

# LUDISTIK SPIELSTRUKTUREN UNTER BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG DER BRETTSPIELE<sup>1</sup>

VON RAINER BULAND

■ Anstelle der *Notizen des Instituts für Spielforschung* möchte ich heute aus meiner Forschungsarbeit berichten und die Grundzüge einer Ludistik vorstellen, an der ich derzeit arbeite.

## Was ist Ludistik?

Verschiedentlich werden linguistische Termini zur Beschreibung von Brett- und Kartenspielen herangezogen. So wird im Zusammenhang mit der Spielregel von der *Grammatik des Spiels* gesprochen, ebenso wird mit Begriffen wie *Semantik des Spiels*, *Spiel-Syntax*, *das Narrativ* und dergleichen operiert. Das klingt jeweils sehr überzeugend, bei genauerer Betrachtung funktioniert es jedoch bestenfalls ungefähr. Linguistische Termini lassen sich nicht 1:1 auf das Spiel übertragen, dazu sind Sprache und Spiel strukturell zu verschieden. Die genauen Unterschiede von Sprache und Spiel kann ich hier nicht ausführen. Wir können sagen:

Das Spiel ist ein so eigenständiges Phänomen, dass wir auch eine eigene Wissenschaft von ihren Strukturen brauchen. **Wie Linguistik die Wissenschaft der Strukturen der Sprache und der Sprachen ist, so ist Ludistik die Wissenschaft der Strukturen des Spiels und der Spiele.**

## Methode - wie gehe ich vor?

Methodisch gehe ich vor wie ein Linguist, etwas vereinfacht gesagt: Linguisten nehmen eine Sprache als Phänomen und zergliedern sie so lange in Einzelteile, bis sie auf die kleinsten bedeutungsrelevanten Bausteine treffen. Das ist in etwa die Ebene der Morpheme. Entsprechend betrachte ich das Spiel als Phänomen und zergliedere es in spielrelevante Bausteine. So komme ich auf die Ebene der Ludeme.

Im zweiten Schritt sehe ich mir an, welche Aktionen im Spiel vorkommen und wie aus einzelnen Aktionen Spielzüge gebildet werden. In der Linguistik entspricht dies der Ebene des Satzbaues, der Syntax. Mir scheint es sinnvoll, diesen Begriff auch in der Ludistik zu verwenden.

Der nächste Schritt ist: Wie werden aus Sätzen ganze Texte gemacht, also die Frage nach der Form.

Darüber hinaus oder daneben gibt es noch einige Querschnittsmaterien: Narration, Pragmatik, Notation und dergleichen.

## Forschungsziel - was haben wir davon?

Die Linguistik bildet aufgrund dieser Analysen Sprachfamilien, die eine ähnliche Struktur haben. So kommt die Linguistik z.B. zu dem Ergebnis, dass das Finnische und das Ungarische zwei verwandte Sprachen sind. In gleicher Weise können wir in Zukunft gleichsam Familien von Spielen aufgrund von strukturellen Merkmalen bilden. Vielleicht werden wir dabei ebenso überrascht sein wie über die Verwandtschaft von Ungarisch und Finnisch.

In der zeitlichen Dimension können wir die Strukturen der Spiele über die Jahrhunderte analysieren und so vielleicht eine Entwicklung darstellen oder Epochen voneinander abgrenzen.

Wir dürfen den Wert für die wissenschaftliche Praxis, vor allem für den wissenschaftlichen Diskurs, nicht vergessen: Sobald eine Wissenschaft so umfangreich wird, wie es die Spielforschung in den letzten Jahrzehnten geworden ist, bedarf es der Präzisierung einer Terminologie, damit wir uns argumentativ sinnvoll austauschen können. Und es braucht eine Systematik, damit wir wissen über welche Dimension und über welche

Ebene des Phänomens Spiel wir gerade sprechen. Die Zeit, da Spielforscher allgemeine Aussagen über das „Wesen“ des Spiel machen können, ist endgültig vorbei. Wir brauchen eine aus dem Phänomen selbst abgeleitete Differenzierung. Eben dies soll die Ludistik leisten. Ich bin überzeugt, dass die Ludistik als Teildisziplin der Ludologie, der Wissenschaft vom Spiel, diese in Zukunft wesentlich bereichern wird.

Welche weiteren Anwendungen daraus entstehen, wird sich in der Folge zeigen. Auch in der Linguistik war zunächst nicht abzusehen, dass viele Psychotherapien und andere strukturierte Coaching-Methoden (wie NLP) linguistische Erkenntnisse anwenden würden.

