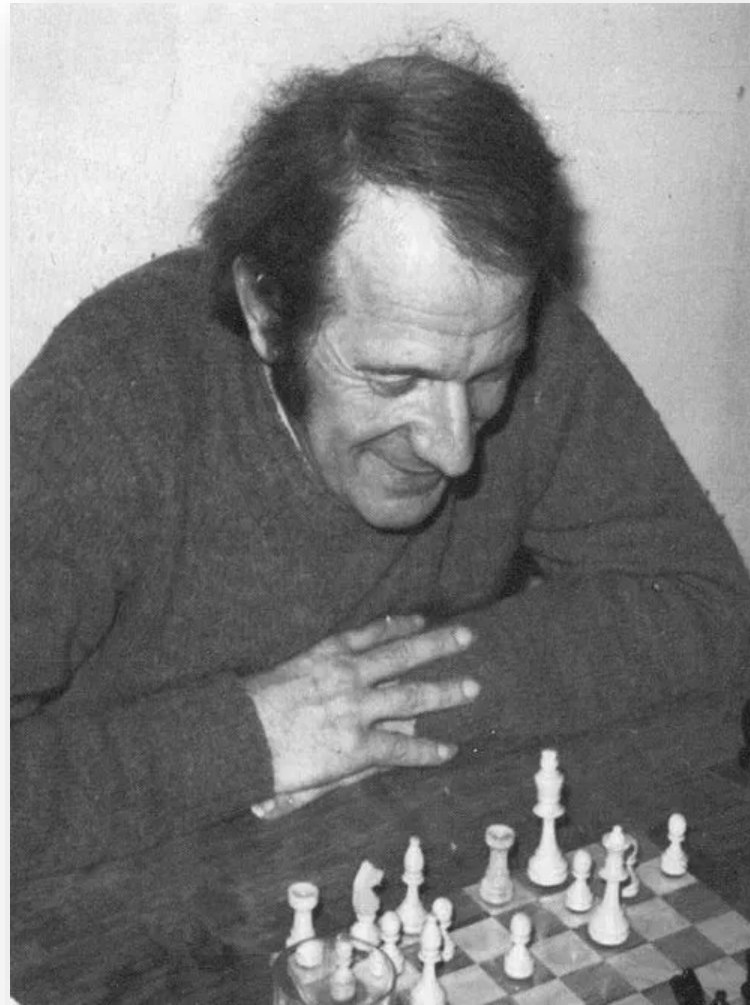


# „Eine sich selbst verformenden Gußform“. Arbeit und die Herausbildung einer Rationalität spielerischen Handelns

“Digitalisierung – Erzählen von einer Zäsur“  
Universität Innsbruck  
21.-23.1.2021

**„Eine sich selbst verformenden Gußform“.  
Arbeit und die Herausbildung einer Rationalität  
spielerischen Handelns**







*Top Management Decision Simulation,*  
American Management Association, 1956.



shoot, loot, repeat.



Borderlands 2™

„Die Einschließungen sind unterschiedliche Formen, Gußformen, die Kontrollen jedoch sind eine Modulation, sie gleichen einer sich selbst verformenden Gußform, die sich von einem Moment zum anderen verändert, oder einem Sieb, dessen Maschen von einem Punkt zum anderen variieren. [...] Die Fabrik war ein Körper, der seine inneren Kräfte an einen Punkt des Gleichgewichts brachte, mit einem möglichst hohen Niveau für die Produktion, einem möglichst tiefen für die Löhne; in einer Kontrollgesellschaft tritt jedoch an die Stelle der Fabrik das Unternehmen, und dieses ist kein Körper, sondern eine Seele, ein Gas.“

Gilles Deleuze (1990): Postskriptum über die Kontrollgesellschaften

„If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies.”

Markku Eskelinen (2001): The Gaming Situation. In: Games Studies 1 (1)









