

# New Europe College Yearbook 2016-2017



---

ROBERT MATTHIAS ERDBEER  
BRIAN HAMAN  
SAVVAS KYRIAKIDIS  
ALEXANDRA TRACHSEL  
SVETLANA TSONKOVA  
SARAH ELLEN ZARROW

---

Editor: Irina Vainovski-Mihai

This collection contains the papers of the Fellows from the NEC International Program and the UEFISCDI Award Program.

The UEFISCDI Award Program was supported by a grant from the Romanian Agency for Higher Education and Research Funding (UEFISCDI)

Project number: PN-III-P3-3.6-H2020-2016-0017

Project number: PN-III-P3-3.6-H2020-2016-0018

### **EDITORIAL BOARD**

Dr. Dr. h.c. mult. Andrei PLEȘU, President of the New Europe Foundation, Professor of Philosophy of Religion, Bucharest; former Minister of Culture and former Minister of Foreign Affairs of Romania

Dr. Dr. h.c. Valentina SANDU-DEDIU, Rector, Professor of Musicology, National University of Music, Bucharest

Dr. Anca OROVEANU, Academic Coordinator, Professor of Art History, National University of Arts, Bucharest

Dr. Constantin ARDELEANU, NEC Long-term Fellow, Professor of Modern History, The “Lower Danube” University of Galați

Dr. Irina VAINOVSKI-MIHAI, Publications Coordinator, Professor of Arab Studies, “Dimitrie Cantemir” Christian University, Bucharest

Copyright – New Europe College, 2023

ISSN 1584-0298

New Europe College

Str. Plantelor 21

023971 Bucharest

Romania

[www.nec.ro](http://www.nec.ro); e-mail: [nec@nec.ro](mailto:nec@nec.ro)

Tel. (+4) 021.307.99.10, Fax (+4) 021. 327.07.74



## **ROBERT MATTHIAS ERDBEER**

Born in 1970, in Stuttgart, Germany

Ph.D. in German Literature, Eberhard-Karls-Universität Tübingen (2006)  
Thesis: *Die Signatur des Kosmos. Epistemische Poetik und die Genealogie der Esoterischen Moderne*

New Europe College Fellow, International Program, grant awarded by the Romanian Agency for Higher Education and Research Funding (2016-2017)  
Principal Investigator of the research project “Literary Modelling and Energy Transition. Development and Application of a Transdisciplinary Theory of Models”; University of Münster / Karlsruhe Institute of Technology, supported by the Volkswagen Foundation

Conference papers presented in Germany, Romania, Switzerland, Denmark, Austria, Bulgaria, USA

Edited volumes, published articles in scholarly journals and book chapters



# DAS SPIEL DER EMERGENZ. ASPEKTE LUDISCHER FIKTION UND NARRATION

Das Emergente zeigt sich von selbst her und repräsentiert nichts.

Wolfgang Iser, *Emergenz*

## Abstract

Im Mittelpunkt des Beitrags steht die Frage, wie der Modus der Fiktion in der Kontaktzone von Spielen und Erzählen Emergenz moderiert. In dieser Zone nämlich – dem Residuum des Uneindeutigen, Nicht-Eigentlichen, Entpragmatisierten – kommt es zu Effekten, die sich in Verständnis-, Handlungs- und Bewertungsparadoxen geltend machen. Ludische Fiktion – als Spiel im Narrativ und Narrativ im Spiel – begegnet dieser Problematik durch ein kooperatives ‚Modalitätsmanagement‘, das Wirklichkeitsbezüge über das Prinzip ‚geteilter Steuerung‘ zu organisieren erlaubt. Auf diese Weise wird die Emergenz des spielenden Erzählens und erzählten Spielens zum Auftrag der Interaktion.

**Keywords:** Emergenz, ludische Fiktion, geteilte Steuerung, Modalitätsmanagement

## 1. Spiel – Modell – Fiktion

In *Galaxy Quest*, Dean Parisots subtiler Star-Treck-Parodie, bekommt die Crew der gleichnamigen Fernsehserie überraschenden Besuch von Außerirdischen. Sie offenbaren sich den Castmitgliedern während einer Fanveranstaltung, um deren Hilfe gegen ihre Gegner zu erbitten. Da die ‚Thermians‘ sich von den Fans der Serie allerdings nicht unterscheiden – sie sind ebenfalls mit serientypischem Equipment ausgestattet und in menschlicher Gestalt erschienen –, hält der Leiter der zerstrittenen Vagantentruppe, Jason Nesmith, deren Anfrage für ein privates Fan Event und überredet seine Crew zur Teilnahme. Die Aliens freilich haben ein

Transferproblem. Da ihnen das Fiktionsbewusstsein mangelt, deuten sie das irdische TV-Spektakel als „historical documents“. Die Erstbegegnung zwischen Crew und Aliens führt bei Nesmiths Truppe folglich zum *reality*, genauer: *fictionality check*; die Thermians dagegen bleiben unbeirrt:

Gwen DeMarco (alias Lieutenant Tawny Madison): „You – know us?“  
[*Gelächter der Thermians*]

Mathesar: „I don't believe that there is a man, woman or child on our planet who does not. Since we first received transmission from your historical documents we have studied every facet of your missions and strategies.“

Tommy Webber (alias Lieutenant Laredo): „You've been watching the show?“

Jason Nesmith (alias Comander Peter Quincy Taggart): „Lieutenant, ‚historical documents‘.“

Webber: „– historical documents, from out here?“

Mathesar: „Yes.“ [...]

DeMarco: „Is this a spaceship?“

Nesmith: „No. This is a starport for the ship. Would you guys like to see the ship?“

[*Man präsentiert das Serienraumschiff in Originalgröße*]

Alexander Dane (alias Dr. Lazarus): „Oh my god. It's real.“<sup>1</sup>

Auf dieser Basis – *facts from fiction* – setzt die thermianische Modellbildung im ganzen an und etabliert dabei ein höchst reales Anwendungsprofil. Die SciFi-Show entpuppt sich in der Wahrnehmung der Thermians geradezu als Matrix eines ethischen *self-fashioning*, das ihre Gesellschaft als ganze betrifft:

Mathesar: „The past hundred years our society had fallen into disarray, our goals and values had become scattered, but since the transmission we have modelled every aspect of our society from your example, and it has saved us. Your courage and teamwork and friendship through adversity. In fact, all you see around you has been taken from the lessons gathered from the historical documents.“<sup>2</sup>

Entsprechend umfänglich ist der Erwartungshorizont. Die Thermians erhoffen sich vom Schauspielteam die Rettung aus der Hand des widerlichen Sarris, eines humano-formicoiden Schildkrötenreptils mit klarer Fiktionskompetenz. An Bord des Raumschiffs kommt es folglich

zu erwartbaren Verwirrungen, zu Differenzen der Modalpragmatik und zu Aporien fiktionaler Kommunikation:

DeMarco: „Jason, we’re actors, not astronauts.“

Nesmith: „You guys want to go home? Say the word and we’re going home. Pay your bills, feed your fish, fall asleep in front of the TV and miss out on – *all of this*. [...] Alexander, this is the role of our lifetime.“<sup>3</sup>

Während Nesmith also im realen Weltraum-Setting die Gelegenheit zum Life Action Role-Play (LARP) erkennt, um seinen fiktionalen Rollenspielercharakter auszubauen, ahnt die Crew bereits die Grenze des Projekts. Im Umgang mit den arglosen Thermianern gibt es daher erste Aufklärungsversuche, die das Phänomen ‚Fiktion‘ vermitteln wollen. Da die Crew im theoretischen Diskurs nicht recht bewandert ist, versucht man mittels einer klassischen *petitio principii* Abstraktes durch Konkretes zu ersetzen, und das Beispiel – auf der Ebene der Gattungen wie des konkreten Exemplars – tritt an die Stelle der Definition. Da Fernsehshows in der Modalkultur der Thermianer aber kein Pendant besitzen, ist der interplanetare Dialog zum Scheitern verdammt:

DeMarco: „We are not the people you think we are.“

Mathesar: „I do not understand.“

Dane: „Don’t you make any TV shows on your planet? Any theater, films?“

Mathesar: „The historical documents of your culture... Yes, in fact, we have begun to document our history from your example.“

DeMarco: „No, no, not historical documents.“<sup>4</sup>

Da sich der Unterschied von *fact* und *fiction* auf der Beispielebene nicht klären lässt, versucht de De Marco einen Strategiewechsel und nähert sich dem Phänomen von Seiten der modalen *agency*:

DeMarco: „Is there no one on your planet that behaves in a way that is contrary to reality?“

Mathesar: „Ah, you are speaking of – deception, lies. We have only recently become aware of this concept in our dealings with Sarris. Often Sarris will say one thing and do another, promise us mercy but deliver destruction. It is a concept we’re beginning to learn at some great cost. But if you are saying that any of you could have traits in common with Sarris –“ [*Gelächter der Thermians*]<sup>5</sup>

Damit aber zeigt sich das Fiktionsproblem als letztlich nicht vermittelbar. Das „concept“ des nicht-eigentlichen Sprechens ist den Thermians auch in der Fassung des ironischen bzw. zynischen Diskurses unzugänglich und wird ausschließlich als Täuschung oder Lüge dekodiert. So ist es letztlich Sarris selber, der die Schauspieltruppe gegenüber den Thermianern zum Bekenntnis zwingt:

Nesmith: „I'm not a commander.“

Sarris: „What did you say?“

Nesmith: „I said, I am not a commander. [...]“

Sarris: „Explain!“

Nesmith [zu *Gwen de Marco*]: „Go ahead, show him the ‚historical documents‘.“

DeMarco: „Computer, show the historical documents of the Galaxy Quest missions.“

[*Intro Galaxy Quest*]<sup>6</sup>

Hier nun kommt es zu der filmgeschichtlich denkwürdigen Szene, in der echte Außerirdische und falsche Astronauten ihren Zwist für einen Augenblick beiseite stellen, um gemeinsam den Beginn der Start-Treck-Parodie zu inspizieren (Abb.1 a-c):





Abb.1a-c: Space, lies and videotapes: „A moment I will treasure.“  
Schauspieler und Aliens vor dem Hintergrund der Serie *Galaxy Quest*

Das Modalitätsdesaster führt zum Offenbarungseid, der der klamaukigen Fiktionsgroteske eine ergreifende Note verleiht:

Sarris [*lacht*]: „Wonderful. You have all done far greater damage than I could have. Bravo, bravo! This is a moment I will treasure. Explain to him [Mathesar] who you all really are!“ [...]

