



4091092X

HFG

HS

2010

07

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung: Der Mensch und das Computerspiel..... 1

2. Spiel in der anthropologischen Kulturtheorie..... 7

    2.1. Friedrich Schiller und die spekulative Kraft des Spielens..... 9

    2.2. Johan Huizinga und die kulturgebenden Regeln des Spiels..... 13

    2.3. Roger Caillois und die Erfahrung des Spielflusses..... 19

3. Der Computer als Spielwiese..... 32

    3.1. Der Hochauflösende Algorithmus..... 35

    3.2. Die Medialität des Virtuellen..... 44

    3.3. Das Reale in der Simulation..... 52

    3.4. Der Spieler als Performer..... 59

    3.5. Im Sog des Ästhetischen..... 66

4. Die Erfahrung des Digitalen Spieles..... 73

    4.1. Der Wettkampf in der algorithmischen Wirklichkeit..... 73

    4.2. Das Spiel mit dem Zufall als Ästhetische Bruchstelle..... 85

    4.3. Das Spiel mit der virtuellen Identität..... 90

    4.4. Das Rauschen der Performativen Reflexion..... 103

5. Schluss: Ausblick auf einen algorithmischen Existenzialismus..... 113

Literatur..... 118

Computerspiele..... 129

## 1. Einleitung: Der Mensch und das Computerspiel

*„Ich lebe aus spürbarer Erfahrung und nicht aus logischer Erklärung. Ich habe vom Göttlichen eine so verrückte Erfahrung, daß man mich auslachen wird, wenn ich davon spreche.“*

George Bataille<sup>1</sup>

Jede Generation hat einen eigenen Zugang zu der ästhetischen Erfahrung und für die des 21. Jahrhunderts stellt das Computerspiel ein zentrales Initiationsmedium hierzu dar. Es scheint sich im allgemeinen Bewusstsein mehr und mehr die Überzeugung durchzusetzen, dass Computerspiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts die Rolle des Films und des Kinos als Leitmedien des 20. Jahrhunderts übernehmen. Nicht nur sind historisch betrachtet Computerspiele als Vorläufer der Medienkunst zu verstehen, sie stellen auch als zeitgenössisches Phänomen zentrale Errungenschaften der Medienkunst in Form eines Massenmediums dar. Sämtliche Elemente, welche die Medienkunst in Bezug auf Interaktivität, non-lineare Erzählstruktur, Virtualität und Kontextsensibilität vorweist, finden sich im Digitalen Spiel wieder. Diese Arbeit fordert allerdings noch mehr ein: Sie fußt auf meiner persönlichen Überzeugung, dass das Digitale Spiel mehr als ein repräsentationales Medium ist und dass es das Potenzial hat den Menschen einen Spiegel zur Beantwortung von essenziellen Fragen über sein Dasein anzubieten. Mit anderen Worten: Es lädt zum Philosophieren ein. Mein hauptsächliches Anliegen ist es mit dieser Arbeit zu zeigen, dass Videospiele kein triviales Medium sind, sondern dass sie vielmehr eine potente Repräsentation eines kritischen Denkens, persönlichen Engagements und sozialen Wirklichkeitsverständnisses darstellen. Diese gilt es im Kern herauszuarbeiten. Das Computerspiel ist eine junge, lebendige Kunstform, die als Kulturphänomen unserer Zeit über den Konflikt von Körper und Geist hinausreicht und im Paradoxon des Spielflusses ein zeitgenössisches Vehikel für die Frage nach dem Platz des Menschen stellt. Im Medium des Digitalen Spieles spiegelt sich eine Kulturtechnik wieder, die eine Antwort auf die Frage: „Was ist das Aufregende heute am Leben zu sein?“ auf zeitgenössische Weise anbietet.

Computerspiele sind künstliche Systeme mit denen man interagiert, welche wiederum mit anderen Systemen interagieren und in Verbindung stehen. Diese

---

<sup>1</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 49.

Umschreibung verweist auf den Grund, warum Computerspiele als Leitmedium für das 21. Jahrhundert funktionieren. Das Internet hat uns gelehrt, dass wir in Systemen leben, in welchen wir arbeiten und lernen. Spiele basieren auf Systemen und in einem Spiel sich zu bewegen bedeutet sich im System zu bewegen. In einer Zeit, in der das komplexe Funktionieren von ineinander greifenden Systemen nicht mehr durch eindimensionale Denkleistung begriffen werden kann, bieten die medialen Künste ein Denk- und Handlungsmodell an, dass nicht nur von Repräsentationen und direkten Bezügen geleitet wird, sondern ein größere Sensibilität gegenüber komplexeren Parametern und Variabilitäten anbietet. Bereits Vilém Flusser hatte dies in Bezug auf die Kunst erkannt:

*„Und doch beginnt sich herumzusprechen, daß Kunst eine Art von Spiel ist, daß man an die Malerei oder das Fotografieren mit den gleichen Kategorien herangehen kann wie ans Kegeln oder an Poker, und daß diese Kategorien in Form von Algorithmen ausgedrückt werden können. Das beginnt sich herumzusprechen, weil Computerspiele immer deutlicher ins allgemeine Bewusstsein drängen.“<sup>2</sup>*

Seit Mitte der 1990er Jahre gibt es verstärkt Bestrebungen dem Medium Computerspiel auch von akademischer Seite näher zu kommen. Ursprünglich initiiert von Seiten der Literaturwissenschaft, stellen sich die sogenannten „Game Studies“ als eigenständige geisteswissenschaftliche Disziplin der Frage nach dem Digitalen Spiel als Kultur-, Medien- und Gesellschaftsphänomen. Nicht nur verfassten in dieser Disziplin Literaturwissenschaftler, Philosophen, Psychologen, Soziologen, Medientheoretiker, Spielentwickler und Spieler eine objektive Sprache zur Umschreibung des Phänomens, es führt auch zur Wiederentdeckung des Spieles als genuin kultureller Technik, welche unter dem etwas breiteren Begriff der „Ludologie“ subsumiert wird. Aber selbst hier wird das Digitale Spiel nicht einfach nur als eine besondere Gattung des Spiels behandelt. Im digitalen, virtuellen Potenzial der algorithmischen Rechenmaschine liegt nicht nur ein besonderer Möglichkeitsraum in Bezug auf die Repräsentation, sondern auch in der Erschließung von Wirklichkeit – auch wenn es seinen eigenen medialen Ausdruck noch nicht gefunden haben sollte, was die gegenwärtig beobachtbaren Entwicklungen in Form von neuen Interfacetechnologien und Spielkonzepten vermuten lassen.

<sup>2</sup> Flusser, Vilém: „Gesellschaftsspiel“, S. 114.

Vor diesem Hintergrund betrachtet erscheint es erstaunlich, dass sich bisher kaum eine wissenschaftliche Arbeit mit der Bedeutung der Erfahrung des Digitalen Spieles im Besonderen auseinandergesetzt hat. Die Annahme, dass in der Erfahrung des Computerspieles eine medienspezifische Aussage über das Menschsein verborgen liegt, erscheint plausibel, wenn man dem Digitalen Spiel einen eigenen Medienbegriff zugrunde legt. Entsprechend wünscht die vorliegende Arbeit diese Lücke aus philosophischer Perspektive zu füllen und stellt sich der Frage: „Welche Bedeutung hat die Erfahrung des Computerspiels für das Menschsein?“ Um sich dieser weiten Frage zu nähern, ist es zunächst notwendig die Grenzen eines auf dem Videospiel fußenden Medienbegriffes zu umreißen. Hierfür werde ich topologisch vorgehen und tendenziell die Begründung gegenüber der Klassifikation zu bevorzugen. Dies hat zwei Gründe: Zum einen wünsche ich die Erfahrung des Digitalen Spieles vom Medium selbst her zu denken und nicht von seinen verschiedenen Ausprägungen, Genres oder technischen Bedingungen, die das vieldiskutierte Dispositiv des Computerspiels umrahmen. Es fällt auf, dass das Konzept des Computerspiels eigenartig brüchig ist. Interessanterweise ist es sehr schwer zu definieren – vermutlich, da es sich noch in ständigem Umbruch befindet. Aus diesem Grund erscheint es mir passender dem Phänomen über die Frage „Warum sollte man sich mit Computerspielen überhaupt auseinandersetzen, d.h. diese spielen?“ nachzugehen. Kurzum: Der Spieler muss zum Wissenschaftler werden, denn wie es Natascha Adamowsky so treffend formulierte:

*"Spiel kann man sich nicht wie einem Gegenstand nähern, es liegt im Erleben des Spielenden."<sup>3</sup>*

Zum anderen bedarf die Erfahrung des virtuellen Spieles einer Erdung im Menschlichen um als kulturelles Phänomen ernst genommen zu werden. Diese entzieht sich einer rein objektiven Verifizierung. Die hierfür notwendige Balance zwischen subjektiver und objektiver Erfahrungsanalyse muss über die Brücke von geisteswissenschaftlicher und lyrischer Sprache getragen werden. Aus diesem Grund platziert diese Arbeit auch Roger Caillois und George Bataille in prominenter Position. Beide Autoren sind als Träger des Collège de Sociologie nicht nur dafür bekannt in ihrer Arbeit über das Spiel und das Sakrale eine Resakralisierung der Gesellschaft durch die Ästhetisierung des Sozialen anzustreben, sondern sie

<sup>3</sup> Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, S. 48.



verschränkten darin auch die subjektive und objektive Analyse von Erfahrungen auf sehr produktive Weise. Da in der vorliegenden Analyse die Ästhetik des Computerspiels im Vordergrund steht, muss ich Espen Aarseth, dem selbsternannten Vater der Game Studies, zustimmen, wenn er in einem 2003 erschienen Beitrag zur methodischen Herangehensweise an Computerspielanalyse klarstellt:

*"An aesthetic analysis, just like a computer game, cannot afford to bore its audience, it must cut to the chase and zoom in on the elements that make the game interesting, whatever they are."<sup>4</sup>*

Zunächst wird in einem ersten Schritt der Begriff des „Spiels“ und des „Spielens“ genauer erschlossen, denn jeder ästhetischen Analyse des Digitalen Spieles liegt ein Spielbegriff zugrunde, welcher zunächst verifiziert werden muss. Zu diesem Zweck werden die anthropologisch gefärbten Spieltheorien der Kulturphilosophen Friedrich Schiller, Johan Huizinga und Roger Caillois einander gegenübergestellt. Sie eröffnen einen genealogischen Aufschluss vom Spiel als grundlegender menschlicher Aktivität. Darüber hinaus geben sie zu verstehen, dass es eine bemerkenswerte Korrespondenz zwischen Spielerscheinungen und den jeweiligen expressiven, poetischen Formen der Kultur gibt. Beide Aspekte zusammengenommen geben Spielerleben als eine psychophysische Struktur wieder, die auf den Schauplätzen des Erlebens theatralisch in Erscheinung tritt. Als Dramatisierung der Lebensphänomene bilden sie damit den Nährboden einer Auseinandersetzung mit der Welt und dem Menschsein, welcher auf eine zutiefst dynamische und variable Lösung des Existenzproblems hinweist.