Filter

Alle löschen

Alle Bilder

computer spielen



Bildsuche

Vektorgrafiken Illustrationen

Ausrichtung

Alle Ausrichtungen Horizontal

Vertikal

Farbe



Menschen

Nach Menschen Ohne Menschen

Ethnische Zugehörigkeit

Afrikaner/in Afroamerikaner/in

Schwarze/r Brasilianer/in

Chinese/Chinesin Weiße/r

Mehr anzeigen

Alter

Säuglinge Minderjährl... Jugendliche

20er 30er 40er

Nach Menschen Ohne Menschen

Ethnische Zugehörigkeit

Afrikaner/in Afroamerikaner/in

Schwarze/r Brasilianer/in

Chinese/Chinesin Weiße/r

Mehr anzeigen

Alter

Säuglinge Minderjährl... Jugendliche

20er 30er 40er

50er 60er Ältere

### Computer spielen Bilder

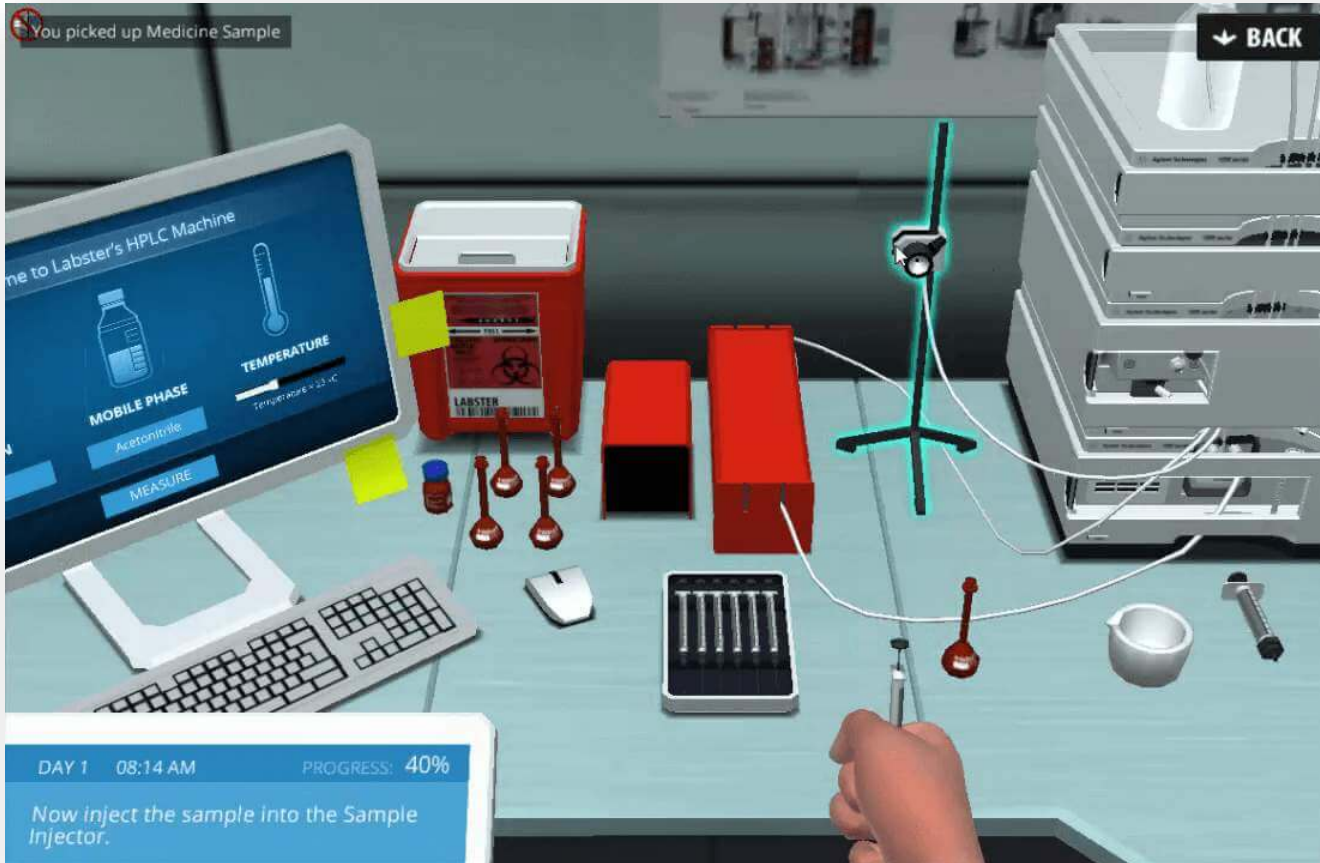
407.529 computer spielen Stock-Fotos, Vektorgrafiken und Illustrationen sind lizenzfrei verfügbar. [Siehe computer spielen Stockvideo-Clips](#)

< 1 > von 4.076

computerspielen computerspiel computerspiele überwachung pc spiel kind spiel computer videospiele computerspieler spiele console spielkonsole