Nesmith: „Mathesar, there is no such person as Captain Taggart. My name is Jason Nesmith, I am an actor. We’re all actors.“

Sarris: „He doesn’t understand. Explain as you would a child.“

Nesmith: „We, uh, we pretended.“ [*nach Mathesars fragendem Blick:*] „We lied.“ [...] Mathesar, I’m not a commander. I – there is no ‚National Space Exploration Administration‘. We – we don’t have a ship.“

Mathesar [*deutet zum Bildschirm*]: „But there it is.“

Nesmith [*zeigt mit Daumen und Zeigefinger die Größe des Schiffsmodells*]:

„That ship is *that* big.“

Mathesar: „But inside I’ve seen many rooms.“

Nesmith: „You’ve seen plywood sets that look like the inside. Our beryllium sphere is – is wire with plaster around it. And our digital conveyor is – it’s Christmas tree lights... It’s a decoration, it’s all fake. – Just like me.“

Malthesar [*wimmernd*]: „But why...?“

Nesmith: „It’s difficult to explain. On our planet we pretend to – to entertain... – I am *so* sorry. God, I am *so* sorry.“

Sarris: „So now you know.“<sup>7</sup>

Der *re-entry* des Nicht-Eigentlichen in sein eigenes, Realität gewordenes Modell fungiert zwar als modaler Schock, begründet aber einen Handlungsdruck, der den Modellbildungsprozess neu kalibriert. Gerade die Detailgenauigkeit, die im Modellurteil der Thermianer „every facet“ ihrer Ausgangsmatrix zu Modellobjekten ausformt, mit prognostischem Vertrauen auflädt und und zu Applikaten wandelt, hat das Zeug zur *self-fulfilling prophesy*. Was auf der Ebene der filmischen Fiktion als Parodie des Repräsentationsmodells erscheint, wird in der Modellierungskunst der Thermians erstaunlich funktional. Und siehe da: die Energetik der Beryllium-Motoren funktioniert tatsächlich, der noch nie geprüfte *digital conveyor* beamt und die Beseitigung des üblen Sarris wird in eben dem Moment ermöglicht, da die Crew ihr eigenes Fiktionsbewusstsein aussetzt und das Drehbuch ihrer Fernsehthaten als Programm für zukünftiges Handeln anerkennt. Inverse Emergenz. Indem die Schauspieler ihr Spiel als Postfiktion, als transmodale Handlungskompetenz entwerfen, sprich: verwirklichen, vollenden sie zum einen die Modellbildung der Thermians und liefern, zweitens, einen unerwarteten *re-entry* des Realen in die LARP-Fiktion. Er zeigt sich plakativ beim Aufschlag des realen Shuttles im *convention center* jener Fangemeinde, die in voller *Galaxy*-Montur der Autogrammhunde der Schauspieler entgegenharrt. Mit diesem *loop* des Wirklichen in die Fiktionskulisse wird vor allem der postfiktionale Status des *convention*-Wesens adressiert. Die Nähe des Konzepts zum Gaming<sup>8</sup> zeigt sich dabei idealtypisch in jener Szene, in der Nesmith sich zur Landung seines Schiffs von jugendlichen Fans der Serie lotsen lassen muss. Gerade jene Jugendlichen hatte er zuvor als Nerds beschimpft und unterstellt, sie könnten Wahrheit von Fiktion nicht unterscheiden – hatten sie doch ihre eigene Modellbildung ins Spiel gebracht. So konfrontierte Brandon, Fan der ersten Stunde, seinen Captain mit einem spezifischen ‚*blueprint*‘-Problem:

Brandon: „Hey, Commander, uh [...], in ‚The Quasar Dilemma‘ you used the auxiliary of deck B [...] for Gamma override. The thing is that online [my own] blueprints indicate deck B is independent of the guidance matrix, so we were wondering just where the error lies?“

Nesmith: „There is no ‚quantum flux‘, there is no ‚auxiliary‘, there is *no goddamn ship!* You got it?“

Als er seine Fans zur Steuerung des höchst realen Schiffs benötigt, muss der Captain das ernüchterte Fiktionsbewusstsein wieder animieren – was jedoch erfreulich schnell gelingt:

Brandon: „I just wanted to tell you that I thought a lot about what you said.“

Nesmith: „It’s okay, now listen...“

Brandon: „But I want you to know that I’m not a complete brain case, okay? I understand completely that it’s just a TV show. I know there’s no beryllium sphere...“

Nesmith: „Hold it.“

Brandon: „No digital conveyor, no ship...“

Nesmith: „Stop for a second, stop. *It’s all real!*“

Brandon: „Oh my God, I knew it. I knew it! I knew it!“

Wie Fiktion sich hier in Windeseile in Realität verwandelt, so verarbeiten auch die Thermianer ihr modales Schockerlebnis ohne Rest. Denn da der Auftrag nach der fiktionalen Formel „never give up, never surrender!“ von der Schauspieltruppe souverän gemeistert wird, verstehen die Thermianer deren Offenbarungseid *ex post* als Finte gegenüber Sarris. Eine Lüge hat es nie gegeben, es war immer „*all real*“.

So kann es gehen, wenn im Spielen das Fiktive als Reales, im Realen das Fiktive als Spiel emergiert. Für die Thermianer, die ja keine Spieler sind und nur den Schauspielern als solche scheinen, emergiert der Modus der Fiktion in ihrer Alltagswelt. Für Nesmiths Truppe emergiert dagegen das Reale im Fiktiven (ihres Rollenspiels) bzw. die Fiktion (ihr Rollenspiel) im Raumschiff als Reales, das es mit den Mitteln fiktionaler Kompetenz zu steuern und zu kontrollieren gilt. Sie aktivieren also die Pragmatik der Fiktion, und zwar in dem Moment, wo sie nicht länger spielen sondern modellieren. Denn im Modellieren wird das Imaginäre real.<sup>9</sup>

Der Handlungsdruck erzeugt hier also auf der Ebene des genretypischen *plotment* ein genauso dilletantisches wie effizientes Modalitätsmanagement. Die Differenz von *fact* und *fiction* löst sich auf in den *re-entries* eines autonom gewordenen modalen Zirkels, der im

Genre Film die Funktionalität der ludischen Modellbildung beschreibt. Reale *agency*, so lernen wir, beruht auf Fiktionskompetenz. Die Leistung des Nicht-Eigentlichen im Modellgeschehen (Simulieren), in der ludischen Aktion (Dissimulieren) und in der Fiktion (Erfinden) wird beobachtbar, wo alle drei zugleich vertextet werden, wo die ludische Modellbildung zum Gegenstand der fiktionalen Rahmung wird. Von hier aus lässt sich dann auch zeigen, wie die operationalen Modi ineinanderwirken: Die Modellbildung wird zum Entwurfsgeschehen, die Fiktion wird regrammatisiert, das Spiel ‚macht Sinn‘.

Fiktion, Modell und Spiel – in den zentralen Stellgrößen des kreativen Produzierens wird Modalität performiert: anthropologisch auf der Ebene der Spielsubjekte, technisch auf der Ebene der modellierten Gegenstände, ontologisch auf der Ebene des Wirklichkeitsstatuts.<sup>10</sup> Ist das modale Management im Spielen stets auf seine handelnde Instanz zurückbezogen, so entäußert es sich im Prozess des Modellierens ans Modellobjekt, an jenen zum Modell erhobenen realen oder virtuellen Gegenstand, an dem es sich objektivieren kann. In der Fiktion wird das modale Management sich schließlich selbst zum Thema. Da der Modus der Fiktion die Seinsbezüge dezidiert in Klammern setzt, wird dort die Zuschreibung des Wirklichkeitsstatuts mitsamt den Mechanismen, die im Spielen das Subjekt und im Entwerfen das Objekt verändern, ihrerseits beobachtbar.

Man müsste sich gleichwohl die Frage stellen, ob und inwiefern die drei Konzepte, Welthaltungen oder Praktiken nicht aufeinander reduzierbar sind. Ist Spielen eine Art des Modellierens? Ist Modellbildung die Außenseite eines Spielkalküls? Ist das Nicht-Eigentliche im Vollzug des Spielens (Mimikry) und Modellierens (Repräsentation) ein Ausdruck fiktionaler Distanzierung, ja sind Spiel und Modellierung nicht sogar die Quellen des Fiktionsbewusstseins, oder bildet das Fiktionsbewusstsein die Voraussetzung für jede kreative Umformung von Ding und Selbst? Wenn dem so wäre, sollte das Verhältnis zwischen Spielen, Modellieren und Fingieren wenig problematisch sein. So ist es aber nicht. Modell und Spiel z.B. treten in ein Konkurrenzverhältnis, wenn es um den praktischen *re-entry* geht.

Es bleibt somit in der Beziehung der Modalpragmatiken ein Rest, der sich im kulturellen Feld verstärkt zur Geltung bringt.<sup>11</sup> Gerade dort, wo Spielen nicht im Modellieren aufgeht und sich beide nicht in der Fiktion erschöpfen, werden die drei Strategien an der Grenze von Erzeugung, Wiederholung und Erneuerung zum Kontext füreinander.<sup>12</sup> Da schon jedes der Konzepte an sich selbst bereits das Spannungsfeld von Virtuellem und

Realem (Spiel und Nicht-Spiel, Repräsentationssystem und Quellsystem, Fiktion und Faktualität) gestaltet, führt die Abbildung der einen Tätigkeit im Feld der anderen zu einer Form der *Selbstbeobachtung*, die als Beobachtung der zweiten Ordnung gelten kann und Selbst- und Fremdgestaltung als gekoppelte Aktion erfahrbar macht. Im Spielen wie im Modellieren zeigt sich ein Erproben, das *als Probe* im bzw. des Reellen wirksam werden soll. Im Spielen wie im Modellieren ankert somit ein *pragmatisches Als-Ob* auch dann, wenn dieses Spielen oder Modellieren ‚selbstgenügsam‘, also nicht auf eine Einübung konkreter Handlungsweisen oder kalkulierter Abläufe gerichtet ist. Im Sinne Vaihingers sind die Modell- und Spiel-Fiktionen also stets instrumental zu denken, „nützlich“ mit Bezug auf ihre Rückbindung an die Gestaltung der Instanz und ihrer Gegenstände.