In einem zweiten Schritt wird dann die Abgrenzung vom Computerspiel zu einem offeneren Spielbegriff mittels medialer Merkmale erarbeitet. Behandelt werden die medienspezifischen Eigenarten des Algorithmus, des Digitalen und des Virtuellen, der Simulation und des darin auftretenden Verständnisses von „Realismus“, der Interaktivität sowie dem oft zitierten, psychologisch motivierten Phänomen der Immersion und des Flows. All diese Elemente erschließen ein Verständnis von der geistigen Spannung, die sich zwischen dem Menschen und der „universellen Maschine“ in massenmedialer Form abzeichnet.

---

<sup>4</sup> Aarseth, Espen J.: „Playing Research: Methodological approaches to game analysis“.

Schließlich wird in einem dritten und letzten Schritt das Computerspiel mit den vier Spielformen Roger Caillois' gegenübergestellt und interpretiert. Diese entsprechen vier fundamentalen Grundtrieben des Menschen, die allesamt im Digitalen Spiel eine spezifische Ausprägung finden: der Trieb nach Herrschaft über den Anderen, die Bezwingung des Schicksals, der Ausstieg aus der alltäglichen Welt durch Identitätsstiftung, sowie der Rausch. Diese Gegenüberstellung wird nicht nur Aufschluss über die Bedeutung der Erfahrung im Digitalen Spiel geben, sie erlaubt es auch Rückschlüsse über medienspezifische Inhalte für die Frage nach dem Menschlichen direkt zu schließen.

In anderen Worten geht es darum über eine Analyse der existenziellen Aussage dieses Mediums die Skizze eines zeitgemäßen Verständnisses von Sinnstiftung zu erarbeiten. Denn, um es mit den Worten von Albert Camus zu sagen:

*"[D]enken heißt nicht zusammenfassen, unter dem Gesichtspunkt eines großen Prinzips die Erscheinung vertraut machen; denken heißt wieder sehen lernen, heißt sein Bewußtsein lenken und aus jeder Vorstellung etwas Besonderes, Bevorzugtes machen."<sup>5</sup>*

Die einzige Frage also, auf welche diese Abhandlung eine phänomenologische Antwort zu geben wünschen kann, ist: „Warum spielt eine ganze Generation Computerspiele?“ Die Antwort wirkt sich notwendigerweise zirkulär aus, da sie in der Prämisse des Spiels selbst enthalten ist, die uns hier gleich in doppelter Weise vorliegt: Man muss am Spiel teilnehmen um den Prozess anzustoßen und man braucht die kritische Distanz zu seiner Bewegung um reflektieren zu können. Der Bewegung dieses Zirkels wird man nicht entkommen können, wenn man nicht in die Falle der Universalisierung des Spielbegriffs im Medium Computerspiel tappen möchte, welchem so viele Spieltheoretiker zum Opfer geworden sind. Ich wiederhole nochmals: Der Zirkel muss ausgehalten werden, denn einerseits ist es das Computerspiel selbst, das die Aussagen über die Existenz heute, als Symptom seiner Zeit, trifft und auf der andere Seite eröffnet es uns dabei Anhaltspunkte über seine ontologische Verfassung und damit Demystifizierung. Die Erfahrung bleibt hierfür tragendes Element, denn wie es Camus auf den Punkt brachte:

---

<sup>5</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 58.

*"Ein tiefes Denken ist in ständigem Werden, es vermählt sich mit der Erfahrung eines Lebens und formt sich an ihr."<sup>6</sup>*

Göttliche Berührung, als Erfahrung der existenziellen Sinnstiftung, findet statt mit allen Sinnen. Die Erfahrung ist die Verinnerlichung einer Idee – eine aufs Ganze gehende Synthese aus externem Eindruck und eigener Reflexion. Auch das Denken muss man sich in diesem Zusammenhang als einen Sinn des Menschen vorstellen, der ebenso von Leidenschaft gezeichnet sein kann. Ja, ich wage sogar zu behaupten, es muss von Sehnsucht ergriffen sein um stichhaltige Antworten auf paradoxe Fragen, wie die nach dem hier gestellten Sinn von Sinnlosigkeit zu beleuchten. Denn das Spiel ist seiner Definition nach sinnlos und das heißt nach Außen zweckfrei. Sinnstiftung in Form von Erfolg, Produktion, Erzählung oder auch Mythos findet immer erst im Nachhinein ihre Bedeutung für das Leben – wenn das Spiel beendet ist, zur Wiederholung einlädt und sich damit als Ritual selbst empfiehlt. *Die Erfahrung im Spiel ist selbst eine Spielform der Sinnlosigkeit.* Das Sakrale im Computerspiel nenne ich den Sprung von der sinnlosen Prämisse des virtuellen Spiels zur existenziellen Sinnstiftung. Sich diesem Sprung zu nähern bedeutet sich ihm hinzugeben, sich von ihm verführen zu lassen und sich mit seiner ganzen Präsenz diesem zu öffnen.

---

<sup>6</sup> Ebd. S. 145.

## 2. Spiel in der anthropologischen Kulturtheorie

„Ein jedes denkendes Wesen kann sich die Realität Spiel, Spielen, sogleich als ein selbstständiges, eigenes Etwas vor Augen führen, sogar wenn seine Sprache kein allgemeines Begriffswort dafür besitzen sollte. Das Spiel läßt sich nicht verneinen. Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen: Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.“

Johan Huizinga<sup>7</sup>

Um zu begreifen was das Medium des Digitalen Spieles ist, muss man sich erst einmal dem Begriff des Spiels selbst nähern. Computerspiele funktionieren nur, wenn sie auch wirklich gespielt werden. In der Kulturtheorie wurde dieser Begriff in drei zentralen Werken als Dreh- und Angelpunkt der Menschwerdung gesetzt, welche in diesem Kapitel behandelt werden sollen. Bereits 1795 hatte Friedrich Schiller zum ersten Mal dem Spiel eine Schlüsselposition zugestanden und zwar in seiner philosophischen Schrift *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Neben diesem Text sind als weiterhin zentral zu nennen die im 20. Jahrhundert entstandenen Werke *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur* von Johan Huizinga, 1938, und Roger Caillois Spieltheorie *Die Menschen und die Spiele. Masken und Rausch*, 1958. Beide führten zur Anregung der geisteswissenschaftlichen Disziplin der Ludologie, die sich mit der Lehre des Spiels als anthropologischem Phänomen beschäftigt. Diese drei klassischen Texte bilden zusammengenommen bis heute mit das tiefste und eindringlichste Verständnis vom Spiel. Aus diesem Grund sollen sie an dieser Stelle behandelt und auf ihre Griffigkeit im Bezug auf das Computerspiel beleuchtet werden. Es steht zur Aufgabe danach zu fragen, welche Aspekte ihres jeweiligen Spielverständnisses relevant für die Frage nach der Erfahrung des Computerspiels sind. Doch bevor damit begonnen werden kann, soll noch ein kleiner Exkurs zur Geschichte von zwei wichtigen Konzepten vorgezogen werden, die eng mit dem Spielbegriff verknüpft sind: die Kindheit und die Freizeit. Er bietet eine kulturhistorische Erklärung auf die Frage an, warum das Spiel der Menschen erst im sehr späten 18. Jahrhundert auf der Bühne der Kulturtheorie auftrat.

<sup>7</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 11.

Lange Zeit verstand man die Kindheit, ganz pragmatisch, als einen gewissen Lebensabschnitt mit besonderen Bedürfnissen und Ausrichtungen. Das pädagogische Konzept „Kindheit“, wie wir es heute kennen, existiert allerdings in der westlichen Welt erst seit ungefähr 400 Jahren. Es erlangte gesellschaftliche Bedeutung während der Industriellen Revolution, als man begann Diskussionen über den Einsatz von Kindern in Fabriken anzustoßen. Das dabei heute nach wie vor so hochgeachtete Verständnis von der Kindheit als wichtiger Prägungsphase eines Menschen, unter anderem durch spielerisches Begreifen, wurde allerdings erst im 19. Jahrhundert durch die bourgeoise Pädagogik und die Korrespondenz zwischen Maria Montessori, der katholischen Kirche und der Steiner Schule entwickelt. Ein Theoretiker, der die Auswirkungen der kulturellen Spaltung von Kindheit und Erwachsenenalter untersuchte, war der amerikanische Entwicklungspsychologe Bruno Bettelheim:

*„Until the 18th century (and even more recently in some parts of the world), the play and games of children were also the play and games of adults.“<sup>8</sup>*

Bettelheim argumentierte, dass sich im 18. Jahrhundert zunehmend die Spielwelt der Erwachsenen von der der Kinder entfernte. Rückblickend erscheint diese Trennung notwendig um dem Spiel ein ernstzunehmendes Potenzial zuzuschreiben. Gleichzeitig erlaubt es, unter dem Aspekt des kindlichen Spiels, auch eine Verschärfung der Zweckfreiheit und des Experiments im Spielbegriff, wie ich es weiter unten noch genauer erläutern werde.

Zum anderen wäre ohne die „Erfindung“ der „Freizeit“ das Spiel nicht so populär geworden, wie es heute ist. Auch sie hat ihren Ursprung in der Industriellen Revolution. In diesem neuen kulturellen Klima entstanden Spiele, die zunehmend eine interaktive Vermittlerfunktion übernahmen; dies waren öffentliche Schauspiele oder private Vergnügungen. An diesem Punkt wurde die Freizeit und alle damit verbundenden Aktivitäten, wie die Ausführung eines Hobbies, operationale Begriffe: Sport, Musik, Jahrmärkte und Handwerke aller Art wurden allesamt als zeitgenössische Formen der Freizeitbeschäftigung verstanden. All dies sind Aktivitäten, die intentional und freiwilliger Natur sind. Mit anderen Worten, die

---

<sup>8</sup> Bettelheim, Bruno: „Play and Education“, S. 2.

Teilnehmer von Freizeitaktivitäten müssen selbst entscheiden, ob sie an diesen Anteil haben wollen und d.h. ob sie ihre Freizeit dafür zu opfern bereit sind. Wie bereits Aristoteles bemerkte, ist das Hobby eine entscheidende Betätigung eines Erwachsenen, eine Erweiterung des Kinderspiels. Diese Form des Spiels ist oft zusammengefasst worden mit Begrifflichkeiten des Wettkampfes, der Zurschaustellung von Kräften oder des Kollektiven und wurde so eine Betätigung von Gruppen wie von Individuen. Die soziale Rolle der Freizeit wurde von Thorstein Veblens Verständnis des bewussten Konsums als Form des Spektakels bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts zusammengefasst.<sup>9</sup> Das Wissen von der Investition von Zeit in das Spiel ist vor allem deswegen wichtig, weil es bewusst machte, dass beim Spiel immer auch etwas auf dem Spiel steht: die Verschwendung von Lebenszeit, über die man selbst verfügt. Diese wird immer als Einsatz aufgebracht, ganz gleich wie abgesichert die Spielsituation von der äußeren Welt auch erscheinen mag. Folglich ließ dies die Frage nach dem Wert der verschwenderischen Betätigung des Spielens aufkommen.

