

**NATASCHA ADAMOWSKY**

## **Spielen, Finden, Beschreiben – Übungsformen der Subjektivität**

### **Abstract**

Jedes Spiel ist ein Versuch. Es kann glücken oder auch nicht, in jedem Fall hat man es mit einer Dynamik des Lebendigen zu tun, die Möglichkeiten der Begegnung mit Form und Fülle der umgebenden Wirklichkeit bereithält. Jedes Spiel vermannigfaltigt die Welt. Es stiftet Verbindungen zwischen dem Spieler und seinem Spielgegenstand, zwischen Subjekt und Objekt, dem Menschen und seiner ihn umgebenden Welt. Dieses Zusammensein ist eine wesentliche Voraussetzung menschlichen Erkenntnisvermögens. Es bedeutet nicht, dass in jedem konkreten Spiel Erkenntnisoptionen faktisch zu entdecken wären, wohl aber, dass im Spielen Erkenntniseffekte erzielt werden können. Spielräumen ist grundsätzlich eine epistemologische Qualität eigen, die den medialen Eigenschaften des Spiels zur Organisation des Abstrakten geschuldet ist.

In meinem Beitrag möchte ich das Spiel des „Findens“ und „Beschreibens“ thematisieren, das „Finden“ als eine der grundlegenden Strategien in den Künsten, das „Beschreiben“ als zentralen ästhetisch-medialen Prozess.

### **Zur Person**

Natascha Adamowsky, Juniorprofessorin für Spieltheorie und Medienkultur am Kulturwissenschaftlichen Seminar der Humboldt-Universität Berlin, lehrt und forscht im Bereich Spieltheorie, Medienästhetik und Wissenskultur; aktuelle Projekte: das Wunder in der Moderne sowie Computerspiele im urbanen Raum.

Publikationen u.a.: Hg. „Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet.“ Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld 2005.