Beim Spielen wie beim Modellieren handelt es sich um Verfahren des *modalen Managements*, die das Verhältnis zwischen dem Realen und dem Virtuellen offenhalten, ohne damit einem ontologischen Verdikt bzw. der pragmatischen Entgleisung zu verfallen. Dieser Moduswechsel ist ihr eigentliches Element. Man könnte ihr modales Management im Gegensatz zum Fiktionalen daher fast als ‚Modusignoranz‘, zumindest aber als Invarianz bezeichnen, als bewusstes oder unbewusstes Aussetzen bzw. als gezielte Manipulation der Modusgrenzen im Verlauf der Spielhandlung bzw. des Modellentwurfs. Im Spielen wie im Modellieren wird der Modus also nicht als Norm verhandelt, sondern als ein Medium, mit dessen Hilfe Wirklichkeit verfügbar und gestaltbar wird. In diesem Sinn ist Spielen ein Sich-Selbst-Entwerfen, Modellieren ein Bespielbar-Machen eines Gegenstands. Man könnte also Spielen als ein Modellieren fassen, welches das Subjekt betrifft, und Modellieren als ein Spielen, das sich an Objekte hält.

## **2. Emergent narratives**

Emergenz – das Auftauchen des Ungeplanten, die Nichtreduzierbarkeit des Ganzen auf die Teile, die Zusammenordnung des Verschiedenen sowie die Typisierung des bis dahin Unmarkierten durch Prozesse autonomer Organisation – ist ein Problem der Wiederholbarkeit und Selbstbezüglichkeit.<sup>13</sup> Denn „Emergenz“, so Niklas Luhmann, „ist [...] nicht einfach Akkumulation von Komplexität, sondern Unterbrechung und Neubeginn von Komplexität.“<sup>14</sup> In diesem Sinn ist Emergenz sowohl

die Folge rekursiver Wiederholungen (des Trainings) als auch selbst ein Trigger (Trainer) neuer Rekursivität.

Nach dieser Grundannahme lassen sich zwei Strategien dessen unterscheiden, was man ‚Kontingenzmanagement‘ nennen kann. Da Emergenzen stets auch den modalen Zustand des Systems, sein ontologisches Profil betreffen, handelt es sich hierbei um Verfahren des Modalitätsmanagements. Man könnte sie als *Emergenzvermeidung* und als *Emergenzerwartung* charakterisieren, je nachdem sie Unvorhersehbares unterdrücken resp. marginalisieren oder protegieren. Was sie leisten, wird ersichtlich, wenn man sich ein Grundmodell der technischen Modellbildung vor Augen führt (Abb.2):

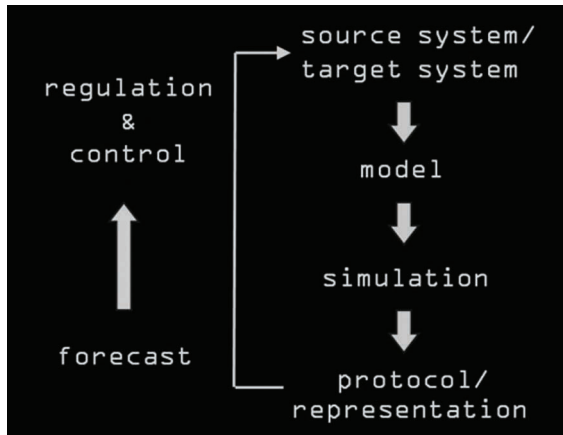


Abb.2: Technische Modellbildung

Das Grundverfahren aller Steuerungsmodelle ist die Reduktion systemischer Komplexität. Um das Verhalten eines Quellsystems vorherzusagen, wird zunächst ein Repräsentationsmodell erstellt, das ausgewählte Merkmale der Matrix übernimmt – dieselben nämlich, die nach der *Modellannahme* für die Steuerung des Quellsystems entscheidend sind. Auf ihrer Grundlage wird das Systemverhalten simuliert. Die daran anschließende Analyse richtet sich nun nicht mehr auf die Ausgangsmatrix, sondern auf die mittels des Modells vollzogene Simulation. Das Protokoll, das von ihr angefertigt wird, geht dann in die Voraussage des künftigen Systemverhaltens ein. Es liefert die zur Steuerung erforderlichen Daten,

deren Wert und Leistung am tatsächlichen Systemverhalten resp. am Erfolg der Steuerung ermittelt wird. Auf Basis dieses Testverfahrens lassen sich nun die genannten Strategien unterscheiden, die auf die im Simulat erzeugten Emergenzen zielen: 1. Emergenzvermeidung, um die reibungslose Wiederholung des Systemverhaltens zu erzwingen (technisches System), 2. Ermöglichung der Emergenzspielräume, um verändertes Systemverhalten zu befördern (Experimentalsystem).

Man ahnt bereits, dass diese Grundspannung der technischen Modellbildung auch die Erzähltechnik der ludischen Fiktion tangiert. Im Limbus zwischen technischem und Experimentalsystem entstehen Narrative, welcher selber ‚technisch‘ oder ‚experimentell‘ zu nennen sind bzw. zwischen diesen Polen hin- und hermäandern. Man kann überdies die These wagen, dass sich ludisch-narrative *Emergenzbewältigung* nicht nur im Medium des Games vollzieht. Sie könnte auch, wo Ludisches verhandelt wird, ein Gegenstand traditioneller Narrative sein. Versteht man diese dann als Nullpunkt ludisch-narrativer Agency (wie sie das Art Game inszeniert), so stellt sich generell die Frage, ob man fiktionale Narrative nicht weit adäquater fassen könnte, wenn man sie als Simulationen versteht.

### **a) Poetische Steuerung**

Dass fiktionale Welten Emergenzen produzieren oder Emergenzen sind, ist schnell behauptet. Unabdingbar ist hier eine Unterscheidung jener Modellierungsebenen, auf denen Emergenz erscheinen kann. Im allgemeinen ist dies nicht die Ebene der Zeichen. Sind die Welten nämlich literarisch, also textuell verfasst, so ist kaum einzusehen, wo sich in der Welt *fixierter* Zeichen Emergenz ereignen soll. Kombinatorik ist ein Prätext-Phänomen. Der Text (und ebenso der Film) kann sich ja höchstens im Entstehen überraschen, nicht jedoch *ex post*. Das ‚Spiel der Zeichen‘ ist kein Zeichenspiel; es ist die Fahrt einer eingefrorenen Dynamik, die auch im Prozess der textgesteuerten Lektüre nicht mehr taut. Ist das Gefüge einmal etabliert, der Zufall ausgewürfelt, dann ist dieses Muster auch beständig, lesbar und tradierbar. Das ist auch die Crux des Experimentalromans, der ebenfalls kein Experimentieren auf der Ebene der etablierten Zeichen (des Romans und des Romangeschehens), sondern auf der Ebene der Programmierung, spricht: der Produktion *zum Text* beschreibt. Insofern ist der Experimentalroman kein literarisches Experiment im Sinne eines Experimentalprozesses, sondern das Ergebnis

eines solchen, kurz: ein Protokoll. Er produziert aus diesem Grunde keine Emergenzen, sondern lässt sich höchstens selbst als Emergenz, als Resultat der Modellierung einer Matrix und als Applikat im literarischen Sozialsystem verstehen. Dort, im Rezeptionszusammenhang, vermag er Emergenz zu produzieren, freilich nicht mehr als Verfahren an sich selber, sondern als Modellobjekt für fremde literarische und interpretative Modellierungen, auf materialer Ebene wie im semantischen Bereich.

Gleichwohl kann Emergenz zum Gegenstand, zum Thema eines Textes werden. Im Modellobjekt des Narrativs – als *fabula* bzw. als *sujet* der Kommentierung – kann der Text sein Emergentsein modellieren: als Ereignisfolge der erzählten Welt bzw. als Rekurs auf deren Darstellung. Wie schon in Ilse Aichingers Novelle *Der Gefesselte* ist hier der Umstand wesentlich, auf welche Weise die erzählte Welt ihr Emergentsein als *re-entry* in die eigene Modellbildung zurückspielt, prozessiert und indiziert.<sup>15</sup> Gerade weil die Modellierung ontologisch offen ist – in ihrem dreifachen Bezug zum Eigenwert des Noch-Nicht- oder Anders-Modellierten (Matrix), ihres Gegenstands (Modellobjekt) und ihrer eigenen Interventionen (Applikat) – erfasst sie die Dynamik ihrer Emergenzen, ihre Fähigkeit zur Distinktion und Proliferation. „Den emergenten Realitäten“, konstatiert auch Iser, „eignet [...] die Eigenschaft, sich selbst fortzuzeugen.“<sup>16</sup> Emergenz erscheint somit als „Modalität“ einer „Rekursion“,<sup>17</sup> die in sich selbst dynamisch ist: „Wenn daher eine Figuration des Emergenten zu einem vermeintlichen Produkt gerinnt, so ist dieses nicht mehr das Emergente, sondern dessen von außen aufgesetzte Interpretation“.<sup>18</sup> Es ist der Auftrag dieses Beitrags, darzulegen, dass sich eine solche Interpretation (und damit die Vergegenständlichung des Emergenten) nicht nur einfach ‚aufsetzt‘, sondern von der immanenten Modellierung mitgesteuert wird. Im fiktionalen Text, so meine These, wird (im Gegensatz zur außerfiktionalen Modellierung) das Verhältnis zwischen Rekursion, Iteration und Emergenz als Ausdruck einer doppelten Pragmatik ausgehandelt: *der geteilten Steuerung*. Dies wiederum wird nirgends deutlicher als im *self-fashioning* des digitalen Spiels.

„Beim Wort genommen“ und ins Bild gesetzt ist diese Emergenz im Independent Game *Bientôt l'été*. Auf allen Ebenen des Game Designs – im Algorithmus, in der Storyworld, im Gameplay – emergieren Phänomene, deren Emergenz als solche sichtbar und zum Thema wird. Was hier erscheint, erscheint um des Erscheinens willen, gleichsam zufällig und doch von höchster Systemrelevanz. So steigen bei der Wanderung des



Avatars am Strand Fragmente eines Textes auf, die sich zugleich im Sand einschreiben – und vergehen (Abb.3).

