körperlichen und kognitiven Ordnung des Alltags – sie geraten *außer sich*, sie geraten in *Ekstase*.

Was sich nun abzeichnet ist ein Kreislauf: Die Ekstase der Subjekte erleichtert es ihnen, störende Informationen zu übergehen und verstärkt die Hyperrealität des Spielplatzes. Durch sie vertieft sich das spielende Subjekt in die Wirklichkeit des Spielplatzes. Die Aneignung des Spielplatzes ist gleichermaßen dessen hermeneutische Hervorbringung.

III.III Die Heimkehr des *Homo ludens*

Jede Party ist irgendwann vorbei, und das Spiel wäre nicht die Gegenweltlichkeit zum Alltag, wenn es kein Ende finden würde. Nachdem die SCs mit hohem Aufwand das IT-Gehen umgesetzt haben, den Spielplatz sich auf ihre, wie auch immer geartete Weise körperlich und kognitiv angeeignet, bzw. genossen haben, kommen sie schließlich an den Punkt, an dem das OT-Gehen ansteht.

In der Regel wird diesem Prozess von den SCs und der SL wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Die Passagierieten des Austretens sind manchmal kaum zu erkennen. Es kann die Hypothese angestellt werden,

dass der *Drop-Out* aus dem Spielplatz weniger Berücksichtigung erhält, weil er gleichzeitig auch das *Tune-In* des Alltags ist. Es bedarf, so die Vermutung, weniger Aufwand, diese so vertraute Wirklichkeit wieder herzustellen. Dafür spricht, dass geübte Spieler_innen das IT-Gehen ebenfalls immer schneller realisieren können. Dagegen spricht, dass Akteur_innen häufig eine Zeit lang mit einem Fuß in beiden Welten stehen und im einen Moment bürgerlich, im anderen Moment fantastisch sind. Der Prozess des OT-Gehens ist ein Aspekt der Spielplätze, den es noch weiter zu beforschen gilt.

Was passiert nun, wenn die Akteur_innen es geschafft haben und wieder „zu Hause“ sind, im wörtlichen Sinne in der eigenen Wohnstätte oder im metaphorischen Sinne in der gewohnten Ordnung des eigenen Alltags?

Ein starkes Argument des Konstruktivismus ist die Unzulänglichkeit des menschlichen Denkkapazitates, ungefilterte, objektive Wahrnehmung zu produzieren. Der Spielplatz, der sich als Anamorphose darstellt, *entsteht* erst durch subjektive Imagination. Das Zuschreiben von Wert und die Begeisterung sind das, was die Spieler_in selbst empirisch feststellen kann, was sie motiviert den Spielplatz überhaupt aufzusuchen und was sie befähigt, ihn kognitiv durchgängig hervorzubringen. Die Akteur_innen erleben die Wirklichkeit des

Spielplatzes sinnlich, affektiv und kognitiv. Berger und Luckmann haben aufgezeigt, dass der Ursprung des Wissensbestandes die subjektive Erfahrung ist, die in sozialen Absicherungsmechanismen als verbindlich legitimiert wird. Diese so hergestellten Wahrheiten sind die Basis für die soziale Konstruktion der Wirklichkeiten (vgl. Berger/Luckmann 2013).

Auf dem hyperrealen Spielplatz machen die Subjekte intensive Erfahrungen. Aufgrund der Souveränität des Spielplatzes gegenüber den Normen, Regeln und Realitätskonzepten des Alltags können hier solche Erlebnisse realisiert werden, die sonst unmöglich sind. Im Spiel können die Grenzen der so gedachten, materiellen Realität und die Normen der symbolischen Ordnung der alltäglichen sozialen Wirklichkeit simulativ überschritten werden. Goffman vertritt den Standpunkt, dass soziale Interaktion aufgrund ihrer Gebundenheit an gelernte Skripte immer zunächst Simulation ist, die Wirklichkeit wird. Für den Spielplatz ist es wichtig, diese Simulation explizit zu markieren und nicht aufzulösen, weil die ausgeführten Handlungen auf diese Weise „nicht ernst“ genommen werden müssen.

Ohne größeres soziales Risiko kann der *Homo ludens* hier soziale Positionen, Rollen, Aufgabengebiete oder Beziehungen testen oder Experimente zu seiner Körperlichkeit (beispielsweise in Bezug auf Ästhetik, Bewegung oder Sexualität)

”

Es werden zurecht Gefahrendiskurse über das Spielen und seinen Rausch geführt, weil das Spiel für die Ordnung der Dinge und den Status quo der Alltagswirklichkeit gefährdend ist.