### 2.1. Friedrich Schiller und die spekulative Kraft des Spielens

Vor über 200 Jahren hatte Friedrich Schiller (1759–1805) mit dem Satz, dass der Mensch nur dort ganz Mensch sei, wo er spiele, eine Idee in die Welt gesetzt, die bis heute berührt: Spiel als Aktivität zu verstehen, die den Menschen als solchen auszeichnet.<sup>10</sup> Verständlicherweise haben vor allem Pädagogen an diesem Gedanken anknüpfen können, dabei jedoch das starke Charakteristikum des Spieles oft übersehen, das Schiller in seiner Schrift *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* von 1795 scharf gemacht hatte: Im dunklen Begriff des Spieles finden sich Kräfte verborgen, die auf magische Art und Weise ausbalancierend, vermittelnd und im Sinne der Ästhetik harmonisierend wirken. Bei Schiller vermittelt das Spiel zwischen dem sinnlichen Trieb und dem Formtrieb. In ihm erfährt der Mensch diese beiden Grundtriebe zugleich. Der „sinnliche Trieb“ strebt nach Veränderung, ist aber der Materie verpflichtet und gibt dieser im Lauf der Zeit einen „Inhalt“. Diese mit Inhalt gefüllte Zeit wird von Schiller dabei als „Empfindung“ bezeichnet. Der sinnliche Trieb

<sup>9</sup> Vgl. Veblen, Thorstein: *Theory of the Leisure Class*.

<sup>10</sup> Vgl. Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, S. 62/63.



ist „Leben“, naives Existieren in der Zeit. Der „Formtrieb“ hingegen strebt nach Freiheit vom Körper, nach der Aufhebung der Zeit, nach einer Harmonie und Beständigkeit in der Veränderung – damit Mensch und Materie ihre Identität behalten können. Dies geschieht, indem der „Formtrieb“ der Empfindung Gesetzmäßigkeiten wie „Wahrheit“ und „Recht“ verleiht. In Formtrieb wirkt die Vernunft und erschließt dadurch die Kultur. Zwischen diesen beiden Extremen moderiert das Spiel. Es wünscht, wie es Schiller ausdrückt, „[...] die *Zeit in der Zeit* aufzuheben, Werden mit absolutem Seyn, Veränderung mit Identität zu vereinbaren.“<sup>11</sup> Und weiter schreibt Schiller:

*„Der Spieltrieb also, in welchem beyde [Triebe] vereinigt wirken, wird zugleich unsre formale und unsre materiale Beschaffenheit, zugleich unsre Vollkommenheit und unsre Glückseligkeit zufällig machen; er wird also, eben weil er beyde zufällig macht, und weil mit der Nothwendigkeit auch die Zufälligkeit verschwindet, die Zufälligkeit in beyden wieder aufheben, mithin Form in die Materie und Realität in die Form bringen.“<sup>12</sup>*

Mit dem Zufälligen ist in diesem Zitat das Nicht-Notwendige bezeichnet. Das Spiel sorgt also, von Schiller auch als „Spieltrieb“ bezeichnet, dafür, dass beide Triebe befriedigt werden und macht den Menschen dadurch glücklich. Zugleich sorgt er auch für seine moralische Vollkommenheit. Dabei ist es auch der Spieltrieb, der in der Vermittlung vom sinnlichen Trieb und Formtrieb einer Schöpfung erst Leben einhaucht und dadurch Schönheit in die Welt bringt, weshalb das Spiel von Schiller auch als „lebendige Gestalt“ bezeichnet wird.<sup>13</sup> In dieser Lebendigkeit spiegelt sich der Drang, Geist und Materie in Einklang zu bringen und damit nicht nur kulturelle Güter zu schaffen, sondern auch den kultivierten Menschen zu formen: „Weil es die Schönheit ist, durch welche man zur Freiheit wandert“<sup>14</sup> und da die Schönheit für Schiller eine „nothwendige Bedingung der Menschheit“<sup>15</sup> bildet, verbindet der Spieltrieb in der „lebendigen Gestalt“ das Ästhetische mit dem Ethischen. Beide Triebe sind grundlegend für das Menschsein. Die Bipolarität des Menschen findet zur Harmonie in der Schönheit. Im vibrierenden Zwischenraum des Spiels eröffnen sich

---

<sup>11</sup> Vgl. ebd. S. 57.

<sup>12</sup> Ebd. S. 57/58.

<sup>13</sup> Vgl. ebd. S. 58.

<sup>14</sup> Vgl. ebd. S. 11.

<sup>15</sup> Vgl. ebd. S. 42.

Möglichkeitsfelder für das Denken und Handeln gleichermaßen, die den Menschen vollenden. In den Worten von Friedrich Schiller:

*„Die Vernunft stellt aus transcendentalen Gründen die Forderung auf: es soll eine Gemeinschaft zwischen Formtrieb und Stofftrieb, das heißt, ein Spieltrieb seyn, weil nur die Einheit der Realität mit der Form, der Zufälligkeit mit der Nothwendigkeit, des Leidens mit der Freyheit den Begriff der Menschheit vollendet.“<sup>16</sup>*

Im Deutschen ist der Spielbegriff universalistisch gesetzt. Eine Unterscheidung wie im Englischen zwischen dem regelzentrierten *game* und dem frei-improvisierenden *play* ist nicht gewollt. Hier hängt die Bedeutung vom Spiel immer von seiner Verwendung ab. Sie kann sowohl die Bewegung innerhalb des Spiels (*play*) bezeichnen, oder aber auch den ihm innewohnenden, künstlichen Konflikt (*game*). Der späte Wittgenstein wird im 20. Jahrhundert aus diesem Tatbestand heraus eine allgemeine Sprachtheorie entwickeln. Um zu verstehen was mit diesem Schwarzen Loch der Begrifflichkeit gemeint ist, muss man selbst erst anfangen in die Verwendung ein apriorisches Verständnis von „Spiel“ hineinzusetzen – sprich, beginnen selbst damit zu spielen. Es ist also wirklich kein Zufall, dass 1794 „Spiel“ aufgrund dieser Eigenschaften zum ersten Mal von einem Dramaturgen, Theatermacher und Schriftsteller als zentraler Kräftepol in einer anthropologische Kulturtheorie gesetzt wurde. Immanuel Kant hatte zwar philosophisch den Spielbegriff als erster eingeführt, prominent wurde dieser allerdings erst durch Schiller. In seiner Kritik der Urteilskraft bezeichnete Kant das Spiel als eine „Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist“.<sup>17</sup> Anders als die berühmte Dialektik Hegels wird hier im nach Harmonie strebenden Zwischenraum des Spiels nicht nur Geschichte und Realität auf spekulative Weise in Bewegung gesetzt, sondern Wirklichkeit für das Individuum erschlossen. Denn die Kräfte, die im Spiel wirken, sind ästhetisch besetzt und verstehen dadurch den Menschen als Ganzes, d.h. existenziell zu berühren. Schiller selbst beschreibt die ästhetischen Auswirkungen des Ergriffenseins durch das Spiel folgendermaßen:

*„Durch jenes unwiderstehlich ergriffen und angezogen, durch dieses in der Ferne gehalten, befinden wir uns zugleich in dem Zustand der höchsten Ruhe und der höchsten Bewegung, und es entsteht jene*

<sup>16</sup> Ebd. S. 59.

<sup>17</sup> Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft, S. 238.



*wunderbare Rührung, für welche der Verstand keinen Begriff und die Sprache keinen Namen hat.*<sup>18</sup>

Damit steht das Spiel zwischen dem passiven und aktiven Erleben. In diesem paradoxen Zustand spiegelt sich nach Schiller das Ideal vom „Gleichgewicht der Realität“ wieder:

*„Sobald der Mensch nur Form ist, so hat er keine Form; und mit dem Zustand ist folglich auch die Person aufgehoben. Mit einem Wort: nur insofern er selbstständig ist, ist Realität ausser ihm, ist er empfänglich; nur insofern er empfänglich ist, ist Realität in ihm, ist er eine denkende Kraft.“*<sup>19</sup>

Bleibt zu fragen, ob dieses Gleichgewicht auf objektive Art und Weise verifizierbar ist, oder sie sich nicht vielmehr nur in der inneren Erfahrung des Spielenden als solche zeigt. Da der Spielbegriff allerdings bei Schiller als Ausdruck von individueller Freiheit im Sinne einer moralisch-ästhetischen Erziehung des Menschen geführt wird und eine genauere Differenzierung verschiedener Spielformen in seiner Überlegung fehlt, bleibt die Frage nach der Objektivität seines Spielverständnisses von ihm unberührt. Es ist daher unfair sie an dieser Stelle bereits aufzuwerfen. Ich werde jedoch bei Johan Huizinga und Roger Caillois auf dieses Problem zurückkommen, das sich hier bereits abzeichnet. Dennoch wird das Spiel schon bei Schiller im Inneren von einem Paradoxon zusammengehalten, das sich auch bei Huizinga und Caillois findet: der Zustand einer gleichzeitigen An- und Abwesenheit. Diese gleichzeitige „es-ist-so“ und „es-ist-ganz-anders“ ist jedoch durch den Lauf der Dinge im Spielen selbst ständig in Bewegung und scheint als eigenständige Realität nicht von außen begreifbar. Außerhalb der Erfahrung des Spielers ist folglich das genaue Ziel dieser geregelten Paradoxie nur annähernd sprachlich zu fassen. Schiller beschreibt dies folgendermaßen:

*„Dieses Gleichgewicht bleibt aber immer nur Idee, die von der Wirklichkeit nie ganz erreicht werden kann. In der Wirklichkeit wird immer ein Uebergewicht des Einen Elements über das andere übrig bleiben, und das höchste was die Erfahrung leistet, wird in einer Schwankung zwischen beyden Principien bestehen, wo bald die Realität bald die Form überwiegend ist. Die Schönheit in der Erfahrung hingegen wird ewig eine doppelte seyn, weil bey einer*

<sup>18</sup> Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 64.

<sup>19</sup> Ebd. S. 54.

*Schwankung des Gleichgewicht auf eine doppelte Art, nemlich diesseits und jenseits, kann übertreten werden.*<sup>20</sup>

Gerade diese Annäherung zur Schönheit des Spieles fasziniert. Sie ist ein Versprechen und eine Verführung, die den Menschen zum Spieler werden lässt und ihn immer wieder aufs Neue die Welt durch die Augen eines Kindes entdecken lässt, als wäre es das erste Mal. Diese „Magie“ ist die tiefe existenzielle Berührung des Spieles, die bei Schiller zum ersten Mal in einer anthropologischen Theorie zu Ehren kam. Das stille Versprechen des sich nie abnützenden Erlebens vom ersten Mal ist jedem Spiel auf gewisse Weise inhärent. Sie bilden den „Reiz“ des Bewusstseins, dass sich in ihm zu verfangen wünscht. Die zu Grunde liegende Botschaft des „Als-Ob“ ist, semiotisch gesprochen, ihr eigentlicher Motor. Gutes Spiel, das eine feine Verbindung vom Bewusstsein der Regelsetzung und freier Bewegung innerhalb dieser aufweist, eröffnet einen Möglichkeitsraum, der Freiheit, Abenteuer und Befriedigung von Sehnsüchten selbst unter den feindlichsten Umständen eröffnet und damit Fantasie, Einfühlungsvermögen und Kreativität beflügelt. Dabei ist es jedoch nicht einfach nur als Wirklichkeitsflucht oder -überwindung zu verstehen. Denn die Aufgabe der ästhetischen Erziehung bei Schiller lässt sich zu zwei wesentlichen Merkmalen zusammenfassen: Zum einen ist ästhetische Erziehung Erfahrung von persönlichem Glück, das der Mensch im Spiel erlebt, und zum anderen ist sie ein gesellschaftsveränderndes Moment, das über die Sensibilisierung des Menschen und die „Veredelung“ seines Charakter geschieht. Die Einführung des gesellschaftsverändernden Moments in seiner Koppelung zur individuellen Glückserfüllung ist Schiller großer Verdienst am Spielbegriff. Dieser wurde zur Grundlage für sämtliche weiterführenden und konkretisierenden Überlegungen.