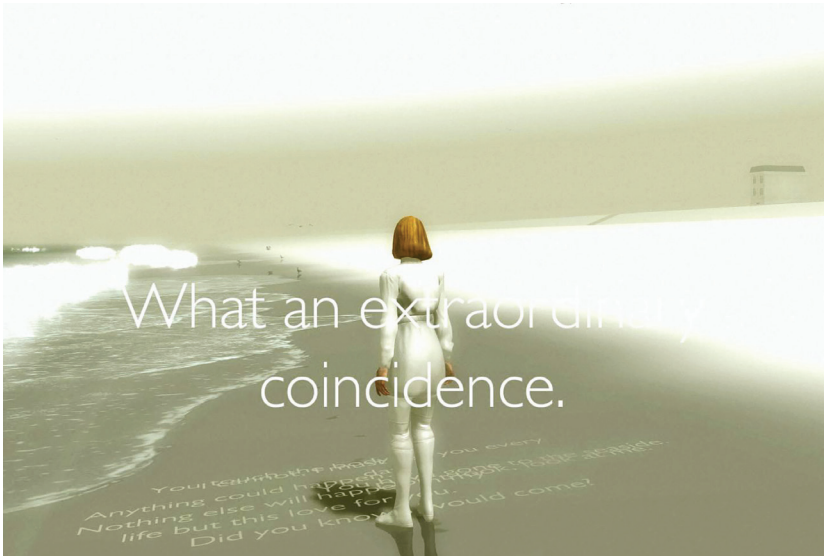


Abb.3: *Emergent narrative* – Fragmentpoetik im ludischen Sand

Temporalität gerät hier im direkten Sinne ‚in den Blick‘. Zum einen dadurch, dass das Emergente flüchtig ist, zum anderen durch seine Fortpflanzung in rekursiven Serien, die die Wanderung als Ganze in ein emergentes Phänomen verwandeln und zugleich verstetigen. Die Avatarbewegung funktioniert dabei als Generator jener Emergenzen, die der Avatar als Emergenzmaschine prozessiert. Hier wird dann in der Tat, wie Derrida so treffend sagt, ‚Präsenz zerissen‘,<sup>19</sup> denn im Spiel bleibt die Bewegung gleichsam zeit- und ursprungslos. Hier gleiten die Signifikanten einmal wirklich – aber wird man hoffen dürfen, dass sie diese „Unbestimmtheit“ ‚feiern‘, die „*Substitution vorgegebener, existierender und präsenter Stücke*“, wie der postmoderne Denker sie als Ausdruck des ‚sicheren Spiels‘ definiert?<sup>20</sup> Vollzieht *Bientôt l’été* womöglich *l’aventure seminale de la trace*? Oder träumt es nicht vielmehr davon, „eine Wahrheit und einen Ursprung zu entziffern, die dem Spiel und der Ordnung des Zeichens entzogen sind, und erlebt die Notwendigkeit der Interpretation gleich einem Exil“?<sup>21</sup> In jedem Falle lässt sich seine Emergenzbewegung

auch als *evocatio*, als *revocatio* versunkener *memoria* beschreiben, als – mit Derrida gesprochen – ‚nostalgisches Spiel‘. Ein solches aber ist bedeutungsschwer. Das Spiel bereitet daher einen Rahmen – wenn man will: Ereignisraum – für emergente Narrative eben dadurch, dass es sein Verfahren sichtbar macht: sein Modalitätsmanagement. Denn „Emergenz [...] befaßt sich mit den Modalitäten, wie etwas in die Welt kommt [...], das Erscheinen von etwas, das es vorher nicht gab.“<sup>22</sup> *Bientôt l'été*, der Name sagt es schon, verweist auf das Erscheinen eines Künftigen, in dem es dieses Künftige als gegenwärtiges Entstehen simuliert.

Im literarischen Diskurs ist das Verhältnis zwischen Spiel und Narrativ seit jeher auf das Spiel der Spiele ausgerichtet, auf den Prototyp des strategischen *agon*: Schach. Gerade hier, am Beispielfall des reinen *ludus*, dessen Regelwerk gerade keine Emergenz zu fördern scheint, entzünden sich die Phantasien. Und gerade hier ereignen sich die Transgressionen und Transformationen, die schon Caillois erahnt, doch *sub specie ludi* verwirft. Man könne sich, so schreibt er unter dem nicht wirklich kompromissbereiten Titel *Korruption der Spiele*, durchaus

fragen, was aus den Spielen wird, wenn die strenge Abschließung, die ihre idealen Regeln von den diffusen und listigen Gesetzen des Alltagsdaseins trennt, ihre unerlässliche Eindeutigkeit einbüßt. Natürlich können sie sich nicht so, wie sie sind, jenseits des für sie reservierten Terrains ausbreiten (Schachbrett, Damebrett, Ring, Piste, Stadion oder Bühnenraum), noch die ihnen zugeteilte Zeit überschreiten, deren Ende unwiderruflich den Abschluß eines Zeitabschnittes bedeutet. Sie würden sonst zwangsläufig sehr viele und zweifellos recht unerwartete Formen annehmen.<sup>23</sup>

Zweifellos. Im literarischen Diskurs ist diese Einsicht alles andere als neu. Bereits im Jahre 1943 stellt sich der Erzähler in der *Schachnovelle* Stefan Zweigs die ebenso rhetorische wie interdiskursive Frage (und entwirft so faktisch eine Gegenposition zu Caillois' erst 1958 publiziertem Plädoyer):

Aber macht man sich nicht bereits einer beleidigenden Einschränkung schuldig, indem man Schach ein Spiel nennt? Ist es nicht auch eine Wissenschaft, eine Kunst, schwebend wie der Sarg Mohammeds zwischen Himmel und Erde, eine einmalige Bindung aller Gegensatzpaare; uralte und doch ewig neu, mechanisch in der Anlage und doch nur wirksam durch Phantasie, begrenzt in geometrisch starrem Raum und dabei unbegrenzt in seinen Kombinationen, ständig sich entwickelnd und doch steril, ein

Denken, das zu nichts führt, eine Mathematik, die nichts errechnet, eine Kunst ohne Werke, eine Architektur ohne Substanz und nichtsdestominder erwiesenermaßen dauerhafter in seinem Sein und Dasein als alle Bücher und Werke [...]. Wo ist bei ihm Anfang und wo das Ende?<sup>24</sup>

Diese Aufwertung des Spiels im Gegensatz zum Text weist nicht nur auf die ludologisch-narratologische Debatte voraus. Sie indiziert zugleich, was in der Schach-Novelle folgen wird: die narrative Ausfaltung gerade jenes Überschusses, den das Ludische allein erzeugen, aber in der offenen Struktur des Spielens nicht erzählen kann. Denn der Verweis auf Ursprungslosigkeit und Abschlusslosigkeit bezieht sich ja nicht auf die ludische Struktur des Spielens (dessen Ausgangspunkt und Ende sind klar definiert); es zielt vielmehr auf jene Unverfügbarkeit des Narrativen, die das Ludische aus sich entlässt. Es wird erst greifbar durch den doppelten *re-entry* – des vom Ludischen erzeugten Narrativen und des Ludischen als Narrativ – im fiktionalen Text.

Berichtet wird bekanntlich die Geschichte einer Arretierung, die ein intradiegetisch-homodiegetischer Erzähler namens „Dr. B.“ im Laufe einer Kreuzfahrt einem Ich-Erzähler erster Ordnung erzählt. Veranlasst wird sie durch die ungewöhnliche Erscheinung eines Schachweltmeisters, den der Ich-Erzähler kennenlernen will. Als schließlich ein Turnier zustandekommt, erweist sich Dr. B. als Spieler ersten Ranges; die Geschichte seiner Virtuosität im Schachspiel wird zum Kristallisationspunkt der Erzählung selbst. Die *Schachnovelle* produziert zu diesem Zweck den Nullpunkt aller Diskursivität, den wahrnehmungs-, aktions- und medienfreien Raum, der sich als Nullpunkt eines ludischen Entwurfsgeschehens zu erkennen gibt. Auch Dr. B. beginnt – wie der Gefesselte in Aichingers Novelle – seine Spielkarriere als Gefangener:

[D]ie Tür blieb Tag und Nacht verschlossen, auf dem Tisch durfte kein Buch, keine Zeitung, kein Blatt Papier, kein Bleistift liegen, das Fenster startete eine Feuermauer an; rings um mein Ich und selbst an meinem eigenen Körper war das vollkommene Nichts konstruiert. [...] Auge, Ohr, alle Sinne bekamen von morgens bis nachts und von nachts bis morgens nicht die geringste Nahrung, man blieb mit sich, mit seinem Körper und den vier oder fünf stummen Gegenständen [...] rettungslos allein.<sup>25</sup>

Der im Hotelzimmer gefangene Protagonist des Binnentextes ist der Programmierer und der Spieler, aber auch der Avatar *in ludo nascendi*. Er

befindet sich in jener restriktiven Urszene aus Orientierungslosigkeit und Amnesie, die für den *character* des Gaming typisch ist („man lebte wie ein Taucher unter der Glasglocke im schwarzen Ozean dieses Schweigens“),<sup>26</sup> deren ‚konstruiertem Nichts‘ man also nur durch die gezielte (und geleitete) Erstellung eines eigenen Konstrukts entgeht: Charakter-Bildung im direkten Sinn. Im Spiel wird diese Konstruktion zum Gegenstand der Performanz, im Text zum Reflexionspunkt seines Narrativs. Die Anleitung zum Spiel erhält der Held der *Schachnovelle* Dr. B. in einer Textform, die schon zum Programm geronnen ist:

Verdrossen blätterte ich die Seiten durch, um vielleicht dennoch etwas Lesbares zu entdecken [...]; aber ich fand nichts als die nackten quadratischen Diagramme [...] und darunter mir zunächst unverständliche Zeichen, a2–a3, Sf1–g3 und so weiter. Alles das schien mir eine Art Algebra, zu der ich keinen Schlüssel fand.<sup>27</sup>

Erst mit der Zeit gelingt es, „die rein graphischen Diagramme“ in „eine Sprache“ rückzuübersetzen,<sup>28</sup> in die Sprache einer ludischen Modellbildung. Durch ihr Modellurteil gelingt der Aufbau eines eigenen Modellobjekts, das aus der Matrix der gegebenen Modelle (der historischen Partien) und des eigenen Profils (aus ‚selbstgemodelten‘ Figuren) Sinnstrukturen konstruieren kann:

Dann begann ich aus kleinen Krümeln, die ich mir von meinem Brot absparte, in selbstverständlich lächerlich unvollkommener Weise die Figuren des Schachs, König, Königin und so weiter, zurechtzumodeln; nach endlosem Bemühen konnte ich es schließlich unternehmen, auf dem karierten Bettuch die im Schachbuch abgebildeten Positionen zu rekonstruieren.<sup>29</sup>

Bis zu diesem Punkt verbleibt das ‚Modeln‘ ganz im Rahmen eines Repräsentationsmodells. Das Applikat wird hier zum Spiegel seiner Matrix, zur Modell-Imitation. Dies hat auch Vorteile: „Nach weiteren vierzehn Tagen war ich mühelos imstande, jede Partie aus dem Buch auswendig – oder, wie der Fachausdruck lautet: blind – nachzuspielen; jetzt erst begann ich zu verstehen, welche unermeßliche Wohltat mein frecher Diebstahl [des Schachbuchs] mir eroberte.“<sup>30</sup> Als Spiel jedoch befreit die Modellierung jene ‚inhärente Performanz‘, die Iser in der Mimesis verborgen sieht, und übersteigt die Repräsentation im Sinne einer eigenen

„Funktionsgerechtigkeit“.<sup>31</sup> Am Werk ist hier die Macht des Applikats: „Als eine Aktivität [...], die den Gegenstand im Blick auf die von ihm zu erfüllende Funktion ausstattet, beginnt sie [die Mimesis] zwangsläufig, diesen zweckentsprechend zu machen.“<sup>32</sup> Auch der metadiegetische Erzähler sieht dies so: „[I]ch hatte mit einemmal Tätigkeit – eine sinnlose, eine zwecklose [...], aber doch eine, die das Nichts um mich zunichte machte, ich besaß mit hundertfünfzig Turnierpartien eine wunderbare Waffe gegen die erdrückende Monotonie des Raumes und der Zeit.“<sup>33</sup> Der neue Zweck – die quasi-mystische Vernichtung eines Nichts – wirkt als *re-entry* auf die Matrix selbst zurück, auf ihre Modellierung im Modellobjekt. Dort nämlich ändert sich ihr ontologisches Modalprofil, wenn man so will: ihr Aggregatzustand. Die graphischen Modelle des konkreten Schachbuchs werden wie die materiellen, also Schachbrettmittat und Schachfiguren, virtuell:

[N]ach weiteren acht Tagen benötigte ich nicht einmal die Krümel auf dem Bettuch mehr, um mir die Positionen aus dem Schachbuch zu vergegenständlichen, und nach weiteren acht Tagen wurde auch das karierte Bettuch entbehrlich; automatisch verwandelten sich die anfangs abstrakten Zeichen des Buches a1, a2, c7, c8 hinter meiner Stirn zu visuellen, zu plastischen Positionen. Die Umstellung war restlos gelungen: ich hatte das Schachbrett mit seinen Figuren nach innen projiziert und überblickte auch dank der bloßen Formeln die jeweilige Position [...].<sup>34</sup>

Das ist bemerkenswert: Die Konkretion geschieht im Virtuellen, das Abstrakte wird zum ‚Plastischen‘ erst in der Virtualisierung eines – kognitiven – Spielmodells. Die Virtualität erleichtert somit die konkrete Prozessierung, sie ermöglicht durch die Bildwerdung der Formeln einen Über-Blick. Zusammen mit der neuen Zwecksetzung verwandelt diese Virtualisierung Repräsentation in Simulation:

Das aber heißt nichts weniger, als daß der Gegenstand [der Mimesis als Repräsentation] immer im Zustand einer latenten Simulation anwesend ist. Ja vielleicht ist es sogar das zunehmende Ziel der Performanz im Mimesiskonzept, den nachzuahmenden Gegenstand mehr und mehr – wengleich anfänglich uneingeständenermaßen – zu simulieren.<sup>35</sup>

Dies gilt insbesondere, wo Mimesis im dramentechnischen Verständnis Mimesis von Handlung ist. Die Janusköpfigkeit des Mimesiskonzepts,

das zwischen der genauen Repräsentation (der möglichst unverfälschten Wiedergabe, Stellvertretung und Zurschaustellung der Gegenstände und Aktionen) und der eigenwertigen Simulation (der Produktion funktionsgerechter Applikate einer Ausgangsmatrix) schwankt, erscheint auch auf der Ebene des Spiels. Doch erst im Medium des Spiels, im Drama wie im digitalen Game, wird die latente Performanz des Repräsentationsmodells, das „bloße Nachspielen“,<sup>36</sup> zum faktischen Entwurfsmodell. Hier werden die Objekte zu dynamischen Prozessen, aus Latenz wird Emergenz. Der Held der *Schachnovelle* deutet auf den Umschlagspunkt, auf jene Schwelle, wo das Repräsentationsmodell an Kraft verliert:

Plötzlich stand ich neuerdings vor dem Nichts. Denn sobald ich jede einzelne Partie zwanzig- oder dreißigmal durchgespielt hatte, verlor sie den Reiz der Neuheit, der Überraschung, ihre vormals so aufregende, anregende Kraft hatte sich erschöpft [...]. Um mich zu beschäftigen [...], gab es nur einen Weg auf dieser sonderbaren Irrbahn; ich musste mir statt der alten Partien neue erfinden. Ich mußte versuchen, mit mir selbst oder vielmehr gegen mich selbst zu spielen. [...] Das bloße Nachspielen der Meisterpartien [...] war schließlich nichts als eine reproduktive Leistung gewesen, ein reines Rekapitulieren einer gegebenen Materie [...], eine disziplinierte Tätigkeit [...].<sup>37</sup>

Man kann die Überwindung dieses „Exercitium mentale“<sup>38</sup> als Befreiung aus den Zwängen materialer oder medialer Restriktionen lesen, doch die Virtualisierung ist nicht ohne Risiko. Der Held der *Schachnovelle* jedenfalls beschreibt den Wandel der Modelle als prägnante Dezentrierung der Persönlichkeit. „Nur darum“, so sein Fazit mit Bezug auf das Verfahren reiner Repräsentation, „war diese Tätigkeit für meine erschütterten Nerven eine so heilsame und eher beruhigende gewesen, weil ein Nachspielen fremder Partien nicht mich selber ins Spiel brachte [...]“.<sup>39</sup> Dagegen wird im nicht-reproduktiven, emergenten Gaming auch der Spieler selbst aufs Spiel gesetzt. Die *Schachnovelle* diskutiert den Fall *avant le jeu*. Die Rede wird an dieser Stelle analytisch; auch stilistisch nähert sich die literarische *narratio* des Spielers einer ludischen Modelltheorie:

Ich deutete Ihnen schon an, daß meiner Meinung nach es an sich schon Nonsense bedeutet, Schach gegen sich selber spielen zu wollen; aber selbst diese Absurdität hätte immerhin noch eine minimale Chance mit einem realen Schachbrett vor sich, weil das Schachbrett durch seine Realität

immerhin noch eine gewisse Distanz, eine materiale Exterritorialisierung erlaubt.<sup>40</sup>

Der „Spielzwang“, der sich einstellt, wenn der Spieler selbst ‚ins Spiel‘ gelangt, wird mit derselben pathologischen Begrifflichkeit beschrieben, die man vom Diskurs des Gaming kennt. Der Virtuose prägt sogar „den bisher medizinisch unbekanntem“ Namen „Schachvergiftung“,<sup>41</sup> eine Krankheit, die zu „manische[r] Erregung“ und „Besessenheit“,<sup>42</sup> vor allem aber zum *re-entry* der geglückten Immersion in die Struktur des aktuellen Denkens führt. Sie führt zugleich in eine zweite Form der Virtualisierung, in den Traum:

Ich konnte nur noch Schach denken, nur in Schachbewegungen, Schachproblemen; manchmal wachte ich mit feuchter Stirn auf und erkannte daß ich sogar im Schlaf unbewußt weitergespielt haben mußte, und wenn ich von Menschen träumte, so geschah es ausschließlich in den Bewegungen des Läufers, des Turms, im Vor- und Zurück des Rösselsprungs.<sup>43</sup>

So wurde, was als Therapie gedacht war, zum Modellfall eines Krankheitsbilds. Auch späterhin lässt sich die Virtuosität der virtuellen Modellierung nicht mehr ins Reale übertragen, sie wird kein Modell für Aktualität:

Wie magnetisch festgehalten starrte ich auf das Brett und sah dort meine Diagramme [...] als reale Figuren, aus Holz geschnitzt; um die Stellung der Partie zu überblicken, mußte ich sie unwillkürlich erst zurückmutieren aus meiner abstrakten Ziffernwelt in die der bewegten Steine.<sup>44</sup>

Der *re-entry* in die Materialität gelingt nur unvollständig, so dass in der Fülle der Phantome, die das „Traumschach“ auch im Wachen liefert,<sup>45</sup> kein reales Schachspiel mehr gewonnen werden kann:

Mit einem stieren, fast irren Blick ins Leere vor sich starrend, murmelte er [Dr. B.] ununterbrochen unverständliche Worte vor sich hin; entweder verlor er sich in endlosen Kombinationen, oder er arbeitete – dies war mein innerster Verdacht – sich ganz andere Partien aus [...]; immer mehr beschlich mich der Verdacht, er habe [...] uns alle längst vergessen in dieser kalten Form des Wahnsinns [...].<sup>46</sup>

In der Tat geht die reale Spielwelt schließlich im Phantasma unter:

„Aber der König gehört doch auf f7 ... er steht falsch, ganz falsch. Sie haben falsch gezogen! Alles steht ganz falsch auf diesem Brett ... der Bauer gehört doch auf g5 und nicht auf g4 ... das ist doch eine ganz andere Partie ... Das ist ...“ Er stockte plötzlich.<sup>47</sup>