68 vornehmen. Die Spielenden können darüber hinaus Konzepte des Zusammenlebens ausprobieren oder Werte und Moralvorstellungen überprüfen. Es ist zu beobachten, dass SCs in dem nicht-produktiv ausgerichteten Rahmen des Spielplatzes sich herausnehmen, Ressourcen experimentell aufzuwenden, die eigentlich zu kostbar für das „Herumspielen“ damit wären. Bei all diesem Handeln entstehen Erfahrungen und, infolge dessen, Erkenntnisse. Die daraus abgeleiteten Wahrheiten sind zunächst heterodoxes Wissen, weil sie noch nicht machtvoll zu orthodoxen Wahrheiten legitimiert wurden.

Was bedeuten diese Beobachtungen nun für den Eskapismus-Diskurs? Welcher Logik wird in diesen Gefahrendiskursen erkennbar?

Scheinbar wird das Spielen als ein getriebenes Verlassen der Realität in eine Nicht-Realität bewertet. In diesen Diskursen wird das Spiel also *unecht* eingestuft, während der Alltag *echt* sei. Die Gefahr des Spielens besteht in dieser Logik für das Fortbestehen der so gedachten echten

Realität (die Wirklichkeit des Alltags) und des rationalen Subjekts in seinen Rollen und Skripten, das sein natürliches Habitat verlässt. Warum könnte das gefährlich sein? Und für wen wird es *eigentlich* gefährlich?

Mit Bataille, Schetsche und Schmidt wurde bereits das Potenzial des Spiels angesprochen, Alltagswirklichkeit zu verändern. Dass die Souveränität des Spiels als eine Bedrohung für den Alltag bewertet wird, macht mit Blick auf die Empirie Sinn. Spielen, genau wie Reisen, hat das Potenzial durch seine Eindringlichkeit und Dissonanz zur Alltagswirklichkeit die Akteur_innen zu verändern. Mit dieser Reflexion kann behauptet werden: Es werden *zurecht* Gefahrendiskurse über das Spielen und seinen Rausch geführt, weil das Spiel für die Ordnung der Dinge und den Status quo der Alltagswirklichkeit gefährdend *ist*. Was passiert nämlich, wenn der *Homo ludens* im Spiel neue Möglichkeiten austestet, neue Ideen erfindet oder neue Techniken entwickelt? Er nimmt diese gemachten Erfahrungen als emotionale, sinnliche und kognitive Tatsache nach dem Verlassen

des Spielplatzes mit *nach Hause* in seinen Alltag und wird hier möglicherweise Veränderungen vornehmen.

Auch wenn die Akteur_innen aus purer Lust und Vergnügen auf den Spielplatz gehen, wie es Bataille vermutet, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie nicht nur mit *Vergnügen*, sondern ebenso mit *Alternativen* zurückkehren. Wenn Subjekte den Spielplatz betreten und dort im Rausch die Kontrolle verlieren, verliert im Grunde die Wissensordnung des Alltags die Kontrolle über ihre Subjekte. Genau genommen umkreist die Angst der „Wächter der rationalen Wirklichkeit“ das, was Huizinga als Kulturschöpfung bezeichnet. Ob diese dann im Diskurs der Alltagswirklichkeit als gut oder schlecht, hilfreich oder störend bewertet werden (und warum), ist eine andere Frage.

IV Fazit und Ausblick

In diesem Beitrag wurde der Versuch geleistet, Spielplätze als singuläre körperliche und kognitive Räume des Vergnügens, als soziale Konstruktionen der Gegenweltlichkeit und als wirkmächtige Kulturschöpfung theoretisch und empirisch zu operationalisieren. Hierzu wurden nach der Einleitung Theoriebausteine aus der sozialkonstruktivistischen Wissenssoziologie und der historischen Kulturwissenschaft zusammengetragen.

Mit Berger und Luckmann wurde die dialektische Denkfigur des Alltags und des Spielplatz als zwei Welten eingeführt, zwischen denen das Subjekt in Passagerieten einen Sprung macht. Die soziale Konstruktion der Wirklichkeit wurde als das machtvolle Absichern und Legitimieren von Wissen und die daraus resultierenden Deutungs- und Handlungsmuster beschrieben. Der Ursprung dieses Wissens wurde als unheilbar subjektiv bestimmt, denn er liegt in den Erlebnissen und Erfahrungen der Subjekte. In sozialen Verhandlungen und Objektivierungsprozessen kann dieses Erfahrungswissen zum gemachten Faktum werden (vgl. Berger/Luckmann 2013, vgl. Schnettler 2018).