## 2.2. Johan Huizinga und die kulturgebenden Regeln des Spiels

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872–1945) hat in seinem Schule machenden Essay *Homo Ludens* eine Spieldefinition gegeben. Sie wird, oft zitiert, allgemein als eine scharfsinnige Quintessenz für das Phänomen Spiel, wie es in der Gesellschaft auftritt, verstanden. Es sei daher erlaubt an dieser Stelle seine prägnante Zusammenfassung zu zitieren und im Folgenden aufzuschlüsseln:

<sup>20</sup> Ebd. S. 64.

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben».“<sup>21</sup>*

Das Potenzial der Freiheit im Spiel ist bei Huizinga eng mit der Prämisse der Unproduktivität, oder auch Sinnlosigkeit in einem zielorientierten Sinne, verknüpft. Die Sinnlosigkeit, oder sagen wir an dieser Stelle vielleicht besser „Bedeutungslosigkeit“ des Spielprozesses, wird bei Huizinga dabei stärker unterstrichen als im Fall von Friedrich Schiller, wo der Begriff der „Freiheit“ nicht von seinem moralischen Beigeschmack zu lösen ist. Freiheit war bei Schiller viel politischer zu verstehen, bei Huizinga ist dieser Begriff substanzieller gesetzt. Die Frage also, ob jemand spielt oder nicht spielt, kann nur vom Spielenden selbst beantwortet werden, denn Spiel ist in allererster Linie Attitüde und Perspektive. Bei ihm ist die Sinnlosigkeit des Spiels als Grundbedingung der Freiheit zu verstehen, die auch in seinem Spielverständnis eine tonangebende Rolle spielt:

*„Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. [...] es ist frei, es ist Freiheit.“<sup>22</sup>*

Huizinga ist an dieser Stelle radikaler als Schiller, er denkt das Spiel konsequenter. Indem er es von seiner spekulativen Aufgabe der Moderierung zwischen zwei Grundtrieben im Menschen befreit, wird es zum reinen Selbstzweck. In diesem Selbstzweck liegt das Potenzial seiner Freiheit. Denn für ihn besteht das Ziel der Handlung im Spiel in erster Linie im Ablauf des Spiels als solchem; ohne direkte Beziehung also zu dem Kontext, in welchem es gesetzt wird, oder dem Wunsch der Aktivität des Spielens einen Sinn zu geben. Dadurch wird, wie Huizinga schreibt, „[a]ls objektive Tatsache [...] das Spielergebnis an und für sich unwesentlich und gleichgültig.“<sup>23</sup> Wenn es also im Spiel um etwas geht – und es geht im Spiel immer um etwas und sei es auch nur um die Lebenszeit, die man darin investiert – dann sind es immer ideelle Tatsachen und keine greifbaren Ergebnisse der Spielhandlung, die einen bewegen. Das Spiel soll „gut“, im platonischen Sinne, gespielt werden. Es soll, wie Huizinga schreibt, gespielt werden bis es „geglückt oder ausgegangen ist“.

<sup>21</sup> Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 22.

<sup>22</sup> Ebd. S. 16.

<sup>23</sup> Ebd. S. 60.

Und weiter schreibt er, dieses „«Geglücktsein» verschafft dem Spieler eine Befriedigung, die kürzer oder länger anhalten kann“.<sup>24</sup> Doch wenn es nicht das eigentliche Spielziel ist, dass dem Spieler beim Spielen „Befriedigung“ oder Glück verschafft, was ist es dann? Huizinga antwortet darauf, Schiller alles andere als unähnlich, indem er das Spiel mit dem ästhetischen Erleben direkt in Verbindung bringt:

*„In seinen höher entwickelten Formen ist das Spiel durchwoben von Rhythmus und Harmonie, jenen edelsten Gaben des ästhetischen Wahrnehmungsvermögens, die dem Menschen beschert sind. Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit.“<sup>25</sup>*

Man könnte es auch folgendermaßen ausdrücken: Wenn man von einem guten Spiel spricht, meint man damit, dass Spiel als Selbstzweck zur vollen Blüte entfalten wurde. Die Spannung und ästhetische Anziehung wird dabei durch die Ausgeglichenheit der Kräfte, die im Spiel walten, erzeugt. An dieser Stelle ist er also Schiller wieder viel näher. Gleichzeitig bleibt diese Ausgeglichenheit jedoch, durch den Fluss der Ereignisse, im ständigen Verdacht auf der Kippe zu stehen und genau an dieser Stelle beginnt der spezifische Zauber der Spannung, der sich manchmal im Spiel auf so mannigfaltige Art und Weise entfaltet. Die Regel wiederum erstarrt in diesem Bangen um das Geglückt-Sein des Spieles. In dieser Ungewissheit und Chance drückt sich der Gegensatz von Spiel und Ernst im ästhetischen Erleben des Spielflusses bei Huizinga aus:

*„Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel-Ernst bleibt stets schwebend. Die Minderwertigkeit des Spiels hat ihre Grenze im Mehrwert des Ernsts. Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es kann sich auf Höhen der Schönheit und Heiligkeit erheben, wo es den Ernst weit unter sich läßt.“<sup>26</sup>*

Die Abgeschlossenheit und Begrenztheit des Spiels ist eine notwendige Prämisse, um es vom Alltäglichen abzuheben. Seine stricte Gebundenheit an einen bestimmten Ort und eine bestimmte Zeit legitimiert erst seine Existenz als Selbstzweck, ohne welche man das Spiel vom Ernst nicht unterscheiden könnte. Sie legitimiert seine Wiederholbarkeit. Durch Wiederholung kann Spiel zum Ritus werden

<sup>24</sup> Ebd. S. 60/61.

<sup>25</sup> Ebd. S. 15.

<sup>26</sup> Ebd. S. 17.

und wird damit auf eine andere Ebene gehoben. In der Frage nach ihrer Ritualisierung findet sich das entscheidende Puzzelstück, das für Huizingas Argumentation vom Spiel als Motor der menschlichen Kultur so tragend ist: die Nähe von Spiel und Ernst in der bedeutungslosen Tätigkeit. Im Ritus wird Bedeutung nicht repräsentativ dargestellt, sondern durch die Handlung tatsächlich reproduziert. Daher ist die Funktion des Rituals weit weg von einer reinen Imitation. Sie wünscht die Teilnahme am bedeutungsschwangeren Ereignis und nicht dessen Observierung.<sup>27</sup> Und da Spiele und die alltägliche Welt aufgrund der größer werdenden Popularität von Spielen immer enger aneinandergeraten, werden sie in sakrale Sphären erhoben, so Huizingas Argument. Huizinga prägt hierfür auch den Begriff des „magischen Zirkel“. Den technischen Terminus des Sakralen muss man hier in einem offenen, nicht-ideologischen Sinne verstehen. Er bezeichnet nicht mehr als eine Überhöhung, Transzendierung von Bedeutung. Aufgrund des Universalismus im Spielbegriff wirkt sich die dem Begriff innewohnende Kraft nicht ideologisch in eine Richtung, sondern wie Fächerstrahlen in viele gleichzeitig aus. Nur seine ihm zugrunde liegende Sinnlosigkeit kann eine solche Vielfalt von Ausdrucksformen beherrschen. Es ist die Bewegung und damit einhergehende Erweiterung des Regelwerkes selbst, die dem Inhalt seine bestimmte Richtung erst zuspricht. In Anlehnung auf Platon geht Huizinga sogar soweit das Spiel mit der heiligen Handlung gleichzusetzen: „In unserem Begriff Spiel löst sich die Unterscheidung von Glauben und Verstellen auf.“<sup>28</sup> Diese von ihm gesetzte Auflösung im Spielbegriff erlaubt ein transzendierendes Handeln, das eine Bedeutung generiert, die über die Selbstzweckmäßigkeit, d.h. Sinnlosigkeit, des Spiels hinausreicht.

Bereits auf der allerersten Seite seines *Homo Ludens* bezeichnet Huizinga das Spiel – ganz gleich ob es von Hunden, Löwen oder Menschen betrieben wird – als immer Bedeutungsvoll: „Jedes Spiel bedeutet etwas.“<sup>29</sup> Damit ist Spiel nicht nur als physiologisches oder psychologisches Phänomen adressiert, sondern als Prozess eines Signifikaten, d.h. Bedeutungsstiftung für ein Zeichensystem.<sup>30</sup> Und hierin liegt die große Errungenschaft von Huizingas Spielverständnis: die Betonung auf die Regel im Spielprozess. Die Regeln sind dabei streng ambiguitär gesetzt, was

<sup>27</sup> Vgl. Galloway, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, S. 22.

<sup>28</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, S. 35.

<sup>29</sup> Ebd. S. 9.

<sup>30</sup> Vgl. Flanagan, Mary: *Critical Play. Radical Game Design*, S. 192.

zur Folge hat, dass außerhalb der Regeln nichts ist. Dennoch haben sie das Potenzial kulturprägend in den unterschiedlichsten Formen zu wirken. Sie drücken sich nicht nur in einem Wissen aus, sondern auch in jedweder kultureller Produktion. Denn das Wissen wird im Spiel typischerweise durch den Spielprozess generiert. In diesem Sinne sind Spiele in Huizingas Verständnis durchaus als Experimente zu verstehen.<sup>31</sup> Ohne Regeln wäre das Spielgeschehen ein reiner Fluss von beziehungslosen Ereignissen. Erst die Regel erlaubt dem paradoxen Bewusstsein der gleichzeitigen Anwesenheit von „Hier-und-Dort“ in Erscheinung zu treten. Sie ist ihre Grundlage, weil sie an die Abgrenzung des Spiels vom Alltäglichen immer wieder erinnert:

*„Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich. Ist doch die Grundlage, die sie bestimmt, unerschütterlich gegeben. Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel. Die Pfeife des Schiedsrichters hebt den Bann auf und setzt die «gewöhnliche Welt» für einen Augenblick wieder in Gang.“<sup>32</sup>*

Das Einhalten und Akzeptieren der Spielregeln ist die grundlegendste Forderung, die das Spiel an den Spielenden stellt. Indem der Spieler die Regeln akzeptiert und befolgt erlangt er Zugang zu dem, was abseits der „gewöhnlichen Welt“ behandelt wird. Einen Zugang von Außen ohne dieses Einverständnis gibt es dabei nicht, denn die Spielregel generiert eine eigene Lebenswelt innerhalb des Spielgeschehens, die von der Außenwelt unterschieden werden muss. Das Publikum eines Spiels kann nicht daran teilnehmen. Es sei denn, es wird in der Spielidee mit impliziert. Spieler machen daher aus ihrem Spiel ein Geheimnis, etwas Außergewöhnliches. Huizinga schreibt dazu aus der Perspektive eines Spielenden:

*„Das [Spiel] ist etwas für uns, nicht für das andere. Was die anderen da draußen tun, geht uns eine Zeitlang nichts an. In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung. Wir «sind» und «wir» machen es «anders».“<sup>33</sup>*

Spiel ist folglich für Huizinga eine Kulturfunktion: „Es [das Spiel] befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens.“<sup>34</sup> Durch das Befolgen von Regeln in einem klar definierten Kontext wird die sinnlose Tätigkeit des Spiels gemeinschafts- und

<sup>31</sup> Vgl. ebd. S. 184.