Angesichts der so markant gescheiterten Pragmatik muss man schließen: ‚Traumschach‘ ist kein *serious game*. Man kann daraus nichts für das Leben lernen, außer, dass man es vermeiden muss. Wo mit so großem Aufwand, solcher Modellierungskraft, so viel verloren geht, was bleibt da als Gewinn? Die Einsicht, dass die Virtualisierung der Modellobjekte die Funktionsgerechtigkeit der Modellierung unterlaufen kann; dass Emergenz, die sich im Virtuellen bildet, schwer zu kontrollieren ist. Zugleich gibt Zweigs Phantasma eines exzessiven Immersionsprozesses Einblick in die Praktiken der ludischen Modellbildung: in die Verfahren der Entfesselung von Emergenz und in die Kraft des Narrativs, das diesen ludischen Prozess zusammenhält. So ist die *Schachnovelle* letztlich nicht nur eine Darstellung der ludischen Modellbildung und *cura sui*, sondern auch eine Allegorie der poetischen Steuerung. Was auf der Ebene des virtuellen Spiels misslingt, gelingt in der Fiktion: Denn durch den *entry* jener ludischen Modellbildung ins Narrativ der *Schachnovelle*, der dann als *re-entry* der vom Helden selbst erzählten Modellierung in die ludische Situation der Rahmenhandlung – das reale Schachspiel zwischen Dr. B. und einem Champion – mündet, reflektiert der Text bereits die Möglichkeiten narrativer Schließung vor der Macht des Ludischen. Die *Schachnovelle*, um es zugespitzt zu formulieren, zeichnet ein Szenario, das im Bereich des Phantasmatischen – der virtuellen Emergenz – ein narratives Steuerungsverfahren gegen eine ludische Bedrohungslage profiliert. Es handelt sich, noch stärker formuliert, um Emergenzkonkurrenz:

Er stockte plötzlich. Ich hatte ihn heftig am Arm gepackt oder vielmehr ihn so hart in den Arm gekniffen, daß er selbst in seiner fiebrigen Verwirrtheit meinen Griff spüren mußte. Er wandte sich um und starrte mich wie ein Traumwandler an. „Was ... wollen Sie?“ Ich sagte nichts als „Remember!“ und fuhr ihm gleichzeitig mit dem Finger über die Narbe seiner Hand. Er folgte unwillkürlich meiner Bewegung, sein Auge startete glasig auf den blutroten Strich. Dann begann er plötzlich zu zittern, und ein Schauer lief über seinen ganzen Körper. „Um Gottes willen“, flüsterte er [...]. „Habe ich etwas Unsinniges gesagt oder getan... bin ich am Ende wieder...?“



„Nein“, flüsterte ich leise. „Aber Sie müssen sofort die Partie abbrechen, es ist höchste Zeit [...]“<sup>48</sup>

Hier steuert ein Erzähler einen Spieler, und er steuert ihn mithilfe eines Doppelzeichens, das als Geste (Griff) und Codewort (Eingabe) die Macht des ludischen Phantasmas zähmt.<sup>49</sup> Der Spieler wird hier selbst zum Avatar des homodiegetischen Erzählers, der auf diese Weise, als ein steuernder, zum Spieler zweiter Ordnung wird. Als solcher wandelt er das emergente Narrativ *des* Traumspiels, das aus einer ludischen Aktion *entsteht*, zur Narration *vom* Traumspiel, das die ludische Modellbildung *erzählt*. Das Binnennarrativ des Spielers wird erkennbar als mobile Transform, die der Spielbeobachter beobachtet und die er – diegetisch steuernd – zur Novelle fixiert. Das also ist das produktionsästhetische Kalkül, man könnte sagen: das Modellurteil des Aufrufs, ‚die Partie rasch abzubrechen‘, um im narrativen Simulat die Emergenz des Ludischen zu bannen: Textökonomie. Was könnte sich für diese durchaus heikle Modellierung besser eignen, als ein eingeführtes und stabiles Textmodell: als die Novelle, die Gattung der erzählten Emergenz schlechthin.

So also arbeiten das Ludische im Narrativen und die Virtualität in der Fiktion. Wie ist es umgekehrt? Wie arbeitet das Narrativ im Ludischen, wie die Fiktion im virtuellen Modus?

### ***b) Die Spielfiktion***

Es ist nicht überraschend, dass sich immer dann, wenn das Problem der intermedialen Modellierung ruckbar und am Gegensatz von Spielen und Erzählen aufgerufen wird, das Spiel der Spiele einstellt: Auch *Bientôt l'été* verhandelt seine Story am Modellspiel Schach. So werden die beim Strandgang emergierenden Fragmente aufgelöst, zugleich jedoch in die Erinnerung der Avatare eingetragen, also memoriert. Zum Einsatz kommen sie bei einer Partie Schach, bzw. dem, was von der Matrix dieses Genres übrigbleibt. Sie findet statt in einem schlossartigen Anwesen, dem einzigen Objekt in dem der Uferpromenade abgewandten Teil des Raums. Betritt man dieses Schloss, so wechselt man in eine *first person perspective*, die ein schlichtes Schachbrett zeigt, umgeben von der Aura (Stimmen, Lichtwechsel, Geräusche) eines *film-noir*-haften französischen Cafés (Abb.4).



Abb.4: Schach-Palimpsest – Die Kreise deuten textaktive Stellen an; am Rand des Spielfelds sieht man schemenhaft die Avatare; Gauloise und Rotwein rechts

An diesem Brett entwickelt sich ein schemenhafter ‚Wortwechsel‘ im buchstäblichen Sinne, der sich zwischen dem geführten Avatar (bzw. seinem Schatten) und dem Schatten eines Gegenübers, dem vom Spiel bereitgestellten weiblichen bzw. männlichen Pendant vollzieht. Der Austausch der am Strand gesammelten Fragmente wird durch Schachfiguren ausgeführt, die wie die Textfragmente selbst zuvor gesammelt worden sind. Zu diesem Zweck verdoppeln sich im Game-Design die Emergenzen, da das Spiel den Avatar nach jedem Spieldurchgang mit „Apparitions“ überrascht. Im Gegensatz zur Textualität der Strandfragmente handelt es sich hier um feste Gegenstände (etwa ein Klavier, ein Radio, einen Tennisplatz), die sich beim Anblick zu Visionen steigern, dann verblassen und zu unspektakulären Schachfiguren werden. Diesen freilich haften nun die textuellen wie die visuellen Referenzen ihrer Ausgangsemergenzen an.

Wenn nun die Avatare ihre Schachfiguren wechselseitig auf dem Brett platzieren, evozieren sie zugleich die Text- und Bildfragmente, die an sie gebunden sind. Sie aktualisieren sichtbar ihre Avatar-Memoria. Auf diesem Weg entsteht ein ebenso gespenstischer wie mühevoller Dialog,

der im Modelltext einer krisenhaften Liebesdiskussion existentielle Tiefe und extreme Emotion suffliert. Dies freilich stilecht mit den unterkühlten Stimmen eines – unabhängig von der Spracheinstellung stets französisch sprechenden – *film-noir*-Personals. Mit dieser Umwidmung und Überformung des Modellspiels Schach entwirft *Bientôt l'été* ein ludisches Symbolgefüge, wie es Zweig als pathologisches System entwickelt oder Hermann Hesse für das „Schema“ seines ‚Spiels der Spiele‘ proklamiert:

Ein Leser, welcher das Glasperlenspiel nicht kennen sollte, möge sich ein solches Spielschema etwa ähnlich vorstellen wie das Schema einer Schachpartie, nur daß die Bedeutungen der Figuren und die Möglichkeiten ihrer Beziehungen zueinander und ihrer Einwirkung aufeinander vervielfacht gedacht und jeder Figur, jeder Konstellation, jedem Schachzuge ein tatsächlicher, durch eben diesen Zug, diese Konfiguration und so weiter symbolisch bezeichneter Inhalt zuzuschreiben wäre.<sup>50</sup>

Spiele dieser Art, so muss man schließen, wollen schwierig sein. So auch *Bientôt l'été* – doch schwierig nicht im Sinne solcher Gamestrukturen, die sich an die manuellen oder kognitiven Skills der Spieler richten, sondern wie das Metaspiel des Calwer Theologen als semantisches Modell: Es will bedeutsam sein. Und doch ermöglicht der Diskurs der Liebenden so wenig eine kohärente Story wie das Gameplay eine echte Schachpartie. Der Game Designer ist hier explizit: „Maybe there’s no story at all in *Bientôt l'été*. I certainly didn’t write one. And while the texts come from novels that do contain stories, they have been removed from their context and cannot be put back.“<sup>51</sup> *They cannot be put back*: Das Gameplay wiederholt hier keine vorgegebene Bedeutung, keinen Ursprung, das Design versteht sich nicht als Hermeneutik, sondern als *re-entry* emergenter, dekontextualisierter und – wenn man so sagen möchte – ‚ent-narrativierter‘ Zeichen in die Matrix eines offenen Bedeutungsraums. Was sie tatsächlich liefern ist die Oberfläche einer *möglichen* Bedeutung, eine ludische ‚Semantosphäre‘, aus der tiefere Bedeutungen entstehen können oder eben nicht. Man könnte dies als künstlerische Interpretation der Cailloischen These zum Problem des Modus lesen (die Ergänzungen stammen von mir):

Spiele sind [...] nicht geregelt *und* fiktiv, sondern geregelt *oder* fiktiv. Wenn nun ein geregeltes Spiel unter gewissen Umständen [Moduswechsel] demjenigen als eine ernste Tätigkeit erscheint, der die Regeln nicht kennt [oder bewusst ignoriert], das heißt, wenn ihm das Spiel so vorkommt, als sei es ein Teil des täglichen Lebens [Arbeit], so kann es doch dem verwirren

und neugierigen Nichteingeweihten [oder dem Künstler] als Hintergrund einer vergnüglichen Scheinwelt dienen [Fiktion]. Man begreift leicht, daß die Kinder [und Künstler], um Erwachsene zu imitieren mit Ersatzstücken, mit realen oder vorgestellten, auf einem fiktiven Schachbrett manipulieren, und daß sie es interessant finden, „Schachspielen“ zu spielen.<sup>52</sup>

Caillois wird diese – hier noch etwas unglückliche – Unterscheidung von Fiktion und Regel (auch Fiktionen sind ja strukturiert und regelhaft) zum Anlass nehmen, seine kategoriale Unterscheidung zwischen *ludus* (regelhaftem Spielen) und *paidia* (freiem Spielen) einzuführen.<sup>53</sup> *Ludus* liefert hierbei eine Form der Šklovskijschen Verfremdung, die auf eine Bremsung der vertrauten Abläufe, auf eine *praktische Hermetik* zielt: auf den Kontrollraum der erschwerten Form. Auch durch *paidia* wird der Spielraum aber nicht vereinfacht – ihre „Eulenspiegelerei“<sup>54</sup> erschwert die Lesbarkeit der Welt durch die Verwirrungsleistung freien Modellierens, eine ‚unpraktische‘ *Hermeneutik*, die als Simulieren und Dissimulieren ihren Spielraum zum Testraum entgrenzt. Mit Hilfe der Modaltypen *paidia/ludus*, die als Spielverfahren auch der Unterscheidung zwischen *play* und *game* entsprechen,<sup>55</sup> stiftet Caillois dann die bekannte Spiel-Typologie,<sup>56</sup> wie sie gerade auch im ludologischen Diskurs – wenngleich oft als Ersatz für analytische Beschreibung und Vernetzung – als Ordnungsmatrix fungiert (Abb.5).

