



Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 119–35

FELIX RACZKOWSKI

Spielgrenzen und ihre Denkweisen

ZITIERVORGABE:

Felix Raczkowski, »Spielgrenzen und ihre Denkweisen«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 119–35 <https://doi.org/10.37050/ci-10_07>

ANGABE ZU DEN RECHTEN:

© by the author(s)
This version is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

SPIELGRENZEN UND IHRE DENKWEISEN

Felix Raczkowski

Digitale Spiele stehen in den letzten Jahren im Zentrum einer Entgrenzungsbewegung, die im Begriff ist, das Ludische als Kulturphänomen zu transformieren. Dabei geht es nicht nur um die im Zuge des Medienwandels und als Folge neuer Vertriebsformen ubiquitäre Verfügbarkeit von Spielen, sondern mit Joost Raessens um eine weitreichende Ludifizierung von Kultur,¹ die zahlreiche Bereiche des alltäglichen Lebens immer spielerischer gestaltet. Zu fragen wäre also nicht, wie die hohe Verbreitung von digitalen Spielen für mobile Endgeräte und zugängliche »casual games«² sich auf verschiedenen Ebenen in den Alltag ihrer Spielerinnen integrieren, sondern wie dieser Alltag selbst immer stärker zum Spiel wird. Ein ebenso wirkmächtiges wie kontroverses Etikett, das mit dieser Entwicklung in Verbindung gebracht wird, ist der Begriff der Gamification, der die Übertragung von Spielelementen auf außerspielerische Kontexte bezeichnet.³ Wenn etwa die Motivation von Mitarbeiterinnen in Unternehmen nach dem Vorbild von Belohnungs- und Fortschrittsmechanismen in digitalen Spielen (Levels, Punktetabellen & Highscores) organisiert wird oder Schulen und Universitäten auf spielerisches Lernen in Strukturen setzen, die Rollenspielen entlehnt sind,⁴ wird damit für eine kulturwissenschaftliche und philosophische Auseinandersetzung mit Spielen die Frage aufgeworfen, wie die Grenzen des Spiels unter diesen Bedingungen zu denken sind. Es geht, vereinfacht gesagt, darum, das Spiel, seine Grenzen und die ihm äußere Realität

¹ Joost Raessens, »Playful Identities, or the Ludification of Culture«, *Games and Culture*, 1.1 (2006), S. 52–57.

² Vgl. Jesper Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players* (Cambridge, MA: MIT Press, 2010).

³ Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O’Hara u. Dan Dixon, »Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts«, in *CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts* (2011) <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf> [Zugriff: 25.08.2015].

⁴ Vgl. z.B. ClassCraft <<http://www.classcraft.com/de/>> [Zugriff 25.08.2015].

zueinander ins Verhältnis zu setzen. Dieses Problem betrifft nicht allein die (digital) Game Studies, also die disziplinübergreifende Gruppe von Ansätzen zur Erforschung von Computerspielen, weil sich erstens die ›Verspielung‹ der Gesellschaft nicht allein aus digitalen Spielen schöpft, sondern eine umfassende Wissensgeschichte aufruft, die von Verhaltens- und Motivationsforschung bis zu den Verfahrensweisen naturwissenschaftlicher Epistemologie reicht.⁵ Zweitens orientieren sich auch die Game Studies an kulturwissenschaftlichen, soziologischen und ethnologischen Spieltheorien ohne direkten Bezug zu digitalen Spielen. Einige dieser Ansätze, die einen je eigenen Blick auf die Grenzen des Spiels haben, sind zu Grundlagentexten der kultur- und medienwissenschaftlichen Strömung innerhalb der Game Studies geworden und sie sollen hier als Denkweisen von Spielgrenzen vorgestellt werden.

ZAUBERKREISE

Der niederländische Kulturwissenschaftler und Historiker Johan Huizinga prägt in seiner 1938 veröffentlichten Studie über den Ursprung der Kultur im Spiel, *Homo Ludens*, einen bis heute für die Spieleforschung zentralen Begriff, in dem der je eigene Ort des Spiels sowie seine Abgrenzung gegenüber der außerspielerischen Realität zusammenfallen:

Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus [sic] abgesteckt worden ist. [...] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.⁶

⁵ Für einen kurzen Überblick zur Wissensgeschichte der Gamification vgl. Felix Raczkowski, »Making Points the Point: Towards a History of Ideas of Gamification«, in *Rethinking Gamification*, hg. v. Mathias Fuchs u.a. (Lüneburg: Meson Press, 2014), S. 141–60.

⁶ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Hamburg: Rowohlt, 2006), S. 18–19.

Was bei Huizinga noch inmitten einer Aufzählung gleichberechtigter Beispiele auftaucht, entwickelt in der Folge in der Rezeption durch die Game Studies ein ungleich wirkmächtigeres Eigenleben: Der Zauberkreis, von Huizinga als notwendige Folge der nahen Verwandtschaft von Ritual und Spiel evoziert, wird zur zentralen Metapher für den Ort eines Spiels in Bezug auf den außerspielerischen Raum. Der Zauberkreis, der Magic Circle, dient nicht länger nur der Beschwörung oder Anrufung von Göttern, Geistern oder Dämonen, sondern umschließt spielende Kinder ebenso wie Fußballfelder oder die variantenreichen technisch-medialen Anordnungen, die für digitale Spiele in Stellung gebracht werden. Innerhalb des Kreises gelten dabei eigene Regeln, etabliert sich eine eigene Welt, die von ihren Bewohnerinnen bzw. Teilnehmerinnen die absolute Unterwerfung unter die ihr eigene bzw. die sie konstituierende Ordnung verlangt. Dabei ist festzuhalten, dass der Magic Circle auch für Huizinga bereits keine notwendigerweise physische oder realweltlich verankerte Begrenzung eines Spiel-Raums darstellt; sich also bereits im Moment seiner Einschreibung in die Fachgeschichte der Computerspielforschung vom mit Kreide gezogenen Beschwörungszirkel distanziert hat. Dennoch beschäftigt die Frage der Realität des Magic Circle die Spieleforschung bis heute, wie die Rezeption des Begriffs offenbart.

Seinen Eingang in die Game Studies, also die Erforschung digitaler Spiele, findet das Konzept des Magic Circle in einem 2004 von Katie Salen und Eric Zimmerman veröffentlichten Band, der sich hauptsächlich an Game-Designerinnen und erst in zweiter Instanz an Wissenschaftlerinnen richtet: *Rules of Play* ist einer der ersten umfassenden Versuche, Spiele in ihrer enormen Bandbreite zu systematisieren und handhabbar zu machen.⁷ Salen und Zimmerman entlehnen Huizingas Magic Circle für ihre Theorie einer absoluten Trennung von Spiel (Game) und Nicht-Spiel, die in ihrer Prägnanz gewiss auch dem Anspruch geschuldet ist, die theoretische Basis eines Design-Manifests zu formulieren. So findet eine Reihe hochkomplexer Fragestellungen zunächst eine vermeintlich einfache Antwort: »What does it mean to say that games take place within set boundaries established by the act of play? Is this really true? Is there really such a distinct boundary? In fact there is.«⁸

⁷ Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004).

⁸ Ebd., S. 94.

Spielen, so argumentieren Salen und Zimmerman weiter, müsse als Akt unterschieden werden, je nachdem ob es sich um informelles Spiel (Play), wie beispielsweise das Spielen mit Puppen (oder Spielzeug generell) handle, oder um das Spielen eines Spiels (Game), also um das Befolgen spezifischer Regeln in einem zeitlich und räumlich abgegrenzten Bereich, zum Beispiel eine Partie Tic-Tac-Toe. Beide Handlungen oder Tätigkeiten unterliegen einer Form der Abgrenzung, diese jedoch sei im einen Fall uneindeutig, im anderen Fall allerdings eindeutig:

With a toy, it may be difficult to say when play begins and ends. But with a game, the activity is richly formalized. The game has a beginning, a middle and a quantifiable outcome at the end. The game takes place in a precisely defined physical and temporal space of play. Either the children are playing Tic-Tac-Toe or they are not. There is no ambiguity concerning their action: they are clearly playing a game.⁹

Diese Differenzierung lässt sich nach Salen und Zimmerman auch auf die Interaktion mit digitalen Artefakten übertragen. Interessanterweise bildet das Herumspielen des Users mit einem interaktiven Bildschirm-schoner dabei das Beispiel für die nicht-verbindliche, spielerische Interaktion;¹⁰ mithin also eine Handlung, die dadurch erst motiviert bzw. möglich wird, dass der Computer seinen Eintritt in einen Ruhemodus nach einer längeren Phase ohne Eingaben des Users signalisiert. Das freie Spiel (Play) am oder mit dem Computer wird, so könnte man diese Exemplifizierung lesen, erst durch dessen Nicht-Benutzung möglich. Das Computerspiel hingegen erlaubt keine unverbindliche Interaktion: »the game is either in play or it is not«. ¹¹ Die absolute Verbindlichkeit spielerischer Interaktion manifestiert sich für Salen und Zimmerman in der Grenzfigur des Magic Circle – innerhalb des Zauberkreises gelten die Regeln bedingungslos und jede Übertretung oder jedes Außer-Kraft-Setzen besagter Regeln geht automatisch mit dem Verlassen des Magic Circle einher. Mit Huizinga gesprochen werden Spiele so zu »zeitweilige[n] Welten«, ¹² herausgehoben aus und abgegrenzt gegenüber der Kontinuität der Realität. Eine solch strenge Auslegung des Magic Circle als Grenze des Spiels bringt etliche Probleme mit sich, die sich nicht

⁹ Ebd., S. 95.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Ebd.

¹² Huizinga, *Homo Ludens*, S. 19.

erschöpfen in, aber am augenfälligsten werden durch Fragen der spielerischen Handlung, die über das bloße Befolgen von Regeln hinaus (oder daran vorbei) geht.

ENTZAUBERT – KRITIK DES MAGIC CIRCLE

Die Schwierigkeiten, die eine streng formalistische Auslegung des Magic Circle mit sich bringt, sind Gegenstand scharfer Kritik besonders aus denjenigen Bereichen der Game Studies, die sich auf empirisch geprägte Untersuchungen des Verhältnisses von Spielerin und Spiel konzentrieren und dieses häufig am Beispiel von Massively-Multiplayer-Online Spielen (MMOs) exemplifizieren. Mia Consalvo spricht dem Zauberkreis unumwunden sein Existenzrecht als Metapher in den Game Studies ab, sei er doch in seinem Fokus auf Form unter Vernachlässigung des Inhalts ungeeignet, die konkrete Realität von (Online)Spielen zu erfassen.¹³ Sie macht am Beispiel des Cheatings, also unterschiedlicher Dimensionen von Regelverstößen, deutlich, dass speziell Online-Spiele von kontinuierlichen sozialen Aushandlungsprozessen begleitet werden, innerhalb derer zwischen Spielern untereinander und Spielern und Entwicklern die Bedeutung von Cheating auf individueller und spielumfassender Ebene permanent neu bestimmt oder hervorgebracht wird. Consalvo schließt ihre Ausführungen mit einem Plädoyer gegen den Magic Circle und für die Eröffnung neuer Perspektiven der Game Studies auf ihr Forschungsfeld:

Because of that, we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes.¹⁴

Dennoch lässt speziell Consalvos thematische Monographie erkennen, dass der Regelverstoß schon immer nur relational gedacht werden kann, also in seinem Verhältnis zu einer geregelten Tätigkeit gesehen werden muss.¹⁵ Der Regelverstoß ist demnach immer eine Grenzüberschreitung,

¹³ Mia Consalvo, »There is no Magic Circle«, *Games and Culture*, 4 (2009), S. 408–17 (S. 411).

¹⁴ Ebd., S. 416.

¹⁵ Mia Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames* (Cambridge, MA:

lediglich die Natur der Grenze steht für Consalvo zur Debatte. Den Magic Circle definiert sie dabei, ähnlich wie in ihrer oben zitierten, späteren Fundamentalkritik, als konstituiert durch die Regeln des Spiels: »What bounds the circle are the rules of the game«. ¹⁶ Es ist diese Auslegung des Magic Circle als die Summe aller konkreten Regeln eines Spiels, die, in Anlehnung an Salens und Zimmermans Arbeit, vielfach Anlass zur Problematisierung des Begriffs bietet. Auch T.L. Taylor konzentriert sich in ihrer Auseinandersetzung mit der strengen Dichotomie zwischen Spiel und Realität auf diese Definition des Magic Circle, die sie allerdings nicht nur für unvereinbar mit ihrem konkreten Gegenstand, sondern für problematisch und unnötig limitierend für die Spieleforschung generell erachtet. Dem Konzept des Magic Circle wohne, so Taylor, die Gefahr der Verschleierung, gar der Mystifizierung von komplexen und unordentlichen (»messy«) Sachverhalten inne. ¹⁷ Spiel nur isoliert zu denken, hieße, sein Potential immer nur in Abhängigkeit vom realen Leben zu formulieren:

It often sounds as if for play to have any authenticity, meaning, freedom, or pleasure, it must be cordoned off from ›real life‹. In this regard, MMOG (and, more generally, game) studies has much to learn from past scholarship. Thinking of either game or nongame space as contained misses the flexibility of both. ¹⁸

Taylors Sorge gilt dabei auch dem durch vereinfachende, fantastische Rhetorik verstellten Blick auf die Alltäglichkeit der Medientechnologien, die Spielerinnen handhaben. Der Magic Circle, so könnte man vorläufig resümieren, hat dabei also zumindest für digitale Spiele jede Magie im Angesicht der Weltlichkeit ihrer Handhabung eingebüßt.

Die in der deutschen Medienwissenschaft formulierte Kritik an der Konjunktur des Magic Circle in den Game Studies attestiert dem Begriff umgekehrt eine weitreichende Technikvergessenheit und fordert seine Abschaffung damit vor dem Hintergrund der Materialität der Spiele und nicht der Unberechenbarkeit ihrer Spielerinnen. So argumentiert Michael Liebe in einem dem Titel nach Mia Consalvos Text vorgreifenden

MIT Press, 2006).

¹⁶ Ebd., S. 89.

¹⁷ T.L. Taylor, *Play Between Worlds* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), S. 152.

¹⁸ Ebd.

dem Beitrag,¹⁹ es könne in digitalen Spielen keinen Magic Circle geben, da dieser nur dann notwendig sei, wenn die Spielerinnen selbst die Einhaltung der Regeln überwachen müssten:

Rules in computer games play an alternative role to those in traditional games and actually mark the difference between the two: The concept of the magic circle does not apply to computer games in the way it does to traditional games. In the computer game all possible actions are implemented in the (formal) software code. Consequently, the restrictive nature of rules does not apply to computer games in that sense; as action possibilities first have to be provided by the computer game program before they may be performed.²⁰

Die Regeln des Programms sind demnach absolut und die Spielerin hat keine Wahl, als sich ihnen zu unterwerfen oder nicht zu spielen. Liebe schließt in seinen Ausführungen Multiplayer-Spiele explizit und Hacking als legitime Spielhandlung implizit aus,²¹ was angesichts von Consalvos Ergebnissen unter Einbezug ebendieser Phänomene mindestens fragwürdig erscheint. Seine Haltung gegenüber den Regeln digitaler Spiele wäre in Consalvos Systematisierung der Spieler-Perspektiven auf Cheating der (mit Lawrence Lessig gesprochenen) Doktrin des »Code is Law« zuzuordnen.²² Stephan Günzel bekräftigt Liebes Argument in seiner Habilitationsschrift im Rückgriff auf einen Vergleich, der in regeltheoretischer Sicht bereits von Pias und auch Juul erörtert wurde (dessen Ansatz vom Magic Circle als integrativem Moment zwischen Fiktion und Regelmäßigkeit Günzel aber gleichzeitig zurückweist):²³ »Denn dieser Kreis benötigt keinerlei Magie: Spieler haben gar keine andere Wahl: Sobald sie sich im Spiel befinden, gelten die Regeln. Gar ließe sich sagen, dass die

¹⁹ Beide postulieren im Titel: »There is no Magic Circle« (Liebe 2008/Consalvo 2009).

²⁰ Michael Liebe, »There is no Magic Circle. On the Difference between Computer Games and Traditional Games«, in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, hg. v. Stephan Günzel u.a. (Potsdam: Potsdam University Press, 2008), S. 324–40 (S. 337).

²¹ Ebd., S. 324–25 bzw. S. 336.

²² Vgl. Lawrence Lessig, *Code. Version 2.0* (New York: Basic Books, 2006) und Consalvo, *Cheating*, S. 90–91.

²³ Claus Pias, *Computer Spiel Welten* (Zürich: Diaphanes, 2010), S. 15 und Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass.A: MIT Press, 2005), S. 58–59.

Regeln im Computerspiel den Rang der physischen Gesetzmäßigkeit im Echtraumspiel einnehmen.«²⁴ Die dem Zauberkreis innewohnende Magie steht also hier nun angesichts der absoluten, weil programmierten Regeln des digitalen Spiels zur Disposition.

Bezeichnenderweise gründet sich die Kritik von Consalvo und Taylor ebenso wie die Liebes und Günzels auf dieselbe Auslegung des Magic Circle, die zum Anlass sowohl einer emphatischen Stärkung der Rolle der Spielerin wie auch einer materialistischen Erinnerung an die Programmiertheit der Spiele genommen wird. Die jeweils zugrunde liegende Annahme, der Magic Circle sei allein durch die Summe der Regeln eines Spiels und ihre Handhabung bzw. die Mechanismen ihrer Aufrechterhaltung konstituiert, wird zwar von Salen und Zimmerman in *Rules of Play* herausgefordert, ergibt sich aber nicht notwendigerweise aus ihrer Feststellung: »The magic circle of a game is the boundary of the gamespace and within this boundary the rules of the game play out and have authority.«²⁵ Der Gedanke der Grenzziehung spielt hier eine wesentlich stärkere Rolle als der des Magic Circle als Ort der Regeln. Dieser Fokus wird allerdings nur von Taylor berücksichtigt und kritisiert, während sich Consalvo sowie Liebe und Günzel auf die Regeln beziehen – auf soziale und kulturelle Regeln in Relation zu Spielregeln (Consalvo) ebenso wie auf algorithmische Regeln als Verkörperung von Spielregeln (Günzel, Liebe). Angesichts dieser nuancierten Differenzen in der Ausdeutung des Begriffs, die aber dennoch zu zentralen Argumenten seiner Kritik werden, liegt es nahe, mit Homo Ludens auf den Ursprungstext zurück zu greifen und sich das dort entwickelte Verhältnis von Regeln und (magischem) Spielraum vor Augen zu führen.

Johan Huizinga konnotiert den Zauberkreis – in seinen Worten auch den »Spielplatz«²⁶ – anders als die Spieleforschung, die einen Begriff seiner Auflistungen nachträglich zur universellen Metapher erhoben hat. Für Huizinga ist der Ort des Spiels nicht zuvorderst mit Regeln, sondern mit einem anderen Konzept verknüpft, das in seiner Theorie allerdings den Stellenwert hat, der in späteren Interpretationen des Magic Circle den Spielregeln zufällt: die auf dem Spielplatz geltende Ordnung ist für Huizinga dessen wichtigstes Element.

²⁴ Stephan Günzel, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels* (Frankfurt a.M.: Campus Verlag, 2012), S. 98.

²⁵ Salen, Zimmerman, *Rules of Play*, S. 96.

²⁶ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 19.

Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. Hier sieht man also noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja, es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm seinen Charakter und macht es wertlos.²⁷

Die Ordnung ist also für Huizinga, was das Spiel auszeichnet und aufrechterhält und somit auch den Spielplatz definiert. Die von Taylor angemahnte Dichotomie ist auch hier zu finden und entfaltet sich entlang der Begrenzung des Spiels, sie trennt aber nicht Freiheit oder Spaß vom ›echten‹ Leben, sondern Ordnung von Verworrenheit und Unordnung. Für Huizinga stellt die Ordnung des Spiels eine Voraussetzung für dessen spezifische Ästhetik dar, die sich wiederum in einer eigenen Rede vom Spiel unter Verwendung bestimmter Begriffe niederschlägt: »Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung«.²⁸ Die Regeln des Spiels sind Gegenstand eines unmittelbar folgenden Textabschnitts, sie werden aber auch bereits bei Huizinga schon von ihrer Übertretung her gedacht. Die Spielregeln, so könnte man Huizingas Ausführungen lesen, treten erst im Moment ihrer Übertretung oder Missachtung aus dem Schatten der Ordnung und Spannung des Spiels. Sie haben gegenüber den expliziten Merkmalen des Spiels (wie z.B. Ordnung) einen impliziten Charakter, wenngleich sie doch »unbedingt bindend« sind.²⁹ Huizingas Spielbegriff unterscheidet also Strukturen des Spiels voneinander, die in einer funktionalistischen Definition der Spielbegrenzung, wie sie von Zimmerman und Salen aus für die Game Studies prägend wurde, von vornherein zusammengedacht werden müssten. Sein Ziel besteht aber im Gegensatz zu dem der Game Studies nicht darin, eine handhabbare, ›nutzbare‹ Definition von Spiel zu entwickeln, stattdessen interessiert sich Huizinga dafür, wie Spiel als eine abstrakte, universelle und die Sphäre des Menschen transzendierende Größe als Ursprung der (westlichen) Kultur zu denken wäre. In diesem Kontext haben Ritus und Kult zentrale Bedeutung, da sie die kulturgeschichtliche Verbindung zwischen Spiel und zahlreichen Kul-

²⁷ Ebd.

²⁸ Ebd.

²⁹ Ebd., S. 20.

turphänomenen (z.B. Rechtssystem oder Verkehr) darstellten.³⁰ Hier macht die von Huizinga hervorgehobene scharfe Grenze der Spielwelt ebenso Sinn wie die besondere Betonung ihrer Ordnung, die jeweils auch immer als Eigenschaften kultischer Praktiken verstanden werden müssen. In der späteren Rezeption durch die Game Studies ist hingegen von diesem begriffsgeschichtlichen Erbe lediglich die Magie im Magic Circle verblieben, die ihrerseits, wie oben gezeigt werden konnte, vielfach in Abrede gestellt worden ist.

SCHWELLEN – LIMINALITÄT UND LIMINOIDITÄT

Wenn Eric Zimmerman sich in einem polemischen Artikel Kritik am Magic Circle verwehrt, bleibt der von ihm aufgerufene Vergleich nicht ohne Ironie:

I regularly get emails from budding game critics asking me if I think the magic circle ›really ultimately truly‹ does actually exist. It seems to have become a rite of passage for game studies scholars: somewhere between a Bachelor's Degree and a Master's thesis, everyone has to write the paper where the magic circle finally gets what it deserves.³¹

So ruft Zimmerman in seiner Verteidigung doch ein anthropologisches Konzept auf, das inzwischen dem Magic Circle ergänzend gegenüber gestellt wird. Der Übergangsritus ist als liminale Periode (liminaler Zeitraum) 1909 von Arnold van Gennep in die Anthropologie eingeführt worden und bezeichnet, abgeleitet vom lateinischen Begriff für Schwelle, *limen*, den Zeitraum zwischen dem Übergang von einem sozialen Status in einen anderen.³² Da einem solchen Übergang immer das Potential anhftet, die soziale Ordnung zu stören, dienen Riten des Übergangs also dazu, diese Störung zu mildern oder abzufedern. Klassische Bei-

³⁰ Ebd., S. 13.

³¹ Eric Zimmerman, »Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later«, *Gamasutra* (2012) <http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php> [Zugriff: 27.08.2015].

³² Der Begriff des Ritus ist in der Anthropologie nicht unumstritten und wird besonders für seine undifferenzierte Anwendung jenseits der Religionsforschung kritisiert, vgl. dazu Jack Goody, »Against ›Ritual: Loosely Structured Thoughts on a Loosely Defined Topic«, in *Secular Ritual*, hg. v. Sally F. Moore u.a. (Assen: Van Gorcum, 2005), S. 25–35.

spiele sind Initiationsriten oder Hochzeiten, die jeweils den Übergang von einem Status (nicht volljährig/ledig) in einen anderen (volljährig/verheiratet) zelebrieren und dabei dezidiert auch die Schwellenphase des nicht mehr...noch nicht...berücksichtigen. Van Gennep geht über die anthropologischen Forschungen seiner Zeit insofern hinaus, als dass er nicht nur die verschiedenen Riten und Zeremonien zu klassifizieren sucht, sondern sie auch untereinander vergleicht und ihrer spezifischen Zeitlichkeit nach betrachtet. In seiner Annahme ist diese Zeitlichkeit, von ihm als »Abfolgeordnung der Zeremonien« bezeichnet,³³ von zentraler Bedeutung für die Untersuchung einzelner Riten wie auch für den Zusammenhang innerhalb von Zeremonialkomplexen. Die Gruppe der Übergangsriten teilt sich für van Gennep in drei zeitlich aufeinander folgende Phasen auf, die Trennungsriten, die Schwellen- oder Umwandlungsriten und die Angliederungsriten,³⁴ von denen die Schwellenriten (liminale Riten) den für die Spieleforschung interessantesten Bereich darstellen. Schon in van Genneps ursprünglicher Analyse zeigen sich dabei Parallelen zu Huizinga, dessen Magic Circle van Gennep durch »magische Kreise« vorgreift,³⁵ die allerdings gerade nicht in den Kontext einer absoluten Herausgehobenheit des Rituals gestellt werden, sondern genau dessen Relationalität illustrieren sollen. So ist, was als sakral oder profan wahrgenommen wird, abhängig von der Position und Perspektive der Betrachterin:

Die ›magischen Kreise‹ verschieben sich also je nachdem, welche Stelle man gerade in der Gesellschaft einnimmt. Wenn man im Laufe des Lebens von einer Position in die andere überwechselt, sieht man sich plötzlich – aufgrund des Spiels der Vorstellungen und Klassifizierungen – mit dem Sakralen konfrontiert, wo vorher das Profane war und umgekehrt.³⁶

Die Rituale, die den Übergang von einer Position in die andere begleiten, zeigen zudem Charakteristika, die Huizinga (wie oben dargelegt wurde seinerseits im Rückgriff auf Riten und sakrale Handlungen) dem Spiel zuschreibt: Sie heben die Gepflogenheiten des alltäglichen Lebens auf

³³ Arnold van Gennep, *Übergangsriten* (Frankfurt a.M.: Campus Verlag, 2005), S. 20.

³⁴ Ebd., S. 21.

³⁵ Ebd., S. 23.

³⁶ Ebd.

und erlauben unsanktionierte Transgression auf unterschiedlichen Ebenen. Typische Initiationsriten, die mit einem Noviziat einhergehen, bei dem die Teilnehmer eine gewisse Zeit außerhalb der Gesellschaft leben müssen, gestatten ihnen beispielsweise, straflos zu stehlen.³⁷ Van Gennep spricht vom »Außerkräftreten der Regeln des normalen Lebens« und führt so eine zentrale Annahme der kulturwissenschaftlichen Theorien des Spiels auf rituelle Ursprünge zurück.³⁸

Van Genneps Forschungen wurden ab den 1960er Jahren besonders vom britischen Kulturanthropologen Victor Turner aufgegriffen, der sie an zentraler Stelle um einen für die Spieleforschung fruchtbaren Ansatz erweiterte. Stärker noch als van Gennep betont Turner dabei den sozialen Stellenwert liminaler Phänomene, den er als »anti-structure« bezeichnet, die Auflösung und Umkehrung üblicher Sozialstrukturen (*structure*).³⁹ Der positive Gegenbegriff Turners zur sozialen Struktur und der Ort der Liminalität ist die *communitas*, ein nur rudimentär strukturiertes, undifferenziertes und nicht-hierarchisches soziales Beziehungsgeflecht.⁴⁰ Verglichen mit der normierten, institutionalisierten und abstrakten Natur der Sozialstruktur, so Turner, sei die *communitas* spontan, unmittelbar und konkret.⁴¹ Der Spielforscher Brian Sutton-Smith überträgt diese Differenzierung 1972 auf das Kontinuum Ordnung-Unordnung im (Kinder)Spiel, wobei er die *anti-structure* zur »proto-structure« umdeutet und so zur Vorbedingung und zum Ausgangspunkt neuer kultureller Entwicklungen erhebt: »We might more correctly call this second system the proto-structural system because it is the precursor of innovative normative forms. It is the source of new culture.«⁴² Sutton-Smith wiederholt somit in einem kulturanthropologisch geprägten Zusammenhang Huizingas früheren Befund vom Ursprung der Kultur im Spiel, wobei sich diesmal die Vorzeichen des Hauptmerkmals des Spiels verkehrt haben – ist für Huizinga noch die eigene, strenge Ordnung im Spiel ausschlaggebend, sieht Sutton-Smith

³⁷ Ebd., S. 113.

³⁸ Ebd.

³⁹ Victor Turner, *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure* (London: Routledge, 1969).

⁴⁰ Ebd., S. 96–97.

⁴¹ Ebd., S. 127.

⁴² Brian Sutton-Smith, »Games of Order and Disorder«, *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter*, 4.2 (1977), S. 19–26 (S. 25).

dessen innovatives Potential mit Turner gerade in der Unordnung der *proto-* oder *anti-structure*, die der sozialen Ordnung vorausgeht und entgegensteht.

Diese Theorie nimmt Turner in einer späteren Arbeit zum Anlass, verschiedene Erscheinungsformen von Liminalität und ihre Bedingungen zu charakterisieren. Das von Sutton-Smith anhand spezifischer Praktiken des Spielens herausgearbeitete Potential zu kultureller Rekombination stellt für Turner ein generelles Merkmal der Liminalität dar, dessen volle Entfaltung aber industrialisierter Gesellschaften bedarf: »This capacity for variation and experiment becomes more clearly dominant in societies in which leisure is sharply demarcated from work, and especially in all societies which have been shaped by the industrial revolution.«⁴³ So präzisiert Turner zugleich die begriffspolitische Herausforderung, die eine Rezeption der Liminalität jenseits der stark religiös-kultisch geprägten Stammesstrukturen mit sich bringt, anhand derer sie ursprünglich entwickelt worden war: Diese ursprünglichen Schauplätze liminaler Phänomene sind so stark strukturiert und damit determiniert, dass der Liminalität kein Potential zur dauerhaften Veränderung des status quo innewohnen kann. Ihr Stellenwert ist der einer ephemeren Erscheinung »in and out of time«⁴⁴ ohne weitergehende Konsequenzen. Um größere soziale Zusammenhänge jenseits der Abfolgeordnung einzelner Rituale unter den Bedingungen der Liminalität betrachten zu können, sei eine Erweiterung des Begriffs als metaphorisches Konzept vonnöten, das zudem die Differenzierung zwischen Arbeit (work), Spiel (play) und Freizeit (leisure) mitbedenke.⁴⁵ Die von Turner vorgeschlagene Begriffserweiterung stellt dem Liminalen das Liminoide gegenüber, dessen Ursprung er in den durch die industrielle Revolution hervorgerufenen sozialen und gesellschaftlichen Veränderungen sieht. Turners Präzisierung des Liminoiden, also des dem Liminalen ähnlichen oder anverwandten, geht aus Dichotomien hervor, die auch für die Frage des instrumentalisierten Spiels von Bedeutung sind: Die Unterscheidung zwischen Arbeit (work) und Spiel (play), oder, im industriellen Zeitalter, Arbeit und Freizeit (leisure). Während liminale Phasen prä-industrieller

⁴³ Victor Turner, »Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology«, *Rice University Studies*, 60.3 (1974), S. 53–92 (S. 60).

⁴⁴ Turner, *The Ritual Process*, S. 96.

⁴⁵ Turner, »Liminal to Liminoid«, S. 62.

Gesellschaftsformen von einer Ununterscheidbarkeit von Arbeit und Spiel geprägt sind, die besonders in Riten zu beobachten ist, bildet sich besonders in Folge der Industrialisierung ein Arbeitsbegriff heraus, der in scharfem Gegensatz zum Spiel positioniert ist:

For ›work‹ is held to be the realm of the rational adaption of means to ends, of ›objectivity‹, while ›play‹ is thought of as divorced from this essentially ›objective‹ realm, and, insofar, as it is its inverse, being ›subjective‹, free from external constraints, where any and every combination of variables can be ›played‹ with.⁴⁶

Unter den Bedingungen der Industrialisierung wird Spiel Teil der Freizeit, deren doppelte Bedeutung sowohl die Freiheit von Arbeit als auch die Freiheit zu spielen meint. Erst unter diesen Bedingungen können für Turner das Ludische und das Experimentelle auf produktive Weise zusammenkommen, kann Spiel also zum kreativen, produktiven Prozess werden, den Sutton-Smith ausmacht. Die vorherrschenden Sozialstrukturen können von der Freizeit, vom Spiel aus kritisiert und verändert werden.

Diese Kritik ist gleichwohl für Turner nur dann möglich, und hier zeigt sich eine zentrale Parallele zur kulturwissenschaftlichen Spieleforschung von Huizinga oder Roger Caillois,⁴⁷ wenn die Freizeit (als Ort des Spielens) von der Arbeit streng getrennt bleibt.⁴⁸ Argumentieren Huizinga und Caillois vom Spiel aus, das sie wechselweise von der Realität losgelöst und zugleich von ihren Einflüssen bedroht sehen, fürchtet Turner den Einfluss einer durch calvinistische Traditionen religiös aufgeladenen Arbeitswelt auf die Freizeit. »To coin a term, even leisure became ›ergic‹, ›of the nature of work‹, rather than ›ludic‹, ›of the nature of play‹.«⁴⁹ Das Liminoide, das nach Turner der ludischen Sphäre der Freizeit innewohnt, ist also immer schon bedroht von der Arbeitsethik der sie umgebenden und strukturierenden Gesellschaft. Turner definiert gar die Freizeit selbst als liminoid, es handle sich lediglich um eine Periode zwischen zwei Arbeitsschichten.⁵⁰ Der paradoxe Status des Liminoid-

⁴⁶ Ebd., S. 66.

⁴⁷ Vgl. Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982).

⁴⁸ Turner, »Liminal to Liminoid«, S. 69.

⁴⁹ Ebd., S. 70.

⁵⁰ Ebd.

den verglichen mit dem Liminalen ist geprägt durch einen unsicheren Status bei gleichzeitiger Befreiung von strenger Normierung: Das Liminale lässt aufgrund seiner Wurzeln im gesellschaftlich zentralen Ritus keine dauerhafte Veränderung zu und ist gekennzeichnet von Zwang und Verpflichtung, während das randständige Liminoide optional, also durch Wahlfreiheit geprägt erscheint. In Bezug auf die Regelüberschreitung klassischer Rituale bemerkt Turner treffend: »But one thing must be kept in mind: all these acts and symbols are of obligation. Even the breaking of rules has to be done during initiation.«⁵¹ Das Überschreiten von Regeln wird im Ritual zur ernsthaften Verpflichtung, die dem spielerischen Status liminoider Entscheidungsfreiheit entgegensteht. Damit affirmieren liminale Phänomene, so sehr sie auch mit den Regeln und Gepflogenheiten der sie hervorbringenden Strukturen spielen mögen, letztlich immer die herrschende Ordnung. Turners Dichotomie entfaltet sich somit zwischen Arbeit/Ritus und Freizeit/Spiel, dem Obligatorischen und dem Optionalen, dem Kollektiven und dem Individuellen, dem Zentralen und dem Randständigen sowie dem Konservativen und dem Revolutionären. Unter den Bedingungen moderner Gesellschaften, so schließt Turner seine Überlegungen, sei das Liminale als verpflichtende Mitgliedschaft vorstellbar, das Liminoide hingegen als ein käufliches Gebrauchsgut, eine Ware. Damit gelte: »One works at the liminal, one plays with the liminoid«.⁵²

SCHLUSS

(Digitale) Spiele entziehen sich eindeutigen Definitionen und bringen so eines der zentralen Probleme hervor, das die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen bestimmt. Der Magic Circle ist die kulturwissenschaftliche Denkfigur dieser Herausforderung, sie prägt die Strömungen der Computerspielforschung. Doch der Zauberkreis gerät – ironischerweise – selbst an seine Grenzen, sei es, weil er als praktisches Erklärungsmodell an gegenwärtigen Entwicklungen scheitert oder weil er angesichts der Heterogenität all dessen, was als Spiel gilt oder bezeichnet wird, als unzulängliches theoretisches Konzept wahrgenommen wird. Dort, wo diese Grenzen offen zutage treten, werden in der Spiele-

⁵¹ Ebd., S. 73.

⁵² Ebd., S. 86.

forschung Gegenentwürfe gesucht, die etwa im Fall von Turners Schwellenbegriff einerseits das problematische Verhältnis des Spiels zu seinem Außen bestimmen und dabei andererseits die religiösen, kultischen Ursprünge des Spiels (und des Zauberkreises) ernst nehmen. So werden insbesondere digitale wie analoge Rollenspiele und LARP⁵³ als liminoide Phänomene wahrgenommen, da sie den Übergang zwischen Welten häufig besonders zelebrieren.⁵⁴ Die anthropologische Perspektive Turners ist zwar ebenfalls von Dichotomien geprägt und unterscheidet ein Dies- und Jenseits der Schwelle, in Bezug auf das Spiel ist aber besonders die Differenzierung zwischen Arbeit und Spiel sowie der fließende Übergang vom einen zum anderen entscheidend. Eine solche Denkweise von Spielgrenzen als fluktuierenden, der individuellen Wahrnehmung und kulturellen Verschiebungen unterliegenden Erscheinungen mag sich für die gegenwärtige Ludifizierung der Gesellschaft als adäquater theoretischer Zugang erweisen.

Interessanter noch als die Aufarbeitung der Position und des Stellenwertes verschiedener Konzepte der Spiel-Grenze in den Game Studies könnte es abschließend sein, die oben nachgezeichneten Debatten um diese Positionsbestimmung auf die Disziplin rückzubeziehen, in der sie geführt werden. Die frühe Computerspielforschung bezieht sich zunächst mit Huizinga oder Roger Caillois auf die Klassiker der kulturwissenschaftlichen Spieleforschung, was auch als Legitimierung des eigenen Forschungsfelds aufgefasst werden kann: Die im Verdacht von Trivialität und schädlicher Wirkung auf ihre Spielerinnen stehenden digitalen Spiele werden mit der langen Tradition einer Untersuchung des Spiels und des Spielens in Verbindung gebracht. Gleichzeitig wird in den Veröffentlichungen der Protagonistinnen der Computerspielforschung eine

⁵³ Live Action Role Play: Rollenspiele, in denen die Teilnehmerinnen ihre Figuren wortwörtlich verkörpern und entsprechend kostümiert sind bzw. handeln.

⁵⁴ Vgl. Marinka Copier, »Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle«, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play* (2005); Martin Ericsson, »Play to Love. Reading Victor Turner's »Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology«, in *Beyond Role and Play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination*, hg. v. Markus Montola u.a. (Helsinki: Ropecon ry, 2004), S. 15–27; Lisbeth Klastrup, »What Makes World of Warcraft a World? Notes on Death and Dying«, in *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, hg. v. Hilde G. Corneliussen u.a. (Cambridge, MA: MIT Press, 2008), S. 143–66.

Geste der Abgrenzung erkennbar: Digitale Spiele sind von anderen Medien (insbesondere zunächst ›erzählerischen‹ Medien wie Literatur oder Film) zu unterscheiden und demnach auch Gegenstand einer eigenständigen, abgegrenzten Disziplin.⁵⁵ Diese Unabhängigkeitserklärung zielt nun abermals darauf, digitale Spiele als Forschungsgegenstand zu etablieren, aber auch darauf, den mit ihnen befassten Wissenschaftlerinnen eine disziplinäre, und, längerfristig, institutionelle Heimat zu schaffen. Der Magic Circle wird so als zentrales Paradigma der Game Studies zu einem doppelten Symbol der Abgrenzung – der Abgrenzung von Spiel und außerspielerischer Realität und der Abgrenzung einer eigenständigen Spieleforschung gegenüber anderen Disziplinen. Ebenso wenig aber, wie ein strenger Formalismus bei der Unterscheidung zwischen Spiel und Nicht-Spiel tragfähig erscheint, ist es für die Erforschung digitaler Spiele erstrebenswert, sie zum Gegenstand eines isolierten Fachs zu machen. Auf diese Weise wird einerseits die Chance vertan, Spiele etwa als ein Medium unter anderen wahrzunehmen und sie wissenschaftlich und medientheoretisch in einer Form zu kontextualisieren, die über komparatistische Vergleiche von digitalen Spielen und Filmen hinausgeht. Andererseits wird der Komplexität des Phänomens Spiel Unrecht getan, die sich eben nicht allein in klassischer Unterhaltungssoftware erschöpft, sondern, wie die Krise des Magic Circle angesichts jüngerer Entwicklungen deutlich macht, sich auf zahlreichen Ebenen und in unterschiedlichen Beziehungen zu Spielerinnen und zum Außen des Spiels entfaltet. Der Magic Circle bleibt zusammen mit den ihm gegenüber gestellten Alternativen eine für die Computerspielforschung entscheidende Grenzfigur. Allerdings wäre für die Zukunft zu erwarten, dass die Fragen, zu deren Beantwortung er ursprünglich herangezogen wurde, komplexer und nicht allein aus den Game Studies heraus gestellt werden.

⁵⁵ Vgl. etwa Jesper Juul, »Games telling stories? A brief note on games and narratives«, *Game Studies*, 1.1 (2001) <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> [Zugriff: 23.7.2016] und Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Video-game Criticism* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), S. 52–54.

Felix Raczkowski, »Spielgrenzen und ihre Denkweisen«, in *Denkweisen des Spiels: Medienphilosophische Annäherungen*, hg. v. Astrid Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring, Cultural Inquiry, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 119–35 <https://doi.org/10.37050/ci-10_07>

QUELLENANGABEN

- Bogost, Ian, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006) <<https://doi.org/10.7551/mitpress/6997.001.0001>>
- Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982)
- Consalvo, Mia, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006) <<https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001>>
- »There is no Magic Circle«, *Games and Culture*, 4 (2009), S. 408–17 (S. 411) <<https://doi.org/10.1177/1555412009343575>>
- Copier, Marinka, »Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle«, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play* (2005)
- Deterding, Sebastian, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O’Hara und Dan Dixon, »Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts«, in *CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts* (2011) <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf> [Zugriff: 25.08.2015] <<https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>>
- Ericsson, Martin, »Play to Love. Reading Victor Turner’s ›Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology«, in *Beyond Role and Play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination*, hg. v. Markus Montola u.a. (Helsinki: Ropecon ry, 2004), S. 15–27
- Goody, Jack, »Against ›Ritual‹: Loosely Structured Thoughts on a Loosely Defined Topic«, in *Secular Ritual*, hg. v. Sally F. Moore u.a. (Assen: Van Gorcum, 2005), S. 25–35
- Günzel, Stephan, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels* (Frankfurt a.M.: Campus Verlag, 2012)
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Hamburg: Rowohlt, 2006)
- Juul, Jesper, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players* (Cambridge, MA: MIT Press, 2010)
- *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass.A: MIT Press, 2005)
- »Games telling stories? A brief note on games and narratives«, *Game Studies*, 1.1 (2001) <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> [Zugriff: 23.7.2016]
- Klastrup, Lisbeth, »What Makes World of Warcraft a World? Notes on Death and Dying«, in *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, hg. v. Hilde G. Corneliussen u.a. (Cambridge, MA: MIT Press, 2008), S. 143–66
- Lessig, Lawrence, *Code. Version 2.0* (New York: Basic Books, 2006)
- Liebe, Michael, »There is no Magic Circle. On the Difference between Computer Games and Traditional Games«, in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, hg. v. Stephan Günzel u.a. (Potsdam: Potsdam University Press, 2008), S. 324–40
- Pias, Claus, *Computer Spiel Welten* (Zürich: Diaphanes, 2010)

- Rackowski, Felix, »Making Points the Point: Towards a History of Ideas of Gamification«, in *Rethinking Gamification*, hg. v. Mathias Fuchs u.a. (Lüneburg: Meson Press, 2014), S. 141–60
- Raessens, Joost, »Playful Identities, or the Ludification of Culture«, *Games and Culture*, 1.1 (2006), S. 52–57 <<https://doi.org/10.1177/1555412005281779>>
- Salen, Katie und Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004)
- Sutton-Smith, Brian, »Games of Order and Disorder«, *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter*, 4.2 (1977), S. 19–26
- Taylor, T.L., *Play Between Worlds* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006) <<https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>>
- Turner, Victor, *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure* (London: Routledge, 1969)
- »Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology«, *Rice University Studies*, 60.3 (1974), S. 53–92
- van Gennep, Arnold, *Übergangsriten* (Frankfurt a.M.: Campus Verlag, 2005)
- Zimmerman, Eric, »Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later«, *Gamasutra* (2012) <http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php> [Zugriff: 27.08.2015]