<sup>32</sup> Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 20.

<sup>33</sup> Ebd. S. 21.

<sup>34</sup> Ebd. S. 17.



bewusstseinsstiftend. Damit wird Spiel zu einer fundamentalen Kategorie des Menschen und als eine seiner primären Aktivitäten fixiert. Dies ist die anthropologische Dimension in seinem Werk, das den *Homo Ludens* als den spielenden Menschen auf eine Stufe stellt mit dem *Homo Sapiens*, den denkenden Menschen, und den *Homo Faber* als den tätigen Menschen. Es definiert den Menschen, denn wie es Huizinga ausdrückt:

*„Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.“<sup>35</sup>*

Im weiteren Verlauf seines Essays richtet Huizinga sein Augenmerk auf verschiedene kulturelle Ausprägungen des Menschen und ihre Beziehung zum Spiel, darunter das Recht, der Krieg, die Wissenschaft, die Dichtung, die Philosophie und die Künste. Zudem beinhaltet sein Essay eine kurze, aber interessante sprachwissenschaftliche Analyse der Verwendung und Bedeutung des Wortes „Spiel“ im Griechischen, Sankrit, Chinesischen, bei den amerikanischen Indianern, im Japanischen, in den semitischen, romanischen und germanischen Sprachen, sowie seine Bedeutung im Kampf, der Musik und der Erotik. Dieses breite Feld, das sein Essay absteckt, zeugt von seinem ambitionierten Vorhaben und dem enormen Einfluss, den sein Werk hatte. Sie zeigt die Mannigfaltigkeit und die ideengeschichtliche Entwicklung des Spielbegriffs auf, der auch heute noch im ständigen Wandel begriffen ist:

*„Beim Fortschreiten einer Kultur bleibt das als ursprünglich vorausgesetzte Verhältnis von Spiel und Nichtspiel nicht unverändert. Im allgemeinen [sic!] tritt dabei das Spielelement allmählich in den Hintergrund. Meistens ist es zu einem großen Teil in der sakralen Sphäre aufgegangen. Es hat sich im Wissen und Dichtkunst, im Rechtsleben, in den Formen des Staatslebens kristallisiert. Gewöhnlich ist dann das Spielhafte in den Kulturerscheinungen ganz und gar in den Hintergrund getreten. Zu allen Zeiten jedoch kann sich der Spieltrieb auch in den Formen einer hochentwickelten Kultur mit voller Kraft wieder geltend machen*

---

<sup>35</sup> Ebd. S. 12.

und sowohl die Einzelperson wie die Massen in den Rausch eines riesigen Spiels mit fortreißen.<sup>36</sup>

Das Computerspiel ist als eine zeitgenössische Ausprägung dessen zu verstehen. Die Frage nach dem Ernst, der Arbeit, die im Digitalen Spiel geleistet wird, und deren Bedeutung für den Menschen, würde sicherlich auch Huizinga beschäftigen. Sein Essay gibt in seiner gesamten Breite Auskunft davon, welchen Stellenwert das Spielen der Spiele für die Entwicklung unserer Kultur hatte und immer haben wird.

### 2.3. Roger Caillois und die Erfahrung des Spielflusses

Roger Caillois (1913–1978) schrieb seine Spieltheorie unter lebhaftem Einfluss und als eindeutige Antwort auf Johan Huizingas *Homo Ludens*. Er gibt seine direkte Referenz und Laudatio zu Huizinga in publizierter Form das erste Mal in der zweiten Auflage des Werkes *Der Mensch und das Heilige*. 1938 erschien die erste Auflage. Die zweite Auflage erschien 1949. Dieses Werk fasst die zentralen Ideen des Collège de Sociologie zusammen, welches er gemeinsam mit George Bataille und Michel Leiris vom November 1937 bis zum 4. Juli 1939 im Hinterzimmer der „Galeries du Livre“ in der rue Gay Lussac in Paris regelmäßig veranstaltete.<sup>37</sup> Ziel des Collège war die Remythisierung der Gesellschaft vor dem Hintergrund des aufkommenden Zweiten Weltkrieges mit Hilfe einer Ästhetisierung des Sozialen. Aus diesem Grund wurde die Frage nach dem Sakralen als das zentrale gesellschaftsbindende und -definierende Element behandelt. Ihre Analysen führte das Collège hauptsächlich anhand von Untersuchungen primitiver Kulturen durch. Nach dem Ende des Haupttextes finden sich in *Der Mensch und das Heilige* drei Anhänge, die erst in der zweiten Auflage des Buches 1949 hinzukamen und wo vom Zusammenhang zwischen dem Sakralen und der Sexualität, dem Spiel und dem Krieg gesprochen wird. In diesem recht frühen Text über das Spiel mit dem Titel *Das Spiel und das Heilige*, der erstmals im März 1946 in der Zeitschrift *Confluences* (Nr. 10, S. 66-77) erschien, findet sich eine Kritik gegenüber Huizinga und direkte Anknüpfungspunkte, die sich zu einer direkten Gegenüberstellung und Einleitung in die spätere, ausgereifere Spieltheorie Roger Caillois' anbieten. Sein spieltheoretisches

<sup>36</sup> Ebd. S. 57.

<sup>37</sup> Vgl. Baxmann, Inge: „Das Sakrale im Rahmen einer Kulturanthropologie der Moderne: Das Collège de Sociologie“, S. 279.



Hauptwerk *Der Mensch und die Spiele: Masken und Rausch* von 1958 gehört neben *Homo Ludens* von Johan Huizinga zu den bedeutendsten Werken, die, wie es Stefan Moebius in seiner Analyse zur soziologischen Bedeutung des Collège de Sociologie ausdrückt, „sich mit dem homo ludens als universalhistorischem Anthropologicum auseinander setzen.“<sup>38</sup> Seine Theorie gilt damit als eine der umfassendsten zum Thema und stellt in ihrer Kategorisierung der Spielformen die Hauptreferenz für meine Analyse dar.

Auch wenn sich Caillois' Kritik an Huizinga in seinem spieltheoretischen Hauptwerk von seiner frühen Kritik aus *Der Mensch und das Heilige* in einigen wichtigen Punkten durch weitere Ausdifferenzierung unterscheidet, legt er bereits hier kritisch den Finger auf die ontologische Wunde in Huizingas Ansatz. Caillois schreibt zu Beginn seines *Der Mensch und die Spiele*:

„*Sein [Huizingas] Werk ist keine Untersuchung der Spiele, sondern eine Untersuchung der fruchtbaren Auswirkung, die der Spielgeist auf die Kultur ausübt [...].*“<sup>39</sup>

Bereits in seiner frühen Schrift kritisiert Caillois die Gleichsetzung des Spielerischen mit dem Heiligen, obwohl Huizinga, wie es Caillois ausdrückt, „[...] ohne weiteres nachweisen [kann], daß Spiel und Ernst oft gekoppelt sind.“<sup>40</sup> Laut Caillois versteht Huizinga das Heilige als rein Überflüssiges. Es folgt, dass das Spiel als primäre Aktivität nur durch ihr Gegenteil, also das ernsthafte, gewöhnliche Leben, zu definieren ist und „infolgedessen besser erklären als erklärt werden kann.“<sup>41</sup> Zwar wird auch bei Caillois vom Ablauf des täglichen Daseins Abstand genommen, jedoch haben die Spiele bei ihm in Bezug auf das Dasein nicht den gleichen Stellenwert: Das Spiel ist für ihn reine, inhaltlose Aktivität, das Heilige jedoch primär rein inhaltlich besetzt. Zudem ist das Heilige allmächtig und gebietet Ehrfurcht. Das Spiel hingegen ist menschlich, und, was noch wichtiger ist, in seiner Erscheinung das Profane schlechthin:

„*In diesem Sinne ist das Spielerische, die freie Handlung par excellence, das rein Profane; es hat keinen Inhalt und zieht keinerlei*

<sup>38</sup> Moebius, Stephan: Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939), S. 366.

<sup>39</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 9.

<sup>40</sup> Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, S. 205.

<sup>41</sup> Ebd. S. 204.

*Wirkung auf andere Ebenen nach sich, die nicht vermeidbar wäre. In bezug auf das Leben ist es lediglich Vergnügen und Zerstreuung. Andererseits ist das Leben in bezug auf das Heilige Eitelkeit und Zerstreuung.<sup>42</sup>*

Von dieser Position distanziert sich Caillois später und wird etwas schärfer, indem auch er, ähnlich wie Huizinga, den Dualismus vom Sakralen und Profanen in den Spielbegriff verlagert. Der Schritt vom Heiligen zum Profanen und vom realen Leben zum Spiel verschafft dem Menschen die gleiche Erleichterung. Er erreicht einen höheren Grad von Freiheit, allerdings auf Grundlage einer anderen Polarität seiner Sinnlosigkeit.

Caillois schreibt in seinem Frühwerk, welches sich auf das Heilige konzentriert, vielen Spielen einen sakralen Ursprung zu. Grund hierfür ist der theatralische Charakter, der beide verbindet. In seiner späteren Spieltheorie wird jedoch der Unterschied zwischen Spiel und Ritual klar benannt: der Mythos. Auch wenn Caillois Huizingas Leistung – das Bewusstsein für die Regelsetzung und den Regelumgang im Spielfluss scharf zu machen – anerkennt, kritisiert er die undifferenzierte Anwendung dieser regelbasierenden Setzungen – und das bedeutet letztlich algorithmischen Setzungen – in der Bewegung von Spiel zur Ernsthaftigkeit eines Mythos:

*„Man ist sich wohl allgemein einig, daß das Spiel reine Form ist, eine Aktivität, die ihren Zweck in sich trägt, aus Regeln bestehend, die nur eingehalten werden, weil sie Regeln sind. Huizinga betont selbst, das Inhaltliche sei sekundär. Mit dem Heiligen verhält es sich anders; es ist, gerade umgekehrt, reiner Inhalt: unteilbare, ungeklärte, flüchtige, wirksame Kraft. Die Riten dienen dazu, sie zu fassen, zu zähmen und zu verwalten, soweit das möglich ist. Denn angesichts dieser Kraft, die zwangsläufig übermenschlich ist, bleibt menschliches Mühen vorläufig und ungewiß. Sie ist keinesfalls nach Belieben lenkbar, und ihre Macht läßt sich nicht von vornherein eingrenzen. Der Mensch muß sie also verehren, von ihr zittern, sie demütig anflehen.“<sup>43</sup>*

Und gerade hierin liegt für Caillois der Mangel an Huizingas Werk: Es untersucht überwiegend nur die äußeren Strukturen, nicht die innere Einstellung des Spielers, die jedem Verhalten seine eigentliche Bedeutung verleiht. Man könnte Caillois an dieser Stelle vorwerfen, dass er das psychologische Element im Spiel überbewertet.

<sup>42</sup> Ebd. S. 213.

<sup>43</sup> Ebd. S. 209/210.

Aber ich werde das nicht tun, da in diesem erfahrungsorientierten Element der eigentliche Schlüssel zum Verständnis des Digitalen Spieles verborgen liegt. Caillois will also in seiner Spieltheorie über die Regel hinaus und in die innere Struktur des Spielflusses selbst hinein. Seine Theorie beinhaltet daher auch nur schwer oder unmöglich zu kontrollierende Spielformen, wie den Zufall und den Rausch. Um es ganz klar herauszustellen, besteht Caillois eigener Beitrag zum Spielbegriff darin, dass er das vernachlässigte Glücksspiel und die psychologische Funktion des Rausches beim Spiel insgesamt in seiner Spieltheorie stark macht.<sup>44</sup> Kurz gesagt: er will das Spiel als solches, als menschliches Ereignis des Bewusstseins, erfassen und sich nicht auf seine kulturelle Bedeutung beschränken.

Doch wie leistet dies Caillois? Welche Definition vom Spiel gibt er, die dem ästhetischen Erleben im Spielfluss gerecht zu werden wünscht? Zusammenfassend kann man sagen, dass die Charakterisierung des Spiels bei Caillois folgendermaßen aussieht: Spiel ist eine freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte und fiktive Betätigung. Die drei wichtigsten Punkte in seiner Spieldefinition sind dabei: (1) das *Spiel als Moment des Andersseins* zu begreifen, (2) das *Spiel als Ausstieg aus der profanen Welt* zu verstehen und (3) das *Spiel als unproduktive Beschäftigung* zu erkennen. Der erste Punkt bezieht sich auf die Botschaft des "Als-Ob". Sie ist bei ihm für ein Bewusstwerden des Andersseins existenziell gesetzt. Daher ist für ihn Spiel immer notwendigerweise direkt mit Betätigung verknüpft, denn ohne Handlung gibt es keinen Spielfluss und damit keine Existenzberechtigung für das Spiel. Auch hier ist Spielen, wie es Stefan Moubius ausdrückt, eine „defiziente, kindliche Tätigkeit des Erwachsenen“.<sup>45</sup> Caillois bestätigt diesen Verdacht, wenn er in seinem *Der Mensch und die Spiele* äußert: „Für das Kind heißt spielen handeln.“<sup>46</sup> Vom Kind wird das Moment des Andersseins nicht vom Moment des Ich-Seins in einer Art und Weise unterschieden, wie es von Erwachsenen getan wird – weshalb auch das Spiel der Kinder unbeschwerter und damit „freier“ wirkt. Dennoch bleibt die Tätigkeit im Spiel als reines, zielloses Handeln in beiden Sphären, jener der Kinder und der

<sup>44</sup> Ebd. S. 203.

<sup>45</sup> Moebius, Stephan: Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939), S. 368.

<sup>46</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 27.

Erwachsenen, bestehen. Wovon wird aber dieses reine Handeln getrieben? Die Antwort darauf ist der zweite zentrale Punkt in Caillois' Spieldefinition: von dem Wunsch der Wirklichkeitsüberwindung. Caillois drückt es mit den Worten Paul Valerys folgendermaßen aus:

*„Daher die Definition, die Paul Valery für das Spiel vorschlägt: es herrscht dort, «wo die Langeweile das zu entbinden vermag, was der Eifer gebunden hat». Spiel gibt es nur, wenn die Spieler Lust haben zu spielen und sei es auch das anstrengendste und erschöpfendste Spiel, in der Absicht, sich zu zerstreuen und ihren Sorgen, das heißt dem gewöhnlichen Leben zu entgehen.“<sup>47</sup>*

Es ist also der Ausstieg aus dem gewöhnlichen, dem Profanen, was mit einem Mittel reiner Profanität, dem Spiel, bewerkstelligt wird. Caillois schreibt auch: „In jedem Falle ist somit die Domäne des Spiels eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum.“<sup>48</sup> In diesem reinen Raum findet die individuelle Berührung durch das Heilige statt. Tritt man einmal in ihm ein, kennt man sein Geheimnis. Auch das digitale Spiel fordert von seinen Beobachtern einen Eintritt, der in Form einer Bereitschaft zum Spielen geleistet werden muss. Um die Bedeutung des dritten Punktes, das Spiel als unproduktive Beschäftigung, bei Caillois zu verstehen, muss man begreifen, dass er das Spiel, im Sinne seines Lehrers Marcel Mauss, als Totalphänomen verstand:

*„Das Spiel ist ein Totalphänomen. Es geht die Gesamtheit der menschlichen Betätigungen und Bedürfnisse an. [...] Aber welches auch immer der theoretische oder praktische Wert der erzielten Resultate unter jeder speziellen Perspektive sein möge, diese Resultate bleiben ihrer Bedeutung und ihrer wahren Tragweite beraubt, wenn sie sich nicht mehr in Beziehung zum zentralen Problem befänden, welche die unteilbare Welt der Spiele aufwirft, aus der sie zuvörderst die Bedeutung ableiten, die ihnen überhaupt innewohnen kann.“<sup>49</sup>*

Nicht das Heilige, wie es Caillois in *Der Mensch und die Spiel* Huizinga vorwirft, ist das überflüssige, sondern das Spiel selbst! Es ist reiner Luxus, reiner Überschuss, der in einem notwendigen Akt der Verschwendung manifest wird. Grundlage für diesen Gedanken ist Marcel Mauss' Beschreibung der Ökonomie in seinem Werk *Die*

<sup>47</sup> Ebd. S. 12.

<sup>48</sup> Ebd. S. 13.

<sup>49</sup> Ebd. S. 202.

*Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften* von 1923.<sup>50</sup> Anhand des Potlatsch von polynesischen Stammeskulturen zeigt dieser auf, dass der Glaube an das System Gesellschaften stärker zusammenhält als bloße Anhäufung von Besitztümern. Im Potlatsch beschenkt ein Stamm einen benachbarten Stamm mit langwierig akkumulierten Gütern, die alle in der profanen Zeit einem Gebot des Maßhaltens unterliegen: Menschenleben, Nahrungsmittel und sexuelle Dienste. Es ist ein Opfer, dass in dem Glauben bereitet wird, dass der andere Stamm das selbige tun wird, um in der Geste der Gabe, welche Souveränität ausdrückt, nicht zu unterliegen. Eine Orgie der Verschwendung ist daher von Zeit zu Zeit notwendig um Mehrwert im System zu generieren. Caillois bezeichnet auch das Spiel als reine Vergeudung:

*„Das Spiel ist eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch von Geld für den Ankauf von Spielutensilien oder für die eventuelle Bezahlung der Lokalmiete.“<sup>51</sup>*

In seiner Spieltheorie differenziert Caillois das Spiel in vier Formen: *agôn* (Wettkampf), *alea* (Glücksspiel), *mimikry* (Maskierung) und *ilinx* (Rausch). Es wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit zur Aufgabe stehen, diese Kategorisierung für die Erfahrung des Computerspiels fruchtbar zu machen. Doch zunächst sollen diese hier noch vorab genauer betrachtet werden, da sich in ihnen weitere wichtige Punkte von Caillois Spielverständnis unterstreichen lassen.

*Agôn* ist der Wettkampf und beinhaltet alle Spielformen, die diesen als zentralen Gegenstand implizieren. Diese Form beginnt, wie auch *alea* (das Glücksspiel), mit einer künstlichen Gleichheit der Chancen aller Spielteilnehmer. Ihr bestreben ist es, wie es Caillois ausdrückt, „die stets gegebenen Verwirrungen des Alltagslebens durch perfekte Situationen zu ersetzen [...]“.<sup>52</sup> Im *agôn* geht es vor allem um die Demonstration von Überlegenheit und das Vergnügen entsteht dabei aus dem gegenseitigen Messen der Kräfte in dieser „perfekten“, d.h. ausgewogenen, fairen, Situation. Dabei muss man sich, wie Caillois explizit schreibt, „in Gefahr fühlen

<sup>50</sup> Vgl. Mauss, Marcel: *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*.

<sup>51</sup> Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch*, S. 12.

<sup>52</sup> Ebd. S. 27.

können".<sup>53</sup> Auf dem Spiel steht das eigene Ansehen. Denn es ist nicht nur der Mitspieler, mit dem man sich misst, sondern auch das eigene Selbst, dass einem zu schaffen macht, d.h. der eigene Ehrgeiz zum Triumph innerhalb des Regelwerkes:

*„Man stellt immer eine Ausgangssituation her, die sich unendlich oft wiederholen kann, aber auf deren Basis sich stets neue Kombinationen zu entwickeln vermögen. Sie bewirken so bei dem Spieler einen Wettkampf mit sich selbst, und sie ermöglichen ihm, einen etappenweisen Fortschritt festzustellen, dessen er sich all denen gegenüber, die seinen Geschmack teilen, mit einem gewissen Wohlgefallen rühmt.“<sup>54</sup>*

In Erscheinung tritt diese Spielform laut Caillois im kulturellen Bereich vor allem in den Sportarten. Seine institutionelle Form ist z.B. die wirtschaftliche Konkurrenz, Examina oder Wettbewerbe im Allgemeinen. Die korrumpierte Form zeigt sich oft in Gewalttätigkeit, Machtwillen und List.

Die zweite Form des Spiels ist *alea*, das Glücksspiel. Ihr Ziel? Die Bezwingung des Schicksals! Interessant ist, dass dieses Spiel, so Caillois, das Einzige ist, das nur vom Menschen betrieben wird: „Die Tiere kennen Wettkämpfe, Maskierung und Rausch.“<sup>55</sup> Grund hierfür ist ein gewisses Maß an Selbstbeherrschung und Vertrauen gegenüber der Sinnlosigkeit, da man das Schicksal nur bezwingen kann, indem man sich ihm ausliefert. Das Bewusstsein vom Zufall leitet hier das Spielgeschehen, denn wie Caillois es auf den Punkt bringt:

*„Der Versuch, den Zufall zu hintergehen, ist sinnlos.“<sup>56</sup>*

Im Gegensatz zum Wettkampf ist der Spieler hier rein passiv, setzt weder „sein Können noch sein Talent ein, bedient sich weder seiner Geschicklichkeit noch seiner Muskelkraft noch seiner Intelligenz“.<sup>57</sup> Dabei hat jeder Spielteilnehmer, wie auch beim Wettkampf, zunächst die gleichen Chancen zu siegen. Vom Glück begünstigt zu sein, bedeutet Auserwählt, von einer höheren Macht berufen zu sein und in dieser Berufung der göttlichen Kontrolle zu trotzen. Da jeder Auserwählt sein kann, werden die Spielteilnehmer ermutigt unglückliche Umstände in ihrem Alltagsleben zu ertragen, von welchen sie keine Möglichkeit zur Flucht haben. Vom Schicksal

<sup>53</sup> Ebd. S. 200/201.

<sup>54</sup> Ebd. S. 40.

<sup>55</sup> Ebd. S. 26.

<sup>56</sup> Ebd. S. 82.

<sup>57</sup> Ebd. S. 25.

auserwählt zu werden bedeutet an einem Wunder teilzunehmen, dem Wunder der Möglichwerdung des Unmöglichen. Glücksspiele sind also die Beschwörungen von Wundern. Es ist folglich die Rolle des *alea*, „dieses Wunder als Dauereinrichtung zu spielen. Daher die weite Verbreitung des Glücksspiele“,<sup>58</sup> so Caillois. Interessant ist die Form des Glücksspiel zudem, da es die Tendenz hat die Arbeit zu ersetzen.<sup>59</sup> Wird die Balance zwischen Ernst und Spiel gehalten, kann es passieren, dass man zwischen Arbeit und Freizeit nicht mehr unterschieden kann. Das geregelte Spiel mit dem Schicksal wird zum Spiel mit der Glücksvorstellung. Im kulturellen Bereich sind z.B. Lotterien, Kasinos, Pferderennen oder Wetten die Erscheinungsform des *alea*, während seine institutionelle Erscheinungsform z.B. in Börsenspekulationen manifest wird. Die korrumpierte Form des *alea* findet sich z.B. im Aberglauben und, so Caillois, in der Astrologie.

Die dritte Form des Spiels ist *mimikry*, die Maskierung. Ziel der Maskerade ist es der Welt zu entfliehen. Die Illusion ist dabei nicht nur als Eintritt in das Spiel zu verstehen. In dieser Spielform geht es darum selbst eine illusionäre Figur zu werden, anderen etwas vorzutäuschen oder ganz anders zu sein. Hier versucht das Spiel den profanen Bereich zu entrinnen. Aus diesem Grund ist diese Form des Spiels bei Caillois so prominent vertreten: es eröffnet Raum für den Mythos, um vom Spiel zum Ritual zu gelangen.<sup>60</sup> Zentral ist hierbei die Funktion der Maske. „Die Maske ist“, wie Caillois schreibt, „das wahre soziale Band.“<sup>61</sup> Als Metapher des Bewusstseins ist die Maske in archaischen Kulturen ein Zeichen der Überlegenheit, so Caillois. In Gesellschaften, die Masken einen hohen Stellenwert zuschreiben, besteht eine Furcht vor ihnen. Diejenigen, die sie Tragen, haben über diese Furcht Kontrolle. Diejenigen, die keine Tragen, haben vor dieser Angst. Um in der Hierarchie aufzusteigen, muss man über das Geheimnis der Maske unterrichtet werden. Ihr Geheimnis ist die Tatsache, dass diejenigen, die Masken tragen, verkleidete Menschen sind: „Es gilt zu lernen, wie man sich selbst maskiert, um die Profanen oder Eingeweihten niederen Grades in Schrecken zu versetzen.“<sup>62</sup> Dabei stehen

<sup>58</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 130.

<sup>59</sup> Vgl. ebd. S. 167.

<sup>60</sup> Vgl. Moebius, Stephan: Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939), S. 368.

<sup>61</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 99.

<sup>62</sup> Ebd. S. 118.



Kenntnis und Anwendung in einer engen Beziehung, denn wie Caillois weiter schreibt:

*„Das System der Einweihung und der Maske funktioniert nur, wenn eine genaue und fortwährende Koinzidenz besteht zwischen der Enthüllung des Geheimnisses der Maske und dem Recht, es seinerseits zu benutzen, um in die vergöttlichende Trance aufzusteigen und die Novizen zu erschrecken. [...] Nur derjenige, der die wahre Natur der Maske und des Maskierten kennt, kann sich mit der außerordentlichen Erscheinung umgeben.“<sup>63</sup>*

Das Wissen und die Ausführung des Wissens stehen nicht deshalb so eng miteinander in Beziehung, weil die Bedeutung der Maske im Träger präsent ist, sondern weil es das Paradoxon des Spiels gebietet. Wenn primitive Stammeskulturen im Träger einer Maske einen Geist sehen, so ist das Spiel des Maskenträgers geglückt, weil die Illusion perfekt ist. Der Maskenträger hingegen muss den Balanceakt zwischen dem Wissen über die Macht der Maske und seiner eigenen Funktion als Maskenträger stehen, um nicht in den Wahnsinn zu verfallen, die Illusion als Real anzusehen und sich damit in seiner Rolle zu verlieren, d.h. aus dem Spiel auszusteigen und es für Sinnvoll zu halten. Kulturelle Formen der *mimikry* sind z.B. der Karneval, das Theater, das Kino und der Starkult. In institutioneller Form tritt die Maske klar als Uniform, Etikette, Zeremonie oder in Repräsentationsberufen zu Tage. Seine Korruption hingegen äußert sich in Entfremdung und in der, wie Caillois schreibt, „Verdoppelung der Persönlichkeit“; heute würden wir wohl „Schizophrenie“ sagen oder es einfach als Geisteskrankheit bezeichnen.

Die letzte und vierte Kategorie, in welcher das Spiel in Erscheinung tritt, ist *ilinx*: der Rausch. „*ilinx*“ bedeutet im Griechischen wörtlich „Wasserstrudel“. Hierbei handelt es sich um eine Metakategorie, die zwar auch als eigene Kategorie des Spiels in Erscheinung tritt, aber in jeder anderen Spielform ebenfalls aufflammen kann. Als eigenständige Kategorie reichen die Varianten der *ilinx* von Trance und Rausch, Ekstase und Schwindel, der Lust an der Angst, Sehnsucht nach Tod und ewigem Leben bis zum Gefühl, sich im Kosmos aufzulösen. Caillois schreibt, dass der Reiz des Rausches „[...] darin besteht, für den Augenblick die Stabilität der Wahrnehmung zu stören und dem klaren Bewußtsein eine Art wollüstiger Panik

---

<sup>63</sup> Ebd. S. 119.



einzuflößen. Es geht hier stets darum, sich in einen tranceartigen Betäubungszustand zu versetzen, der mit kühner Überlegenheit die Wirklichkeit verleugnet."<sup>64</sup> Der Rausch ist die Bewusstwerdung und Fortführung der grundlegenden Paradoxie im Spielbegriff. Er ist der Moment in dem der Maskierte, oder der Spielende, erkennt, dass er zugleich der Spielende und das Gespielte ist. Zu einer eigenen Kategorie des Spiels wurde *ilinx*, laut Caillois, erst im Industriezeitalter, als Jahrmärkte und Vergnügungsparks entstanden. Die Parallele zum Aufkommen der Konzepte „Freizeit“ und „Kindheit“ ist augenfällig und bedarf keiner weiteren Kommentierung. Hier zeigt sich Roger Caillois ganz als Nietzscheaner: Er versteht den Rausch nicht als eine Flucht vor der Wirklichkeit, sondern als ein fundamentales Streben des Menschen. Referenz dazu ist Friedrich Nietzsches Kunstmetaphysik in seinem Erstlingswerk *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* von 1872. In diesem Werk setzte Nietzsche den Konflikt zwischen dem Schein, den er Apollinisch nennt, und dem Rausch, den er Dionysisch nennt, als Grundbeziehung jeder künstlerischen Aktivität. Das ihre Verbindung einen spielerischen Charakter im schillerschen Sinne ist, kann an dieser Stelle aus Platzgründen leider nur angedeutet und nicht weiter verfolgt werden. Nichtsdestotrotz ist das Ziel des Rausches keinesfalls die Betäubung, sondern ein zusammenführen von direkter Reflexion und unmittelbarer Aktion. Ich werde auf diesen Punkt zu gegebener Zeit anhand des Digitalen Spieles zurückkommen.

Genau wie der Zufall ist, wie Caillois schreibt, der Rausch „[...] ein integrierender Bestandteil der Natur, auch ihr befiehlt man nur, indem man ihr gehorcht“.<sup>65</sup> Hingabe an das Sinnlose zeigt sich hier eindeutig als der Motor des Spiels. Die Hingabe an den Spielfluss führt zum Rausch. Die kulturelle Form, in der *ilinx* als eigenständige Kategorie auftritt, sind z.B. Alpinismus, Skisprung, Trapezkunst und Rekordräusche aller Art. Institutionelle Formen hingegen wären Berufe, deren Ausübung die Beherrschung des Rausches voraussetzt. Die korrumpierte Form wäre die Drogenabhängigkeit, bzw. ihr Missbrauch. Caillois schreibt zur korrumpierten Form des Rausches das Folgende:

*"Die Sucht nach der Trance und der innersten Panik löscht im Menschen das Unterscheidungsvermögen und den Willen aus. Sie*

<sup>64</sup> Ebd. S. 32.

<sup>65</sup> Ebd. S. 82.

*macht ihn zum Gefangenen zweideutiger und exaltierter Ekstasen, in denen er sich für einen Gott hält, die ihn entbinden, menschlich zu sein, und die ihn vernichten.*<sup>66</sup>

Die Gefahr der Korruption, also der Abhängigkeit und die Negierung des Reflexionsmomentes im Rausch, ist ein wesentlicher Bestandteil dieser Spielform, aber nicht ihr Ziel. Das Risiko des Selbstverlustes in dieser Form des Spieles gehört zu den höchsten Einsätzen, die man überhaupt ins Spiel mitbringen kann. Caillois zeigt auf, dass dieser Einsatz in jedem Spielfluss vorliegt.

Diese vier Formen des Spiels sind identisch mit menschlichen Triebkräften. An dieser Stelle steht Caillois Schiller viel näher als Huizinga. Fallen die Spielregeln weg, verlieren das Spiel nach Ansicht von Caillois ihre schöpferische und positive Kraft. Die oben erwähnten Korruptionen dieser Spielformen sind dann die unheilvollen Folgen dieser Triebe. Selbstverständlich erscheinen die vier Formen nur in den allerseltensten Fällen in Reinform und gehen allerhand von Verbindungen ein. Caillois bemüht sich gängige und unmögliche Verbindungen auszumachen. Das Auftreten des Computerspieles erfordert jedoch eine Revision dieses Konzepts. So hat bereits die Literaturwissenschaftlerin Karin Wenz anhand des Spieles *Black & White* der Lionheart Studios von 2001 aufgezeigt, dass einige Computerspiele sogar hybride Mischungen aus allen vier Spielformen Caillois sind und dennoch das Spielerlebnis nicht korrumpiert wird.<sup>67</sup> Grundsätzlich lässt sich jedoch Caillois insoweit auch heute noch rezitieren, insofern *agôn* und *alea* den Bereich der Regel besetzen. Es leuchtet ein, dass es ohne Regel weder Wettkämpfe noch Glücksspiele gibt. Auf der anderen Seite setzen *mimikry* und *ilinx* gleichermassen eine unregelte Welt voraus, in der der Spieler ständig improvisieren muss. Zu Improvisieren bedeutet sich seiner Phantasie oder seiner Inspiration anzuvertrauen, die beide nicht unter dem Dogma einer Regel zur vollen Blüte gelangen können. Im *agôn* verlässt sich der Spieler auf seinen Willen, wohingegen er in *alea* auf diesen verzichtet. *Mimikry* fordert ein Bewusstsein der Täuschung und der Verstellung, während *ilinx* vom Spieler fordert jedes Bewusstsein auszuschalten.<sup>68</sup>

<sup>66</sup> Ebd. S. 88.