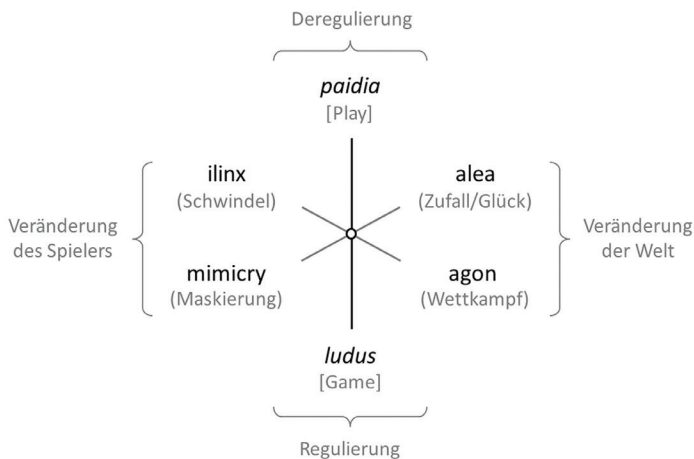


Abb.5: Das ludische Feld: Spieltypologie nach Caillois

Doch eine wesentliche Unterscheidung trifft die Cailloische Matrix nicht: die Unterscheidung zwischen Programmierung und Applikation. Denn beide, *ludus* und *paidia*, lassen sich programmseitig als Game Design und spielerseitig als Gameplay verstehen. Deutlich wird hier einmal mehr, dass diese Unterscheidung schräg zur Differenz von Produktion und Rezeption und den mit ihnen jeweils kombinierten Ästhetiken steht. Für Caillois bezeichnen beide Pole allererst Extreme einer Skala von ‚stark reguliert/codiert‘ bis ‚uncodiert/dereguliert‘, die allerdings *in praxi* mit den vier genannten Spielkategorien ein subtiles Kräftefeld entfalten – das ludische Feld.

*Beschreibt die literarische* Novelle also einen Raum der Möglichkeiten, die sich in der Virtualität der Spielinstanz verwirklichen, so *prozessiert* das *digitale* Œuvre diesen Raum und seine Aktualisierungen im Modus der *paidia*. Damit aber wird der Spieler vom Beobachter zum Produzenten, zum Prozessor oder Co-Prozessor literarischer Modalität. Schon Caillois kann daher die von ihm als „paradox“ beschriebene Behauptung wagen, „daß hier die Fiktion, also das Gefühl des *als ob* die Regel ersetzt und genau die gleiche Funktion erfüllt. Durch sich selbst erschafft die Regel eine Fiktion.“<sup>57</sup> Fiktion bei Caillois ist also ein erkenntnistheoretischer Begriff im Sinne Vaihingers, der zwar ein eigenständiges Terrain – das Spiel – behauptet, aber nicht die literarische Fiktion, den Modus Fiktionalität im Auge hat. Das macht ihn angreifbar, weil die Fiktion auf diese Weise mit dem Spielbegriff zusammenfällt:

Man kann die Auffassung vertreten, daß die Prinzipien, welche die Spiele leiten, und die gestatten, sie einzuordnen, ihren Einfluß außerhalb des durch Definition abgetrennten, geregelten, fiktiven Bereiches ausüben, der ihnen zugemessen ist und dank dessen sie eben Spiele bleiben.<sup>58</sup>

Nach Caillois ergibt sich also ein modaler Dreischritt: 1. *Spielprinzipien*, die dem Spiel als kategoriale vorgelagert sind, 2. *Spielregeln*, welche an der Schwelle zwischen Vor-Spiel und realem Spiel erscheinen und sich 3. innerhalb der Spielwelt und des Spielverlaufs zu *Spielfiktionen* wandeln: Regeln des Als-Ob im Modus des Als-Ob. Mit diesem Ansatz wird jedoch ein wesentlicher, wenn nicht der entscheidende Aspekt des ludischen Dispositivs *de facto* unsichtbar bzw. unbeobachtbar: der Umstand, dass im spielerischen Modus *Fiktionalität gestaltet wird* (durch Narrative, Metalepsen und Modalpragmatiken), der fiktionale Modus wiederum *das Spiel als Gegenstand* (als ludisches Verfahren, Thema und Pragmatik) *modelliert*. Fasst man jedoch die beiden Ansätze, den kategorialen und

modellpragmatischen zusammen oder integriert den ersten in den zweiten (da die Ausformung von kategorialen Leitprinzipien der Modellbildung als ganzer zugehört), so zeigt sich ein höchst spannendes Modalgefüge ludischer Fiktion (Abb.6):

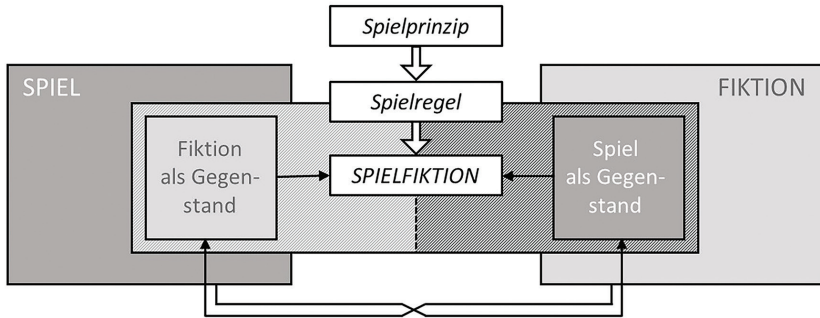


Abb.6: Modalgefüge in der Spielfiktion

Fiktion als epistemische Kategorie (im Schaubild vertikal) und als Aspekt des ludischen Dispositivs (horizontal) fällt in der *Spielfiktion* zusammen. Spielfiktionen im pragmatischen und epistemischen Verständnis kann man also Fälle nennen, wo Fiktion als Gegenstand des spielerischen Modus oder Spiel als Gegenstand des fiktionalen Modus tätig wird. Im epistemischen Verständnis deshalb, weil die beiden Regeltypen – ludische wie fiktionale – zwar verschiedenen Funktionen (und Diskursen) dienen, aber gegenüber ihrer jeweiligen Umwelt einen *entpragmatisierten Status* innehaben. Spiele und Fiktionen neigen also zur Beobachtung der eigenen Modalität. Sie sind, so meine These, gleichrangige Typen des Nicht-Eigentlichen; wo sie in der Spielfiktion zusammenfallen, tragen sie die Entpragmatisierung, also ihr Modalprofil, in ihre jeweilige Matrix ein: das Spiel in die Fiktion und die Fiktion ins Spiel (s. Abb.6). So werden sie Modelle füreinander, besser: zu Beobachtungsmodellen, die nicht nur ihr eigenes Beobachten beobachten. Sie observieren vielmehr – als Beobachtungen dritter Ordnung – die Modellbildung als ontologischen Beobachtungs-, Transformations- und Kurationsprozess im ganzen: als Operation. Aus dieser Überlegung kann man schließen, dass Modellbildungsverfahren sich am besten dort beobachten und deuten lassen, wo sie im Modell der Spielfiktion verwirklicht sind. Denn in der Spielfiktion beobachtet und deutet sich die Modellierung selbst.

## ENDNOTEN

- <sup>1</sup> Galaxy Quest, Regie: Dean Parisot (USA 1999), 26'31"-28'00".
- <sup>2</sup> Ebd., 26'31"-27'40".
- <sup>3</sup> Ebd., 28'41"-29'02".
- <sup>4</sup> Ebd., 43'58"-44'47".
- <sup>5</sup> Ebd., 44'48"-45'19".
- <sup>6</sup> Ebd., 62'23"-63'25".
- <sup>7</sup> Ebd., 63'27"-66'45".
- <sup>8</sup> Tommy, der Pilot, erhält zur Überwindung seiner Abflugpanik den gezielten Hinweis „point and click!“
- <sup>9</sup> Vgl. Wolfgang Iser, Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1993.
- <sup>10</sup> Aus dieser Perspektive gibt es, wie ich meine, keinen Anlass, die bekannte Volatilität des Spielkonzepts zum Vorwand seiner Nichterforschbarkeit zu nehmen. Einschlägige Einwände hat Caillois bereits zusammengestellt, vgl. Caillois, Roger, Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Frankfurt am Main et al. 1982, S.185f. Dagegen ist der hier erprobte Forschungsansatz zur Modellbildung trotz seiner Anwendung auf literarische Verfahren im extremen Sinne transdisziplinär. Er geht von einem informatischen und ludologisch informierten Ansatz aus, der im Gefolge Huizingas und Caillois' das Ludische als kulturelles, produktionsästhetisches Moment untersucht. Vgl. Bernd Mahr, On the Epistemology of Models, in: Rethinking Epistemology, hrsg. von Günter Abel und James Conant, Berlin/New York 2011, S.301-352, und Robert Matthias Erdbeer, Poetik der Modelle, in: Textpraxis 11, 2015, S.1-35, <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/robert-matthias-erdbeer-poetik-der-modelle>.
- <sup>11</sup> Zur Leistung und Funktion des fiktionalen Modus vgl. auch Darin Tenev: Modes of Fiction, Models of Fiction, in: Literarische Form. Theorien – Dynamiken – Kulturen. Beiträge zur literarischen Modellforschung / Literary Form. Theories – Dynamics – Cultures. Perspectives on Literary Modelling, hrsg. von R.M. Erdbeer, F. Kläger und K. Stierstorfer, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2018, S.102: „A mode is determined by (1) *what* the fictional work of art relates: the narrated story, the characters, the setting, the society, the worldviews, etc.; (2) *how* it relates it and in relating it conforms to, forms and transforms literary conventions, formal devices, generic traditions, etc.; (3) *how it relates to itself* and in this relation with itself produces the very ‚self‘ it is, making possible the other two directions and, in turn, is made possible by them.“
- <sup>12</sup> Vgl. auch Caillois, Die Spiele und die Menschen, S.74: „Indessen weicht das, was in den Spielen Ausdruck findet, nicht von dem, was sich in einer Kultur ausspricht, ab.“

- <sup>13</sup> Vgl. Jens Greve / Annette Schnabel, Hrsg., *Emergenz. Zur Analyse und Erklärung komplexer Strukturen*, Berlin 2011. Wolfgang Iser unterscheidet unter dem Begriff der *Rekursivität* zwei komplementäre Prozesse: *Rekursion* als Austausch zwischen Ebenen und Elementen innerhalb des Steuerungssystems (als Redundanz, die Störungen beseitigt), sowie *Rückkopplung*, die sich in informationalen Schleifen zwischen dem System und seiner Umwelt vollzieht (als Steuerung, die das Verhältnis der Systemfunktionen gegenüber ihrer Umwelt kontrolliert). Vgl. Wolfgang Iser, *Emergenz. Nachgelassene und verstreut publizierte Essays*, hrsg. von Alexander Schmitz, Konstanz 2013, S.69ff.
- <sup>14</sup> Niklas Luhmann, *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main 1984, S.44.
- <sup>15</sup> Vgl. dazu meinen Beitrag *Poetik der Modelle*. Man kann dies als ‚formale Anzeige‘ im Sinne Heideggers beschreiben, als konkrete Modellierungsform, die – als formale – Emergenzen nicht begrifflich feststellt, sondern narrativ erfahrbar macht.
- <sup>16</sup> Iser, *Emergenz*, S.93.
- <sup>17</sup> Ebd., S.88.
- <sup>18</sup> Ebd., S.93.
- <sup>19</sup> Jacques Derrida, „Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen“, in: *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, mit einer Einführung hrsg. von Peter Engelmann, Stuttgart 1990, S.114-139 (137): „Gespanntes Verhältnis des Spiels zur Geschichte, gespanntes Verhältnis auch von Spiel und Präsenz! Das Spiel ist Zerreißen der Präsenz.“
- <sup>20</sup> Ebd.
- <sup>21</sup> Ebd., S.138.
- <sup>22</sup> Iser, *Emergenz*, S.35f.
- <sup>23</sup> Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S.52.
- <sup>24</sup> Stefan Zweig, *Schachnovelle* (1943), Frankfurt am Main 1985, S.19f.
- <sup>25</sup> Ebd., S.49.
- <sup>26</sup> Ebd. Man denke etwa an die kuppelartige „Barriere“, die in *Gothic I* den Handlungsraum begrenzt und überdies die Storyworld auch intradiegetisch, nämlich in beispielbare und nicht-beispielbare teilt. Entsprechend konstruiert die *Schachnovelle* auch das Gleichnis ihres Tauchers, „der schon ahnt, daß das Seil nach der Außenwelt abgerissen ist und er nie zurückgeholt werden wird aus der lautlosen Tiefe“. Ebd., S.49f.
- <sup>27</sup> Ebd., S.62.
- <sup>28</sup> Ebd.
- <sup>29</sup> Ebd., S.62f.
- <sup>30</sup> Ebd., S.64.
- <sup>31</sup> Iser, *Emergenz*, S.109.



- 32 Ebd.  
 33 Zweig, Schachnovelle, S.64.  
 34 Ebd., S.63.  
 35 Iser, Emergenz, S.109.  
 36 Zweig, Schachnovelle, S.69.  
 37 Ebd., S.66, 69f.  
 38 Ebd., S.70.  
 39 Ebd.  
 40 Ebd., S.68.  
 41 Ebd., S.74.  
 42 Ebd., S.71f.  
 43 Ebd., S.72.  
 44 Ebd., S.80.  
 45 Ebd., S.81.  
 46 Ebd., S.92.  
 47 Ebd., S.93.  
 48 Ebd., S.93f.

49 „Remember“ ist in diesem Kontext ein markantes Zeichen, da ja in der Diegese selbst kein Grund zu finden ist, warum die Warnung englisch ausgesprochen werden muss. Man könnte sie als intertextuelle Anspielung auf eine *Décadence*-Novelle lesen, die sich nicht nur einer ähnlich pathologischen Thematik widmet, sondern den Begriff bereits im Titel trägt: *Remember*, die einzige Novelle des rumänischen Erzählers und erklärten Zweig-Bewunderers Mateiu I. Caragiale. Zweigs Novelle ordnete sich auf diese Weise einer dekadenten Rollenspielthematik zu, indem sie am Protagonisten Dr. B. und seinem Körper den Typus des Spielers entwirft. In Caragiales Text trifft der Erzähler einen Unbekannten, der, bis zur Unkenntlichkeit geschminkt, die Rolle eines Dandys spielt: „Man mag denken, wie man will: So aufgemacht geht man nicht aus. Der Puder, mit dem er sein Gesicht getüncht hatte, war blau, die Lippen und Nasenlöcher waren violett gefärbt, das Haar mit Goldstaub gepudert und um die Augen herum zogen sich breite, schwarz-blaue Ringe, die ihm das Aussehen einer Chanteuse oder Tänzerin verliehen.“ Auch hier kommt es am krisenhaften Punkt des Plots zu einer Steuerung, die freilich umgekehrt verläuft: „[E]r nahm sogar meinen Arm und hieß mich umkehren. Ich spürte, daß er wie im Fieberfrost am ganzen Leibe bebte, und sah, daß seine Augen, glasisg [...], bald ins Leere starrten, bald müde und verloren trânten.“ Mateiu I. Caragiale, *Remember / Craii de Curtea Vecche. Remember / Die Vier vom Alten Hof*, Ediție bilingvă / Zweisprachige Ausgabe, Bukarest 2003, S.7, 31. Diese Umkehr allerdings trifft das Erzählen selbst. „Remember“, die *subscriptio* auf dem heraldischen Emblem des Freundes, dient hier ebenfalls als Codewort eines Abbruchs. Doch im Gegensatz zur Spielverweigerung,

die Zweigs Novelle predigt, während sie vom Spiel geleitet wird, setzt Caragiale auf Erzählerverweigerung, indem sich der Erzähler unter Hinweis auf den esoterischen Charakter des Erzählens jeder Auflösung des Rätsels sperrt. Die beiden Stopp-Signale treffen sich in ihrer therapeutischen Funktion (dem Schutz der Ich-Erzähler) und in ihrer paradoxen Anlage, den Ausschluss eben jener Emergenzen einzufordern, die den Plot ermöglichen.

50 Hermann Hesse, *Das Glasperlenspiel*. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Josef Knecht samt Knechts hinterlassenen Schriften, hrsg. von H.H. (1943), Frankfurt am Main 1972, S.131.

51 Michaël Samyn, Blog-Eintrag zu *Bientôt l'été* vom 17.05.2012, <http://tale-of-fores.com/bientotlete/blog/page/19/>

52 Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S.15f., meine Hervorhebung.

53 Vgl. ebd., S.17.

54 Ebd. Vgl. ebd., S.39: „*Ludus* erscheint als Komplement und Weiterentwicklung der *paidia*, die er diszipliniert und bereichert“, ja er lässt sich sogar als „Metamorphose der *paidia*“ verstehen. Ebd., S.43.

55 Caillois kann daher kategorisch sagen: „*Ludus* und *paidia* sind keine Kategorien des Spiels, sondern Spielweisen.“ Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, S.63.

56 Vgl. ebd., S.21ff., 39ff. Die Kategorien ‚Agency‘ und ‚Code‘ in Abb.5 sind gegenüber Caillois‘ Darstellung ergänzt.

57 Ebd., S.15.

58 Ebd., S.94.

## Bibliographie

- BIENTOT L'ÉTÉ*, Tale of Tales, Gent 2012.
- CAILLOIS, R., *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main et al. 1982.
- CARAGIALE, M. I., *Remember / Craii de Curtea Veche. Remember / Die Vier vom Alten Hof*, Ediție bilingvă / Zweisprachige Ausgabe, Bukarest 2003.
- DERRIDA, J., „Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen“, in *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, mit einer Einführung hrsg. von Peter Engelmann, Stuttgart 1990, S.114-139.
- ERDBEER, R.M., „Poetik der Modelle“, in *Textpraxis 11, 2015*, S.1-35, <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/robert-matthias-erdbeer-poetik-der-modelle>.
- GALAXY QUEST*, Regie: D. Parisot, USA 1999.
- GOTHIC I*, Piranha Bytes, JoWood, Bochum/Ebensee 2001.
- GREVE, J./SCHNABEL, A., Hrsg., *Emergenz. Zur Analyse und Erklärung komplexer Strukturen*, Suhrkamp, Berlin 2011.
- HESSE H., *Das Glasperlenspiel. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Josef Knecht samt Knechts hinterlassenen Schriften* (1943), Suhrkamp, Frankfurt am Main 1972.
- ISER, W., *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1993.
- ISER, W., *Emergenz. Nachgelassene und verstreut publizierte Essays*, hrsg. von Alexander Schmitz, Kontanz University Press, Konstanz 2013.
- LUHMANN, N., *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1984.
- MAHR, B., „On the Epistemology of Models“, in *Rethinking Epistemology*, hrsg. von G. Abel / J. Conant, De Gruyter, Berlin/New York 2011, S.301-352.
- SAMYN, M., Blog-Eintrag zu *Bientôt l'été* vom 17.05.2012, <http://tale-of-tales.com/bientotlete/blog/page/19/>
- TENEV, D., „Modes of Fiction, Models of Fiction“, in: *Literarische Form. Theorien – Dynamiken – Kulturen. Beiträge zur literarischen Modellforschung / Literary Form. Theories – Dynamics – Cultures. Perspectives on Literary Modelling*, hrsg. von R.M. Erdbeer, F. Kläger und K. Stierstorfer, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2018, S.95-110.
- ZWEIG, S., *Schachnovelle* (1943), Fischer, Frankfurt am Main 1985.