## Die drei Dimensionen des Phänomens Spiel

Vor der Suche nach den kleinsten Bausteinen müssen wir uns den Dimensionen des Phänomens Spiel zuwenden. Bisherige Untersuchungen haben das Problem der umfassenden Darstellung von Spielen nicht bewältigt, weil zu wenig beachtet wurde, dass Spielen mehrere Dimensionen hat.

Manche Forscher sehen in den Spielregeln den eigentlichen Kern der Spiele und vernachlässigen die ikonische Seite. Für andere steht das Spielmaterial im Zentrum. Wie jedoch tatsächlich damit gespielt wurde und wird, bleibt unberücksichtigt. So gibt es unzählige Beispiele für einseitige Betrachtungen. Fakt bleibt jedoch: Spiele sind ein mehrdimensionales Phänomen.

Was meine ich damit genau?

Nehmen wir zum Einstieg ein anderes Beispiel, ein Phänomen von ähnlicher Mehrdimensionalität: das Buch. Was ist ein Buch? Welche Dimensionen können wir hierbei unterscheiden? Da ist einerseits die materielle Seite, zusammengebundene Papierblätter. Das ergibt jedoch noch kein Buch. Es reicht mir nicht aus, wenn ich in einem

Buchladen leere Papierblätter bekommen. Ein Buch sollte einen Inhalt haben und zwar in Form von Schriftzeichen und Bildern. Aber auch dies ist für ein Buch noch nicht ausreichend, schließlich will ich nicht eine zufällige Anordnung von Schriftzeichen vorfinden, sondern solche, die einen Text formen und eine inhaltliche oder poetische Aussage haben. Diese inhaltliche Dimension wird von vielen als das eigentlich Wichtige angesehen. Ich bin nicht ganz dieser Meinung. Der Inhalt könnte auch als elektronischer Text im Internet stehen. Damit ist das Buch seiner materiellen Dimension entledigt. Dadurch geht jedoch etwas verlustig, was digital nicht ersetzt werden kann, nämlich die materiell ästhetische und haptische Qualität. Damit will ich nicht sagen, dass jedes Buch über eine ästhetische Qualität verfügt, die mich zu einem Kauf bewegt. Aber im Idealfall und in sehr vielen konkreten Fällen ist ein Buch in beiden Dimensionen, inhaltlich und materiell-ästhetisch, von einer Qualität, die virtuell/digital nicht geboten werden kann.

Aber mit einem Buch ist noch eine dritte Dimension verbunden, nämlich eine Aktion, das Lesen. Wie sich diese aktive Dimension mit den beiden anderen Dimensionen verschränkt, ist nicht so einfach zu beantworten. Ist ein materiell-inhaltliches Buch, das nicht gelesen wird, ein Buch? Machen wir die Probe aufs Exempel: Nehmen wir an, aus welchem Grund auch immer, wird eine Bibliothek vergessen und überdauert ein Jahrhundert, ohne dass jemand ein Buch daraus liest. Natürlich sind die Bücher - materielle und inhaltlich gesehen - Bücher. Aber wie können wir das wissen? Nur indem wir sie aus dem Regal herausnehmen und darin lesen. Noch komplexer wird die Sache, wenn wir auch überprüfen wollen, ob das Buch tatsächlich einen Inhalt hat. Dazu muss ich nicht nur in das Buch hineinschauen, sondern ich muss das Buch auch sinnverstehend lesen können. Der Inhalt muss sich also in meinem Kopf

zu Gedanken und Bildern formen. Wir können sagen: Das Buch existiert in den beiden Dimensionen materiell und inhaltlich, realisiert sich aber erst in der Aktivität des Lesens.

Warum habe ich dies so genau beschrieben? Weil das Phänomen Spiel in gleicher Weise in drei Dimensionen existiert. Da ist zunächst das Spiel als materielle Dimension. Wenn Spiele im Museum ausgestellt oder in einem kulturgeschichtlichen Werk beschrieben werden, dann steht diese Dimension im Vordergrund.

Weiterhin haben wir die Spielregeln und Regelsätze als inhaltliche Dimension. Eigentlich meinen wir, wenn wir vom Schachspiel sprechen, zunächst diese Dimension, also das Spiel, das nach diesen bestimmten Regeln gespielt wird, egal mit welchen Spielfiguren.

Und drittens haben wir noch das Spielen selbst, das konkrete Spiel. Die Geschichte des Schachspiels ist vor allem eine Geschichte der tatsächlich gespielten Spiele, die analysiert und kommentiert werden.