**Virtuelle  
Laborsimulationssoftware  
*Labster.*  
High Performance Liquid  
Chromatography-Simulator**

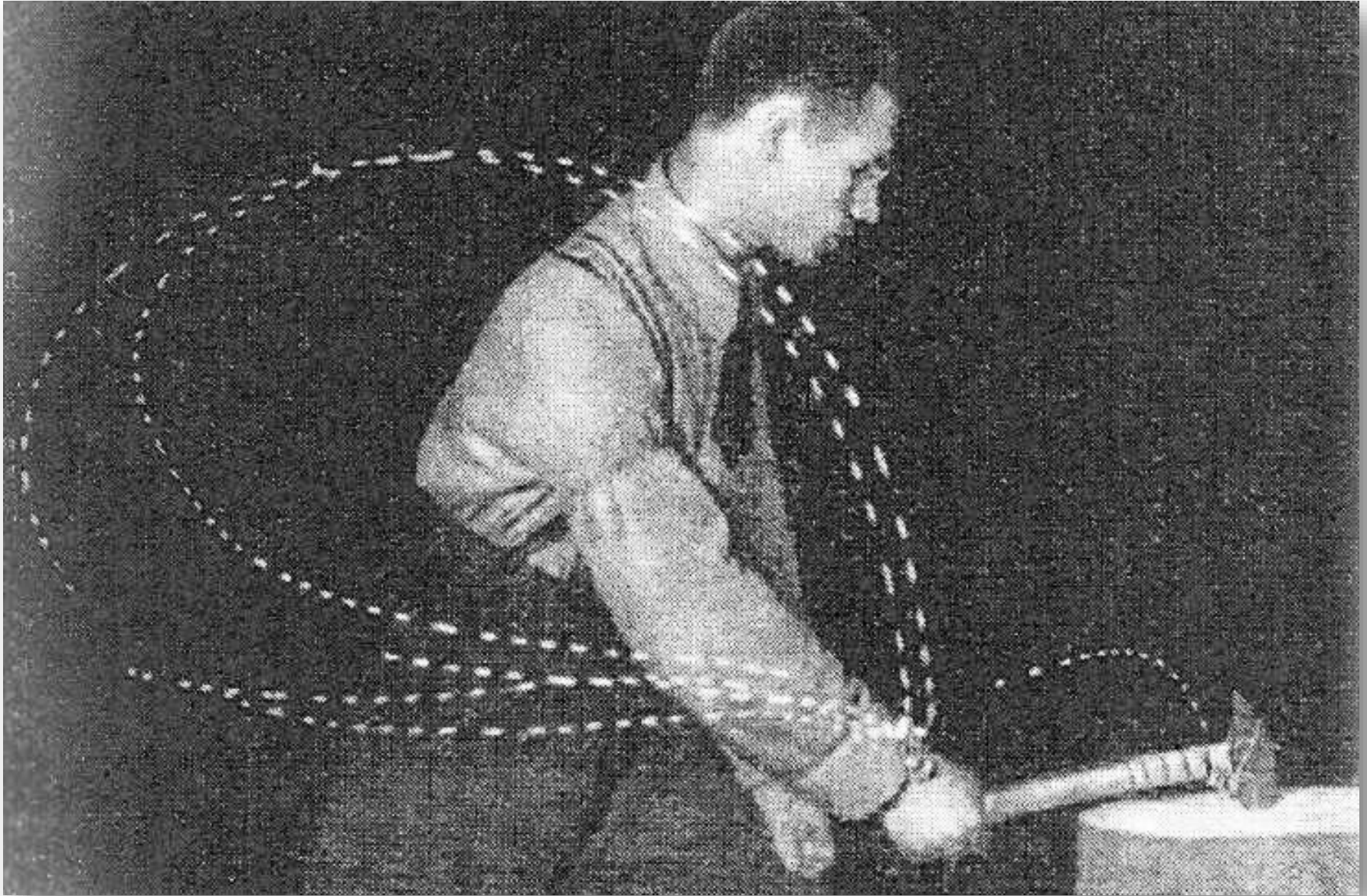


Handeln	←			→	symbolisches Probehandeln
irreversibel	←			→	reversibel
reale Konse- quenzen	←			→	entkoppelt von realen Konsequenzen
Mord, Gewalt, Destruk- tion	Produktion	Steuerung, Regelung, Börse, Geld	Ja-Wort, Ver- trag, Gesetz, Urteil, Beleidigung	Werbung, Planung	Spiel, Fiktion, Simulation
Destruk- tions- technik	Technik	Computer, Schrift	Schrift, Sprache		Literatur, Spielfilm
	Medien- technik				
	Medien funktional eingespannt		»freies« Probehandeln, symbolisch		
(extrem performativ)	performativ		schwach performativ		
außermedialer Raum 🌐 1. Welt		Raum des Medialen 2. Welt 🌐			

„Tatsächliches und symbolisches Handeln – Handeln und Probehandeln – sind nicht durch einen Abgrund getrennt. Zwischen beiden gibt es einen kontinuierlichen Übergang. Absolut irreversibel sind Destruktionsakte, Gewalt und Mord. Am anderen Pol steht das Spiel.“