Mit Erving Goffman und seiner Metapher des Theaters wurde ein besonderes Augenmerk auf die soziale Interaktion gelegt. Sie wurde als ein grundsätzliches Darstellen beschrieben, ein Handeln, das nach gelernten Skripten abläuft und Rollen und Beziehungen zwischen den Akteur_innen vorgibt. Dieses verinnerlichte Darstellen wird zur ihrer Wirklichkeit. Des Weiteren wurde mithilfe der Rahmenanalyse erklärt, dass Wirklichkeit kontextuell erkannt wird und Akteur_innen zwischen den Rahmen der situativen Wirklichkeiten wechseln können. Goffmans Simulation stellt die Ernsthaftigkeit der Handlungen nicht infrage (vgl. Goffman 1959, Goffman 1974).

Der Unterschied zwischen dem Theater des Alltags und dem Theater des Spielplatzes ist, dass es im zweiten Fall als Simulation benannt wird. Die Konstruktion der Wirklichkeit auf dem Spielplatz wird auch durch ihre Hyperrealität erkennbar. Mit Goffman wäre das Spiel genauso fiktiv wie den Alltag. Im Falle des Spiels aber ist die Fiktion als unverbindliche, nicht-legitimierte Fantasy markiert.

Johann Huizingas *Homo ludens* verortete das Spiel als wirksame Methode der Kulturschöpfung. Die Wirklichkeit des Spiels sortiert er nicht als *unecht*, sondern als *anders* ein. In dieser Andersartigkeit sieht Huizinga das Potenzial der Innovation im Spiel durch das Hervorbringen alternativen Wissens (vgl. Huizinga 2014). Die Praxis des Spiels wurde mit George Bataille zudem durch seine Souveränität vor der rationalen Ordnung des Alltags als politisch bewertet. Indem das Spiel nur gespielt werden will, stellt es die Logik des Alltags infrage, so Bataille (vgl. Bataille 2014).

Schließlich wurden Andreas Reckwitz Überlegung zur Logik des Besonderen vorgestellt, dessen Erzeugnisse er als Singularität bezeichnet. Dieses *doing singularity* umfasst das Erkennen, Valorisieren, Hervorbringen und Aneignen (vgl. Reckwitz 2017b). Für die Spielplätze konnten einige dieser Prozesse in der Empirie aufgezeigt werden.

Im anschließenden Abschnitt wurde zunächst die Auswahl des Settings, das methodische Vorgehen und die Definition des Spielplatzes vorgestellt. Der Spielplatz wurde definiert durch seine Außeralltäglichkeit, die sich gegenwärtlich zur sozialen Ordnung und Annahmen über die Realität des Alltags positioniert, dem Vergnügen als Selbstzweck, sowie durch seine Doppelstruktur als körperlicher und kognitiver Raum.

In der Empirie wurde zunächst das Hervorbringen des Spielplatzes abgebildet. Entsprechend der Doppelstruktur dieses Raums läuft dies materiell und kognitiv ab: Das Entwickeln und Verbreiten von Handlungs- und Deutungsmustern durch Narration, das Planen, Konstruieren und Kommunizieren von Kulissen, Kostümen und Rollen und das Aneignen von Wissensbeständen und bestimmter körperlicher und mentaler Fähigkeiten. Während dieser Phase bringen die Akteur_innen sowohl den Spielplatz als doppelten Raum hervor, als auch den nötigen Resonanz-Körper, um mit den Angeboten seiner Wirklichkeit mitzuschwingen.

Während der Zeit auf dem Spielplatz eignen sich die Akteur_innen den Raum an. Unter Einsatz verschiedener Passagerietten und Körper- und Kognitionstechniken vertiefen sich die Spieler_innen in die Wirklichkeit des Spielplatzes. Diese Praktiken umfassen die Imagination, die Simulation und das Rauschen, das störende Informationen

überlagert. Das körperliche und kognitive Außer-sich-geraten ist nicht nur vernünftig, sondern es befähigt die Subjekte, die Wirklichkeit des Spielplatzes zu verstärken. Auf dem Spielplatz läuft ein Kreislauf der Hervorbringung und der Aneignung ab.

Schließlich wurde der Blick auf die Konsequenzen des Spiels nach dem Verlassen des Spielplatzes gerichtet. Im Schutz der Simulation war es dem *Homo ludens* möglich, das „ganz andere“ zu erleben, sei es körperlich, aufgrund der Simulation eines Fantasy-Settings und der hier sozial akzeptierten Körperpraktiken, oder kognitiv, aufgrund der Souveränität von der sozialen Ordnung des Alltags. In dieser Erlebniswelt können die Subjekte Erkenntnisse entwickeln, die sie als neues Wissen und Erfahrung in ihre Alltagswelt importiert. In diesem Import sieht Huizinga das Potenzial von Innovation. Auf dem Spielplatz kann Kulturschöpfung beobachtet werden.

Zukünftige Forschungen zu dem Spielplatz können insbesondere auf diesen letzten Teil einen Schwerpunkt legen. Noch unterforscht ist, wie die Subjekte das OT-Gehen für sich umsetzen. Ebenfalls könnte erarbeitet werden, wie der Prozess des Imports aus dem Spielplatz in die Alltagswelt abläuft. Wenn gültiges Wissen durch Legitimierungsprozesse hergestellt wird, wie läuft dieser Prozess für das Erfahrungswissen der Spieler_innen ab (wenn er denn abläuft)?

LITERATUR

Bataille, George (2014): Spiel und Ernst (1951). In: Ebeling, Knut (Hrsg.): Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin. Berlin: Matthes & Seitz, S. 75-111.

Benkel, Thorsten (2016): Die rationale Organisation von Entgrenzung. In: Schetsche, Michael und Schmidt, Renate-Berenike (Hrsg.): Rausch Trance Ekstase. Zur Kultur psychischer Ausnahmezustände. Bielefeld: transcript, S. 109-130.

Berger, Peter/Luckmann, Thomas (2013): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. 25. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer.

Foucault, Michel (1966): Die Ordnung der Dinge. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Goffman, Erving (1959): The presentation of self in everyday life. New York: Anchor Books.

Goffman, Erving (1974): Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience. Boston: Northeastern University Press.

Huizinga, Johan (2014): Das Spielelement der Kultur. In: Ebeling, Knut (Hrsg.): Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin. Berlin: Matthes & Seitz, S. 18-45.

Mertens, Klaus (1999): Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Bd.1: Grundlagen der Kommunikationswissenschaft. Münster: Lit.

Reckwitz, Andreas (2017a): Die Explosion des Besonderen. In: Soziopolis. Online verfügbar unter: <https://www.sozio.polis.de/beobachten/kultur/artikel/die-explosion-des-besonderen/> (09.05.2019).

Reckwitz, Andreas (2017b): Die Gesellschaft der Singularitäten. Berlin: Suhrkamp.

Schetsche, Michael/Schmidt, Renate-Berenike (2016): Einleitung: Außergewöhnliche Bewusstseinszustände in der Moderne. In: dies. (Hrsg.): Rausch Trance Ekstase. Zur Kultur psychischer Ausnahmezustände. Bielefeld: transcript, S. 7-32.

Schnettler, Bernd (2018): Heterodoxien aus der Perspektive der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit. In: Schetsche, Michael/Schmied-Knittel, Ina (Hrsg.): Heterodoxie. Konzepte, Traditionen, Figuren der Abweichung. Köln: Herbert von Halem.

Shannon, Claude (1948): A Mathematical Theory of Communication. In: Bell System Technical Journal: American Telephone and Telegraph Company Jg. 27, S. 379-423; S. 623-656.

Strehle, Samuel (2012): Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk. Wiesbaden: Springer VS.

Voegelin, Eric (2014): Homo Ludens. In: Ebeling, Knut (Hrsg.): Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin. Berlin: Matthes & Seitz, S. 46-58.

Žižek, Slavoj (1992): Mehr-Genießen. Lacan in der Populärkultur. Wien: Turia & Kant.

ZUR AUTORIN

Isis Mrugalla ist Promovendin der Religionswissenschaft in Heidelberg. Sie arbeitet ethnographisch und diskurstheoretisch zu der performativen Herstellung von Wirklichkeiten selbstreferentieller Magier_innen. Zudem ist sie Mitbegründerin des Bildungsunternehmens Kultur und Gestalt und Autorin des Blogs *Kultur-Wissen* zur außerakademischen Vermittlung kultur- und sozialwissenschaftlicher Erkenntnisse.

An diesem Beitrag haben folgende internen und externen Personen im Review, Betreuung und Lektorat mitgewirkt: **Andreas Schulz, Anna-Sophie Tomancok, Leonard Mach, Martin Blume** und **Veronika Riedl**.