Zusammenfassend können wir es auch anders ausdrücken: Die ersten zwei Dimensionen stellen gleichsam die *hard-* und die *software* dar. Beide sind in meinem Computer bereits vorhanden, bevor ich ihn einschalte. So richtig wird die Sache aber erst, wenn Strom dazu kommt und die *hard-* und die *software* in Aktion treten.

Im Spiel ist diese dritte Dimension, die das Spiel erst eigentlich in Aktion setzt, der Spieler, der aufgrund seiner Entscheidungsmöglichkeiten und seiner Entscheidungsfreiheit im Spiel tatsächlich Entscheidungen fällt. In Zug-Spielen entsteht aus den Entscheidungen eine Strategie und das auch dann, wenn diese Strategie lediglich minimal, schlecht oder kontraproduktiv ist.<sup>2</sup>

Machen wir nun wieder die Probe: Was ist das für ein Spiel, wenn zwei Schachcomputer gegeneinander spielen? Dabei gibt es keine Entscheidungen eines Spielers. Weil Rechenmaschinen keine Entscheidungsfreiheit haben, sondern genau die Algorithmen

berechnen, die programmiert worden sind, findet das eigentliche Spiel zwischen den beiden programmierten Teams statt.

Spannend wird es in Zukunft, wenn die sogenannte künstliche Intelligenz KI tatsächlich lernfähig ist und ihre eigenen Programmierer mit selbständigen Entscheidungen überrascht. Wir können also sagen: Die KI wird dann ihren wirklichen Durchbruch erleben, wenn die Roboter tatsächlich spielen können. Es wird dann allerdings so sein, dass die Menschen keine brauchbaren Spielpartner mehr darstellen, weil die KI jedem Menschen strategisch überlegen ist. Die Menschen werden sich also in der Spielform der Zug-Spiele auf die Spiele mit Zufallsoperationen zurückziehen oder die Roboter von Turnieren ausschließen müssen. Die Diskussion über die ethischen und juristischen Probleme, die im Zusammenhang mit Robotern und KI aufkommen, beginnt erst und wird uns lange beschäftigen. Doch das nur nebenbei.

### Die kleinsten Einheiten in den drei Spieldimensionen: Ludem, Text, Aktion

Zur besseren Übersicht hier die drei Dimensionen und jeweils ihre kleinsten Einheiten in Auflistung:

- Die materielle Dimension (das Spielmaterial) mit der kleinsten Einheit **Ludem**.
- Die inhaltlich-textliche Dimension (Spielregeln und Spieltexte) mit der kleinsten Einheit **Wort**.
- Die aktive-ausführende Dimension (Spielen, Spielzüge) mit der kleinsten Einheit **Aktion**.

Sehen wir uns nun die drei Grundbausteine genauer an.

## Ludem - Begriffsgeschichte und Herleitung

Wer sich nicht dafür interessiert, wie der Terminus *ludem* (engl.) argumentativ zu begründen ist, kann gleich zum nächsten Kapitel, dem Ergebnis dieser Argumentation, springen.

Die Erfindung und erste Entwicklung des Begriffes ist zunächst im englischen Sprachraum erfolgt. Weil der Begriff nicht klar und systematisch entwickelt worden ist, wird dieses Kapitel etwas kompliziert. Ich kann hier aus Platzgründen nur Andeutungen zur Begriffsgeschichte machen und werde mich vor allem auf die Systematik des Begriffes konzentrieren.

In der Linguistik wird die *kleinste selbstständige bedeutungstragende Einheit* Morphem<sup>3</sup> genannt.<sup>4</sup> Analog dazu wurde in etwa seit dem Jahr 1970 die *kleinste spielrelevante Einheit* als Ludem bezeichnet.<sup>5</sup> Dabei wurde jedoch nicht klar umrissen, was die *kleinste spielrelevante Einheit* ist. Wissenschaftstheoretisch gesprochen: Ein Wort wurde erfunden, aber der Begriff dazu nicht systematisch entfaltet.

Eine Umschreibung des Begriffes durch David Parlett zeigt eine undifferenzierte Mehrdeutigkeit:

„A *ludeme* is an element of play, comparable to, but distinct from, a game component or instrument of play. Kings, queens, bishops, knights, rooks, pawns, and a chequered board, all constitute the instruments of play or the components of the game of Chess. Ludemes are the conceptual elements of the game, most typically equivalent to its 'rules' of play. For example, whereas the material piece shaped like a horse and designated 'knight' is a component of the game, the distinctively skewed move of a knight is a ludeme of the class 'rule of movement'. But other types

of ludemes also exist. For example, the name, referend and associated connotations of 'knight' - those of a chivalric courtier - may be said to constitute a thematic ludeme.“<sup>6</sup>

Es werden von Parlett keine Angaben darüber gemacht, wie viele Typen von Ludemen existieren, lediglich „(...) other types of ludemes also exist“. Ebenso ist die inhaltliche Bestimmung mehrdeutig. Sehen wir uns dies im Detail an: Die Spielfiguren im Schach werden „components of the game of Chess“ genannt. Ludeme sind jedoch die „conceptual elements“, die wiederum mit den Spielregeln zusammenhängen. Im nächsten Satz wird jedoch der konkrete Spielzug eines Springer als Ludem angesprochen: „(...) the distinctively skewed move of a knight is a ludeme of the class 'rule of movement'.“ Offenbar gibt es verschiedene Klassen von Ludemen.

Lange habe ich überlegt, wie wir zu einem eindeutigen und für die Wissenschaft brauchbaren Begriff kommen könnten. Das Ergebnis meiner Überlegungen scheint zunächst den Umschreibungen von David Parlett diametral zu widersprechen. Einem mehrdeutigen Begriff eindeutig zu widersprechen ist an sich nicht möglich, aber Parlett bestimmte zumindest genau, was ein Ludem nicht ist: es ist kein „game component“. Das Spielmaterial, die Spielfiguren sind also kein Ludem.

Ich dagegen kam in meinen Überlegungen zu dem Schluss, wir sollten gerade die kleinsten materiellen Einheiten des Spiels, die Spielfiguren und das Spielmaterial, als Ludeme bezeichnen.

Was zunächst als Widerspruch erscheint, löst sich bei genauerer Betrachtung auf.

Die Spielfigur ist nämlich nicht nur und nicht in erster Linie ein materielles Objekt, sondern sie ist wesentlich ein Zeichen. Präziser formuliert:

Sie ist auf einer Ebene auch ein Zeichen.<sup>7</sup> Hier zwei Argumente für die Zeichenhaftigkeit der Spielfiguren:

Erstens ist es z.B. für das Schachspiel zwar hilfreich, aber nicht notwendig, tatsächlich Schachfiguren auf einem Brett zu verwenden. Es ist ausreichend, wenn sich zwei Schachspieler das Spiel im Geiste vorstellen und sich jeweils ihren Zug mitteilen. So wird in sogenannten Blind-Spielen verfahren. Das Wesentliche ist also nicht die materielle Seite, sondern die Zeichenbedeutung.

Zweitens haben wir in der sich rasch vergrößernden Welt der virtuellen Spiele gar keine materiellen Artefakte mehr vor uns, sondern nur noch ikonische Zeichen, wenn wir z.B. Schach am Computerbildschirm spielen.

Interessanterweise landen wir ebenso bei der Zeichenhaftigkeit von Spielfiguren, wenn David Parletts Ansatz zu Ende denken: „Ludemes are the conceptual elements of the game.“ Diese Konzepte werden in der Spielregel dargelegt und ausgeführt. Denken wir dies nun weiter: In der Spielregel stehen also ein oder mehrere Sätze, die das Konzept einer Spielfigur dargelegen, also beschreiben wie z.B. die Schachfigur *Springer* (engl. *knight*) gezogen wird, springt und schlägt. Fragen wir nun weiter nach der kleinsten Einheit, die dieses Konzept beinhaltet und darstellt, dann kommen wir nicht umhin, dass in irgend einer Weise das Zeichen für die Spielfigur *Springer* in unseren Köpfen entsteht. In einem analog durchgeführten Schachspiel ist dann die materielle Spielfigur des Pferdes der Träger des Konzeptes *Springer* im Schachspiel. Die kleinste spielrelevante Einheit ist also das Konzept, das in einem Spielzeichen gefasst ist und durch eine bestimmte materielle Spielfigur im Spiel vertreten wird. Genau das ist ein Ludem.



## Ludeme - inhaltliche Bestimmung, Klassen und Ebenen

Wie ich im vorigen Kapitel ausgeführt habe, bezeichnet Ludem die kleinste spielrelevante Einheit des Spiels. Vereinfacht gesprochen könnten wir sagen: Ludeme sind das Spiel-Material, das in der Schachtel ist.<sup>8</sup> Jedoch ist nicht die materielle Seite der Spielfiguren, des Spielbrettes und des anderen Spielmaterials entscheidend, sondern die Tatsache, dass dies Zeichen sind. Es ist z.B. möglich, wenn auch nicht einfach, ein Schachspiel lediglich im Geiste zu spielen. Dabei stellt man sich das Schachbrett und die Symbole der Figuren vor. Es ist jedoch nicht möglich ein Schachspiel mit Material zu spielen, das nicht die verschiedenen Spielfiguren (König, Dame, Bauer usw.) differenziert repräsentiert. Das Entscheidende ist also, dass die Spielfiguren als Zeichen fungieren.

Oder anders herum formuliert: Als Zeichen sind Ludeme Träger eines Konzeptes, das in der Spielregel dargelegt ist, und können so im Spiel agieren. Was genau meine ich nun mit *Konzept*? Die Spielregel gibt an, was eine bestimmte Figur kann, beschreibt also ihr Potenzial. Spielrelevant ist nicht ein irgendwie geartetes allgemeines Konzept, sondern allein die Frage, was eine Spielfigur *kann*. Das Wort Potenzial ist eine genauere Bestimmung von Konzept und ich werde daher nicht mehr von einem Konzept, sondern vom *Potenzial einer Spielfigur* sprechen.

Hier sei noch erwähnt, dass die Spielregel mehr enthält als die Beschreibung des Potenzials der Figuren.

Wir haben der Einfachheit halber bisher lediglich von den Spielfiguren gesprochen, aber es gibt noch drei weitere Klassen von Ludemen. Hier die Übersicht:

Die vier Klassen von Ludemen:

- Spieler-Ludeme
- Zufalls-Ludeme
- Ressourcen-Ludeme
- Topos-Ludeme

Kurzvorstellung der vier Ludem-Klassen:

- Spieler-Ludeme sind diejenigen Figuren, Spielkarten und dergleichen, mit denen der Spieler im Spiel spielt.
- Zufalls-Ludeme sind diejenigen Spielgeräte (Würfel, Zahlenkreisel, Aktionskarten), mit denen der Zufall als Quasi-Mitspieler eingeführt wird. Der Zufall kann in dem Sinne als Mitspieler aufgefasst werden, als er spielrelevante Entscheidungen trifft.
- Ressourcen-Ludeme sind diejenigen Karten und Objekte, die für den Spieler eine Ressource darstellen, die er im weiteren Spiel einsetzen kann (Spielgeld, Stärke-Karten und dergleichen).
- Topos-Ludeme sind diejenigen Objekte und Zeichen-Systeme, die das zwei- oder dreidimensionale Spielfeld strukturieren. Das sind meist Spielbretter, aber es können auch einzelne Kärtchen sein, die erst nach und nach zu einem Spielfeld zusammen gelegt werden wie bei *Siedler von Catan*. Die zugehörige wissenschaftliche Teildisziplin ist die Topologie.

Sehen wir uns nun die erste Klasse, die Spieler-Ludeme, genauer an.

### Die drei Ebenen der Spieler-Ludeme

Wie oben bereits angedeutet, sind die Spieler-Ludeme, das sind die Spielfiguren und im Falle des Kartenspiels die Spielkarten, mehrschichtig. Sie haben drei Ebenen. Dies müssen wir genau beachten, damit wir wissen, worüber wir sprechen.

1. Ebene: Ein Spieler-Ludem ist ein indexalisches und intentionales Zeichen, das einen Spieler oder ein Team und seine Entscheidungen denotiert.

Die Spielfigur repräsentiert einen Spieler oder ein Team in einem Spiel. Wie ein Eigenname als Index ein Individuum denotiert, so sind Spielfiguren und Spielkarten indexikalische Zeichen für den Spieler innerhalb eines Spiels. Ich betone dies deswegen mehrfach,

weil diese Funktion für den Spieler so selbstverständlich ist, dass es in der Forschung selten eigens erwähnt wird. Das Spieler-Ludem repräsentiert den Willen des Spielers in der Auseinandersetzung mit dem oder den Mitspielern. Das Spieler-Ludem ist indexalisch, das heißt: Der Spieler spielt mit diesen und genau diesen Spielfiguren oder Spielkarten. Ein Schachspieler, der *schwarz* spielt, kann während des Spiels nicht einfach sagen: „So, jetzt spiele ich einmal einen Spielzug mit einer *weißen* Figur.“

Das Spieler-Ludem ist auf dieser Ebene auch intentional, das heißt: Die Spielfigur zeigt die Intentionen, die getroffenen Entscheidungen eines bestimmten Spielers an. *Intentional* ist hier nicht psychologisch gemeint. Ein Schachspieler kann z.B. einen Fehler machen und sich mit der Hand auf die Stirn schlagen: „Das war jetzt eigentlich nicht meine Intention!“ *Intentional* ist systematisch gemeint: Jeder Zug einer Spielfigur zeigt die Entscheidung eines Spielers an, egal ob dieser Zug gut, schlecht oder eigentlich ein Fehler ist.

Wir können diese erste Ebene formal so beschreiben:

Die Spieler-Ludeme (Spielfiguren, Spielkarten) mit denen ich in ein Spiel einsteige, sind indexalisch, indem sie mich (Eigenname) als Mitspieler im Spiel denotieren und sie sind intentional, indem sie meine Entscheidungen im Spiel anzeigen.

2. Ebene: Ein Spieler-Ludem ist ein nicht-intentionaler und konventioneller Index für Potentialität.

In einer zweiten Ebene sind die Spielfiguren und Spielkarten ein nicht-intentionaler Index für eine ganz bestimmte Potentialität. Diese wird in der Spielregel dargelegt. Beispiele: Die Dame beim Schach darf auf diese und jene Weise ziehen und schlagen. Die Dame im Kartenspiel wird vom König geschlagen, schlägt jedoch den Buben. Dies ist nicht-intentional. Kein Spieler kann während des Spiels eine Behauptung aufstellen wie: „Meine Dame darf in



diesem Zug wie ein Springer ziehen.“ Ein derartiger Zug könnte jedoch zur Konvention werden. Im Mittelalter war die Dame eine der schwächsten Figuren und konnte nur sehr eingeschränkt ziehen. In der Neuzeit ist sie die stärkste Figur geworden.

Was meint konventionell genau? Konventionell heißt, es ist weder naturgesetzlich noch logisch, dass Schachfiguren in bestimmter Art und Weise ziehen, sondern es ist eine Übereinkunft, die von einer ganzen Gesellschaft oder zumindest von einer Spielgesellschaft befolgt wird, eben eine Konvention.

Wenn wir die ersten beiden Ebenen so betrachten, fällt auf, dass wir gesagt haben, das Spieler-Ludem sei einerseits intentional und andererseits nicht-intentional, sondern konventionell. Dabei zeigt sich, wie wichtig die genaue Betrachtung ist. Das Spieler-Ludem ist beides gleichzeitig, es kommt nur auf die betrachtete Ebene an.

Wer diese doch etwas abstrakte Vorstellung von Ebenen nicht mitvollziehen will, dem kann ich auch eine andere Beschreibung anbieten, vom Spiel her gedacht:

Der Turm in dem Schachspiel vor mir zeigt mir an, dass ich mit dieser Figur ausschließlich gerade vorrücken und schlagen *kann*. Die Figur *Turm* beinhaltet ein Potenzial, was ich mit dem Turm machen *kann*. Gleichzeitig ist dieser Turm meine Spielfigur, mit der ich nach meiner freien Entscheidung im Rahmen der Spielregel und der Möglichkeiten am Brett fahren *darf*. Und wenn ich den Turm fahre, dann zeigt seine neue Stellung, welche Entscheidung ich getroffen habe.

3. Ebene: Ein Spieler-Ludem ist ein ikonisches Zeichen innerhalb eines Narrativs.

Darauf spielt David Parlett an, wenn er schreibt: „A characteristic property of ludemes is their propensity to propagate by passing not only from one game to another but even between games of entirely different classes. Thus the

thematic ludeme of a knightly figure is not unique to Chess but also occurs in card games.“<sup>9</sup> Wir sehen in diesem Zitat, dass Parlett die Auffassung, ein Ludem sei ein Konzept, verlassen hat und zur Auffassung übergeht, ein Ludem sei ein Zeichen. Das Konzept des Springers/Pferdes/Ritters/Reiters ist im Schach gänzlich verschieden von jenem im Kartenspiel. Das Zeichen ist auf der ikonischen Ebene jedoch ähnlich und kann verglichen werden. Interessant wäre hier noch zu differenzieren zwischen materiellen Spielfiguren, ihrer Benennung und den Assoziationen, die damit verbunden sind. Parlett nennt unreflektiert die Spielfigur, wie im Englischen üblich, *knight*. Meist wird die Spielfigur jedoch als Pferd dargestellt, dem der Ritter, ja selbst ein einfacher Reiter fehlt. Die Benennungen, die damit verbunden sind, kennzeichnen mehr den Sprachraum als dass sie noch irgendetwas mit der Spielfigur *knight* zu tun hätten, so nennen wir z.B. die Zugweise und die damit verbundenen Problemstellungen im Deutschen *Rösslsprung*.

Aber kommen wir nun zur Frage: Was bedeutet *ikonisches Zeichen* genau?

Nach Charles R. Peirce ist ein Ikon ein Zeichen, das seinen Gegenstand mittels einer Übereinstimmung in wahrnehmbaren Merkmalen denotiert. Der König im Schachspiel zeigt Merkmale eines Königs. Auf den König-Spielkarten in den vier Farben sind Könige dargestellt. So häufig dies auch vorkommt, so ist dies doch konventionell beliebig und im Einzelfall mehr oder weniger deutlich. In arabischen Schachspielen, die figürliche Darstellungen ablehnen, sind die Figuren abstrakt gehalten und damit kein ikonisches Zeichen. Wie in diesem Fall die zugehörigen Assoziationen aussehen, würde mich interessieren, schließlich bleibt die Hierarchie der Spielfiguren untereinander bestehen. Ist der König dann der Clan-Führer ohne besonderes Rangabzeichen?

Die ikonischen Zeichen sind eingebettet in ein bestimmtes *Narrativ*, das auch

die Gestaltung des Spiels, das Design, beeinflusst. Diese ikonische Ebene und das Narrativ können mehr oder wenig ausgeprägt, umfangreich und elaboriert sein. Bei manchen abstrakten 2-Personen-Strategie-Spielen ist das Narrativ minimal, aber doch als Wettstreit zwischen zwei Antagonisten vorhanden. In diesen Fällen ist das Design meist reduziert auf formale Klarheit, aber auch dies ist natürlich Narration und Design. Wir werden dazu noch in einem eigenen Kapitel kommen.

Die anderen drei Ludem-Klassen (Zufalls-, Ressourcen- und Topos-Ludeme) kann ich hier nicht ausführen, das muss einer größeren Publikation vorbehalten bleiben. Die Zufalls- und die Ressourcen-Ludeme sind ähnlich strukturiert wie die Spieler-Ludeme, während die Topos-Ludeme einen der zentralen Unterschiede zwischen Spiel und Sprache darstellen. Für die Topos-Ludeme habe ich Grundzüge einer eigenständigen Topologie ausgearbeitet, die ich hier lediglich kursorisch darstellen möchte.

### Die Lehre von den Topos-Ludemen: Topologie der Spiele

Die heimliche Hoffnung hinter der Formulierung einer eigenständigen Topologie der Spiele ist, eine Kulturgeschichte der Spiele aufgrund ihrer Strukturmerkmale verfassen zu können.

Die Topologie der Spiele hat folgende Grundstrukturen, hier grob geordnet nach ihrer historischen Entwicklung. Ich möchte betonen: Dies ist lediglich eine erste These, die einer genaueren Ausarbeitung bedarf, dennoch finde ich sie als Arbeitshypothese brauchbar (um nicht zu sagen verführerisch):

- Unstrukturierte Spielfläche: Orakel, Losen und dergleichen.

- Ein-Weg-Spiele mit folgenden Formen:

a) Spiralförmig: Das antike Schlangenspiel, später das barocke Gänsepiel.

b) Kreisförmig gegenläufig: Mancala, TrickTrack (Backgammon-Familie).

c) Kreisförmig gleichläufig: Das sogenannte Sphären-Schach (Sphären-Spiel, es hat gar nichts mit Schach zu tun) aus dem „Buch der Spiele“ von König Alfons dem Weisen, 13. Jahrhundert.

- Flächenstruktur-Spiele: Vierschach, Mühle, Schach, Dame, Go usw. (die ägyptischen und altorientalischen Spiele, wie z.B. das Spiel von Ur, müssten hier noch eingeordnet werden).

- Unstrukturierte Spielflächen mit differenzierten Spieler-Ludemen: Die Kartenspiele mit ihrer großen Verbreitung in Europa seit dem 14. Jahrhundert.

- Wegspiele mit mehreren Wegen: Z.B. das Schlangen und Leitern-Spiel. Hierbei müsste man noch nachprüfen, ob es derartige Spiele vor etwa 1800 gab.

- Auktions-Spiele: Z.B. Glocke-und-Hammer. Hierbei müsste noch strukturell untersucht werden, ob es sich bei diesem Spiel tatsächlich um eine neue Spielform handelt, oder ob dies eine Variation z.B. der Lotterie ist.

- Dynamisch strukturierte Spielflächen: z.B. das Kartenspiel Canasta, das erst im Laufe des Spiels die Anlagemöglichkeiten hervorbringt.

- Weg-Spiele mit veränderlichen Wegen: In dieser Gruppe kenne ich kein Beispiel vor Labyrinth der Meister. Es ist wohl eine Entwicklung des späten 20. Jahrhunderts.