Hartmut Winkler (2008): Basiswissen Medien

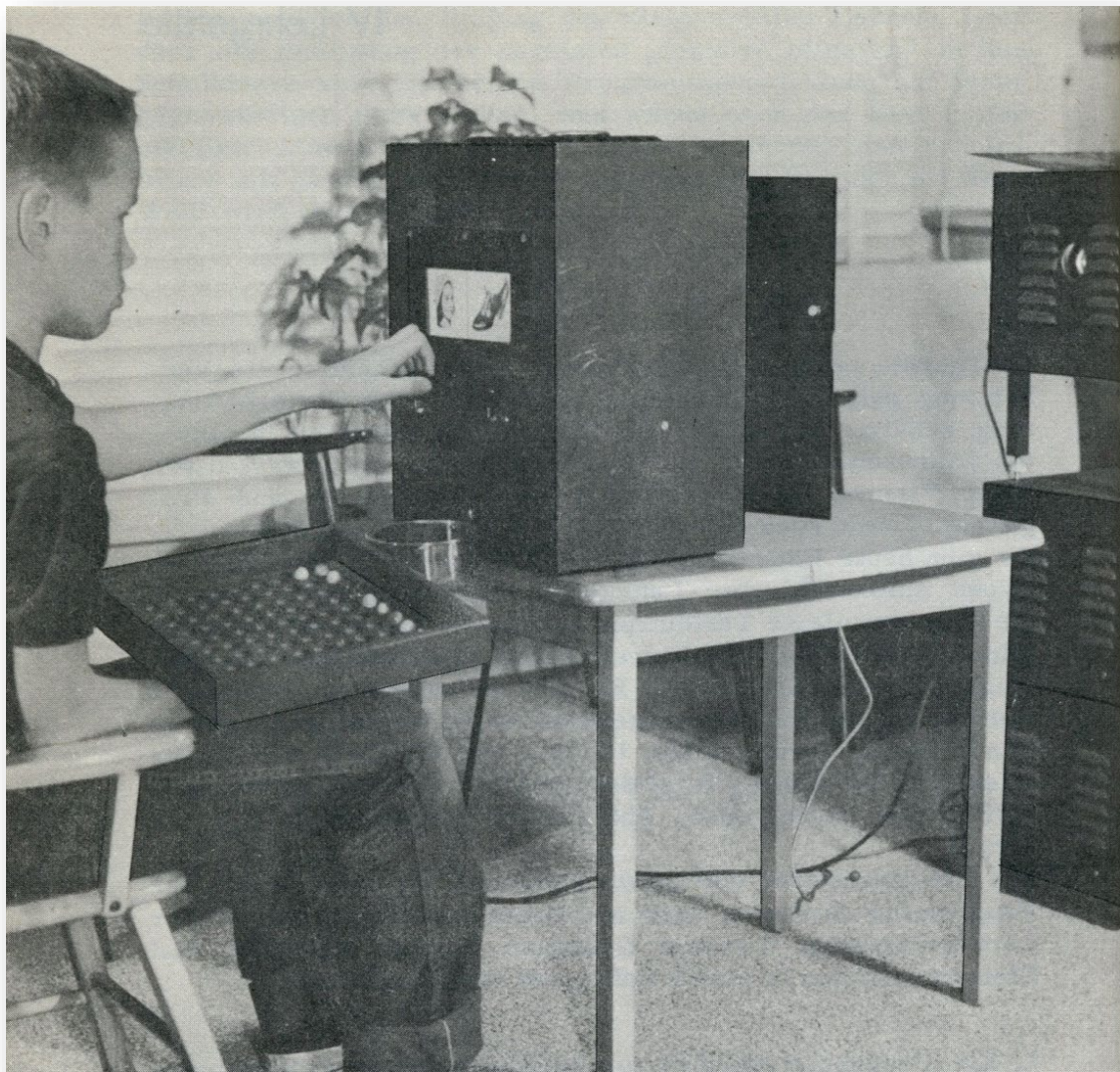




Arbeitswissenschaftliche Visualisierung  
(Alekseij Gastev / Labor des Zentralinstituts für Arbeit, Moskau, ca. 1922)







*Rheem Didak 101,*  
Pre-Verbal Teaching  
Machines  
(ca. 1961).



„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. Dieser Satz [...] wird eine große und tiefe Bedeutung erhalten, wenn wir erst dahin gekommen seyn werden, ihn auf den doppelten Ernst der Pflicht und des Schicksals anzuwenden; er wird [...] das ganze Gebäude der ästhetischen Kunst und der noch schwürigern Lebenskunst tragen.“

Friedrich Schiller (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen.