

Themenschwerpunkt

## Arbeit und Spiel

Spiel und Arbeit gelten oft als Gegensätze: Das Spiel als freie Betätigung menschlicher Vermögen, die Arbeit als deren Subordination unter einen äußeren Zweck. Die Festlegung des Spiels auf konsequenzlose Wiederholbarkeit hat ihm den Ruf des Unernstesten eingetragen, während das Abzwecken der Arbeit auf die Nützlichkeit ihres Resultats im Bund mit der Sorge ums Dasein steht. Jenseits ihrer Reduktion aufs Unernsteste und Unfreie sind Spiel wie Arbeit mit den Begriffen *homo ludens* und *homo faber* zu Charakterisierungen der *conditio humana* nobilitiert worden. Auch in Bezug auf das in ihnen realisierte Verhältnis von Mittel und Zweck scheinen beide Tätigkeiten auf den ersten Blick gut unterscheidbar: Ist in einem Arbeitsprozess der Zweck gesetzt, für den die geeigneten Mittel gesucht, eingesetzt und optimiert werden, erlaubt das Spiel bei gegebenen Mitteln eine freie Suche, Variation und Erprobung möglicher, noch unbekannter Zwecke.

Auf einen zweiten Blick scheint dieser Gegensatz jedoch, gerade in den hochentwickeltesten Ausprägungen beider Tätigkeitsformen, zu verschwinden. So kann eine hochgradige Rationalisierung von Spielpraktiken in Arbeit umschlagen, wie etwa im Leistungssport, oder ein komplexer Arbeitsvorgang selbstzweckhafte Momente und Eigendynamiken gewinnen, die ihm Spielcharakter verleihen. Auch ein hohes Maß an Verregelung, elaborierte Risikostrategien oder die Aussicht auf Verlust und Gewinn können beide Handlungsformen einander fast ununterscheidbar ähnlich werden lassen.

Hochgradige Rationalisierung (wie im Leistungssport) oder hohe Komplexität von Regeln (wie in avancierten Arbeitsprozessen) verlangen wiederum oft elaborierte Techniken, um diese zu erlangen, zu sichern, zu befolgen, zu perfektionieren, zu unterlaufen oder zu modifizieren. Und diese Techniken eröffnen ihrerseits neue Spielräume. Das mag gerade an der Spieltheorie (selbst bereits eine Entscheidungstechnik) und darauf beruhenden technischen Anwendungen wie etwa Finanzsimulationen oder leistungsbezogenen Anreizsystemen in kollaborativen Beschäftigungsverhältnissen besonders sinnfällig werden. Auch andere technologische Entwicklungen geben Anlass dazu, das Verhältnis von Spiel und Arbeit noch einmal grundsätzlich zu bedenken, etwa im Hinblick auf: adaptive Systeme in der Robotik, *serious games*, Kreativitätstechniken in Unternehmenskulturen, wissenschaftliche Experimentalanordnungen, Online-Rollenspiele oder die Kommodifizierung nicht-zweckrationaler Lebensvollzüge, die traditionell vom Begriff produktiver Arbeit ausgeschlossen waren – einschließlich der Spielräume, die durch neue Umwelt- und Biotechniken erschlossen werden. Die Beschaffenheit der jeweils zum Einsatz kommenden Mittel und Verfahren sowie die Setzung, Variation oder Preisgabe von Zwecken können den Charakter von Spiel und Arbeit sowie ihr Verhältnis zueinander bestimmen oder verändern.

Das *Jahrbuch Technikphilosophie 2018* lädt dazu ein, Beiträge zum Schwerpunktthema „Arbeit und Spiel“ einzureichen. Zur Erkundung, Erörterung und Diskussion der philosophischen Aspekte des spannungsreichen Dreiecks von Technik, Spiel und Arbeit können:

- theoretische und aktuelle Probleme der Begriffe adressiert,
- exemplarische Fallstudien zu historischen oder zeitgenössischen Konstellationen ihres Zusammenhangs vorgestellt,
- Interventionen in einschlägige Diskurse und Kontroversen vorgenommen oder
- Überlegungen zu möglichen zukünftigen Entwicklungen angestellt werden, die sich in diesem Dreieck abspielen.

Ziel und Anliegen des Jahrbuchs ist eine Zusammenführung aktueller technikphilosophischer Debatten in einem gemeinsamen und weithin sichtbaren Forum. Anspruch ist es, das gesamte Spektrum der Auseinandersetzung zu repräsentieren und aktuelle Thesen, Ansätze und Forschungslinien zum Thema abzubilden.

## Call for Papers *Jahrbuch Technikphilosophie 2018*

Neben dem jeweiligen „Themenschwerpunkt“ gibt es eine Sektion „Abhandlungen“, in der sämtliche Aspekte und Probleme der Technikphilosophie diskutiert werden können. *Auch dazu sind Autorinnen und Autoren eingeladen, Beiträge einzureichen.* In einem „Rezensionsteil“ werden zudem aktuelle Publikationen auf dem Gebiet besprochen, und ein „Archiv“ informiert über vergriffene, vergessene oder unbekannte Texte zum Thema. Überdies werden technische und technikpolitische Entwicklungen der Gegenwart in einer eigenen Sektion kommentiert.

Das Jahrbuch erscheint mit dem 3. Jahrgang in der *Edition Sigma* des *Nomos Verlags*. Ein Begutachtungsverfahren (*double blind peer review*) stellt die hervorragende Qualität der Abhandlungen sicher. Beiträge können in deutscher, englischer oder französischer Sprache publiziert werden. Manuskripte für Schwerpunktbeiträge oder Abhandlungen sollten bis zum **15. Januar 2017** der Redaktion vorliegen und nicht mehr als 33.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen und Anmerkungen) umfassen. Alle persönlichen Angaben sind wegen des Review-Verfahrens ausschließlich auf einem Deckblatt zu vermerken. Vor der Einreichung eines Manuskripts wird die Zusendung einer Themenskizze bis zum **1. Oktober 2016** (ca. eine halbe bis max. zwei Seiten) erbeten. Darauf erfolgt ein erstes redaktionelles Feedback, mit dem alle weiteren Informationen zur formalen Textgestaltung mitgeteilt werden.

Einsendungen, Vorschläge oder Anfragen richten Sie bitte per Mail an die Redaktion:  
**[jahrbuch@phil.tu-darmstadt.de](mailto:jahrbuch@phil.tu-darmstadt.de)**.