- Variable Flächenstruktur-Spiele: In dieser Gruppe kenne ich kein Beispiel vor Siedler von Catan.

Dieses grobe Raster muss hier genügen, damit ich noch kurz auf die anderen Dimensionen eingehen kann.

### Die textliche Dimension des Spiels: Spielregeln und andere Spieltexte mit der kleinsten Einheit Wort

Kommen wir nun zur zweiten Dimension der Zug-Spiele, den Texten<sup>10</sup>. Es sind dies die Spielregeln im eigentlichen Sinne, aber auch Texte auf Ereigniskarten und dergleichen. Häufig wird dieses Regelsystem als der eigentliche Kern des Spiels angesehen, bleibt jedoch ebenso häufig unbeachtet, wohl deshalb, weil es in Ausstellungen nicht präsentiert und in Bildbänden nicht abgebildet werden kann. So haben wir z.B. zahlreiche wunderbar bebilderte Kataloge, die einen großen Teil der Kulturgeschichte der Spielkarten einschließlich der Kartenmacher dokumentieren, aber die Spielregeln und vor allem die historischen Spielregel-Texte sind außerhalb von Fachkreisen praktisch unbekannt. Erfreulicher Weise schaffen die neuen Publikationsmöglichkeiten im Internet hier Abhilfe, indem einige wenige Spezialisten Regelwerke schreiben und diese zur Verfügung stellen.

Die Spielregeln sind naturgemäß Texte wie Gebrauchsanweisungen oder Gesetzestexte und können mit den üblichen linguistischen Methoden analysiert werden. Ich habe hier als kleinste Einheit das Wort und seine Bedeutung angegeben, wohl wissend, dass es in der Linguistik wesentlich kleinere Einheiten wie z.B. Morpheme gibt. Mir scheint es jedoch für die Ludistik ausreichend, die Analysetiefe bis auf die Ebene des Wortes voranzutreiben. Nehmen wir als Beispiel das Wort *Rochade* aus den Schachregeln. Es ist wichtig zu wissen, was damit gemeint ist, also die Bedeutung des Wortes. Es ist schön, die Etymologie des Wortes, also die Herkunft zu kennen. Es ist jedoch für die Ludistik überflüssig zu wissen, dass das *Ro* in *Rochade* ein unikales Morphem darstellt. Sollte sich später einmal herausstellen, dass derartiges für die Ludistik dennoch einen Erkenntnisgewinn bringt, kann die Analysetiefe erhöht werden, die linguistischen Mittel stehen zur Verfügung.

Weil bei Spielregeln generell die linguistischen Analysemethoden angewendet werden können, brauche ich dieses Kapitel nicht weiter auszuführen, lediglich ein Hinweis sei mir noch gestattet: Ich finde es schade, dass Spielregeln nicht als eigene Textsorte anerkannt sind. Sowohl die Bandbreite der Texte als auch die historische Entwicklung sind überaus interessant. Ich gebe hier nur einige Stichwörter als Andeutung: Die ersten Spielregelfragmente in mittelalterlichen Briefen z.B. über die *Rhythmomachia* - Volltextbeschreibungen von Schachspielen - Quasi-Gesetzestexte in den barocken Spielregelbüchern (*Academie des jeux*) - Spielregeln als Gebrauchsanweisung eines Spielmechanismus (Eulenspiel, Gänsepiel) - Spielregeln als Kurzinformation - Spielregeln als Erzählung und Immersion in eine Geschichte usw.

### Die dritte Dimension des Spiels: Aktionen und Syntax

In der dritten Dimension von Spiel haben wir die Aktionen: In der Spielform der Brett- und Kartenspiele werden aus den einzelnen Aktionen Spielzüge gebildet.

Wir könnten Aktionen auch als Zeichenhandlungen auffassen, schließlich ist es ihre wichtigste Eigenschaft im Spiel *ein Zeichen zu setzen*.

Die Lehre, wie aus erlaubten Aktionen ein Spielzug gemacht wird, können wir Syntax nennen. Die strukturelle Ähnlichkeit von Aktion und Verb, ist bereits von Johannes Adamski beschrieben worden: „Die Aktion ist die *spielische* Entsprechung zum sprachlichen Verb.“<sup>11</sup> Folgende Aktionen können wir unterscheiden:

1. Entscheidungsbasierte Aktionen: Das sind Aktionen, die von einem Spieler entschieden werden. Ich werde sie Spieler-Aktionen (SA) nennen. Bei Brett- und Kartenspielen ist dies der vom Spieler entschiedene Zug, z.B. ein Schachzug, oder das Ausspielen einer Karte.