<sup>67</sup> Vgl. Wenz, Karin: „Transfer. Computerspiele als hybride Formen“, S. 88.

<sup>68</sup> Vgl. Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 85.

In einem zweiten Schritt differenziert dann Caillois diese vier Formen des Spiels je nach ihrem Grad an Unkontrollierbarkeit, Phantasie und Normen. Den Grad der unkontrollierten Phantasie, des Lärms und des Ungeregelten nennt er *paidia*. Das Bedürfnis nach geregelten Konventionen und Normen bezeichnet er *ludus*. Der Ludologe Gonzalo Frasca erweiterte dieses Konzept für das Medium Computerspiel. Ich werde im Kapitel zu den spezifischen Charakteristika des Computerspiels darauf zurückkommen.

Abschließend möchte ich noch auf einen interessanten Punkt hinweisen, den Caillois in seiner frühen Kritik an Huizinga aufkommen ließ. Er fragte: „Ist das Spiel wirklich etwas Einheitliches?“<sup>69</sup> Aber auch Caillois kann sich nicht ganz aus dieser dunklen Falle des Spielbegriffs lösen.

*„Jedes [Spiel] kann überall seine verführerischen Wirkungen ausüben: Man ist gezwungen, eine einzigartige Universalität von Prinzipien, Regelsystemen, Werkzeugen und Kunststücken zuzugeben.“<sup>70</sup>*

Der universelle Charakter in der Spielstruktur wird mich auch in meiner Analyse immer wieder verfolgen und ich wage an dieser Stelle zu behaupten, dass es in der Natur des Spielprozesses liegt dieses Gespenst hervorzubringen. Den universalistischen Sog zu hintergehen ist nicht möglich, da das zu beschreibende Phänomen sich nicht ohne weiteres eingrenzen lässt ohne, dass man selbst daran teilnimmt. Beschränkungsversuche von Außen, werden dem Phänomen nicht gerecht. Gerade das Involviert-Sein in das Spiel ist die zentrale Crux von Caillois bestreben. Spiel hat für ihn, in Bezug auf das Dasein damit einen anderen Stellenwert. Dies aufzuzeigen bedeutet, selbst daran teilzunehmen. Als Beispiel möchte ich die Geste der Berührung nennen, die im Fangen-Spiel eine ganz andere ontologische Bedeutung aufweist, als in der Berührung von Sakramenten. Beiden ist ein Moment der Übertragung inhärent, ihr Ziel jedoch ist ein ganz anderes. Beim Spiel geht es bei der Berührung um den Fluss der Bewegung in der Gegenwart, beim Sakralen um die Erinnerung, bzw. Wiederholung oder Wiederbelebung eines Evidenzereignisses. Als ontologische Fundamentalform des Spiels hat die Berührung

<sup>69</sup> Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, S. 204.

<sup>70</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 90.

eine bedeutende Funktion, die der Übertragung einer Geste.<sup>71</sup> Wir finden diese auch im Computerspiel in anderer Form wieder. Auch hier bedeutet berühren und berührt zu werden, die Spielwelt am Leben zu erhalten.

---

<sup>71</sup> Vgl. Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, S. 207.

### 3. Der Computer als Spielwiese

*„Die Ansicht, Maschinen könnten nicht Anlaß zu Überraschung geben, ist meiner Meinung nach die Folge eines Trugschlusses, dem Philosophen und Mathematiker besonders leicht erliegen. Er besteht in der Annahme, daß sich, sobald eine Tatsache dem Verstand mitgeteilt wird, auch gleichzeitig sämtliche Folgen dieser Tatsache dem Verstand offenbaren. Bei vielen Gelegenheiten ist das eine sehr nützliche Annahme, man vergisst jedoch zu leicht, daß sie falsch ist. Eine natürliche Folge davon wäre, daß man schließlich annimmt, es sei überflüssig, Folgerungen aus Daten und allgemeine Prinzipien zu erarbeiten.“*

Alan Turing<sup>72</sup>

Wirft man einen genaueren Blick auf die Funktion des Spielens im Computerspiel und vergleicht diese mit anderen, gängigen Spielpraktiken, so lässt sich leicht erkennen, dass es erhebliche Unterschiede gibt zwischen dem Spielbegriff in seiner analogen und in seiner digitalen Ausprägung. Vor allem die Art und Weise, wie Regeln aufgebaut und eingesetzt werden und wie sie mit dem Spielablauf und der darin enthaltenen Narration in Verbindung stehen, ist im Computerspiel außerordentlich. Spiele definieren sich generell eher durch Exklusion als durch Inklusion. Das Besondere am Spielbegriff des Digitalen ist jedoch, dass er, wenn er gut umgesetzt ist, beständig zwischen den Grenzen des Äußeren und Inneren in der ästhetischen Anschauung oszilliert und ihm damit die Tendenz innewohnt diese Unterscheidung zu verwischen. Zwar wird der ästhetische Schein weitgehend aufrecht erhalten – was sein muss, um das Etikett der medialen Vermittlung überhaupt tragen zu können – allerdings liegt es in der Natur des Computerspiels, nicht nur einen Bruch mit dem ästhetischen Schein anzudeuten, sondern diesen durch die notwendige Involvierung des Menschen kontinuierlich ins Bewusstsein zu heben und ihn damit einen exponierten Wert zu verleihen. Computerspiele definieren sich hierdurch als eine lebendige Form des künstlerischen Ausdrucks. Der amerikanische Medientheoretiker Henry Jenkins beschreibt dies folgendermaßen:

*„Games represent a new lively art, one as appropriate for the digital age as those earlier media were for the machine age. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible.“*

<sup>72</sup> Turing, Alan M.: „Kann eine Maschine denken?“, S. 64.

*And games have been embraced by a public that has otherwise been unimpressed by much of what passes for digital art.*<sup>73</sup>

Wenn es stimmt, dass, wie Jenkins betont, Computerspiele die Errungenschaften der Medienkunst dem öffentlichen Bewusstsein zugänglich machen, dann bleibt das Verständnis von ihnen auf einer unpräzisen Stufe stehen. Historisch sind Computerspiele zudem die Vorläufer von Medienkunst. Mehr als ein kommerziell verunglücktes Konglomerat aus verschiedenen Medienfragmenten wird ihnen dabei nicht zuerkannt. Auch der Begriff des Transmedialen, für den sich der Ludologe Jesper Juul und Henry Jenkins unter anderen stark machen,<sup>74</sup> kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass jedes Medium eine konkrete Ausprägung und eigene charakteristische Qualitäten aufzuweisen hat, um einen Fuß in der Realität zu fassen. Das verschwommene Denken der Multi-Medialität ist häufig Ursache unproduktiver Missverständnisse, die auszuräumen sind. Auch der Computer gehorcht einer gewissen selbstbezüglichen Logik. Der Mathematiker und Logiker Kurt Gödel (1906-1978) hatte diese herausgearbeitet und dessen rekursive Funktionen und Paradoxe betont, welche nicht dem ästhetischen Erleben einer Einheitlichkeit entgegenwirken. In seinem Text *From Virtual Reality to the Virtualization of Reality* schrieb der zeitgenössische Philosoph Slavoj Žižek hierzu:

*„The Idea of a computer as a closed, consistent, linear machine is a mechanical, precomputer age concept: the computer is an inconsistent machine which, caught in a snare of self-reference, can never be totalized.”*<sup>75</sup>

Kurz: Erkennt man das Computerspiel als eigenständiges Medium an, so kommt man nicht umhin, zunächst seine ästhetischen Grenzen zu umreißen. Es ist notwendig, Grenzen zu ziehen, um Wirklichkeiten ontologisch zu erschließen – was gleichermaßen für die Produktion und Rezeption von kulturellen Wertgegenständen gilt. In den Worten von Friedrich Schiller:

*„Um eine Gestalt im Raum zu beschreiben, müssen wir den endlosen Raum begrenzen; um uns eine Veränderung in der Zeit vorzustellen, müssen wir das Zeitganze teilen. Wir gelangen also nur durch Schranken zur Realität, nur durch Negation oder*

<sup>73</sup> Jenkins, Henry: „Games, the New Lively Art“.

<sup>74</sup> Vgl. Juul, Jasper: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, S. 7 und S. 17.

<sup>75</sup> Žižek, Slavoj: „From Virtual Reality to the Virtualization of Reality“, S. 293.

*Ausschließung zur Position oder wirklichen Setzung, nur durch  
Aufhebung unsrer freyen Bestimmbarkeit zur Bestimmung.*<sup>76</sup>

Es soll daher die Aufgabe dieses Kapitels sein, die wichtigsten Charakteristika des Medium Computerspiel aufzuschlüsseln, um seine Abgrenzung vom klassischen Spiel aufzuweisen. Diese lassen sich notwendigerweise in zwei Kategorien einteilen: ludologische und narrative Eigenschaften. Grund für diese Aufteilung ist der Kontrast vom spielerischen Elementen, die im Digitalen Spiel immer eine mehr oder weniger vordergründige Rolle einnehmen, und erzähltechnischen, bzw. sinngenerierenden Strukturen, die in der spezifischen Eigenart des Computers als universelles Medium eine eigene Ausprägung erhalten. In den Game Studies wird dieses schwierige Verhältnis auch als der Streit zwischen Ludologen und Narratologen bezeichnet. Dieser ist im gewissen Sinne konstruierter Natur, da selbstverständlich beide Elemente ineinandergreifen und nicht vollständig voneinander zu trennen sind. Diskursintern wird dieser Konflikt allerdings bereits historisiert. Ludologen, häufig von Seiten der Spielentwicklung geprägt, behaupten, dass das spielerische Element im Vordergrund zu stehen hat. Narratologen dagegen, häufig auf Seiten der Literaturwissenschaft vertreten, berufen sich auf die erzählerischen Eigenarten des Digitalen Spieles und wünschen diese entsprechend als primär zu behandeln. Eine genaue Skizzierung dieses Konfliktes würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen und so soll vielmehr das Problem anhand von zentralen Begriffen umrissen werden. General kann man jedoch auch den ganzen Konflikt von Narratologie und Ludologie, auf die einer essentialen Position gegen eine non-essentielle Position zusammenfassen. Wie bereits erwähnt sind beide Elemente jedoch wichtig und treten immer gemeinsam auf. Es bleibt daher abzuwägen welches Verhältnis diese beiden Positionen in einheitlichen Medienbegriff aufzuweisen haben.

Die folgende Untersuchung beginnt mit dem Phänomen des Algorithmus, wird gefolgt von der Behandlung des Digitalen und der Virtualität, um schließlich zum einen medienpezifischen Verständnis von „Realität“ durch das Problem der Simulation zu gelangen. Danach wird auf die Einbeziehung des Spielers im Sinne der Performativität genauer einzugehen sein und die Frage nach dem gestellt werden, was den Spieler in den Bann des Digitalen Spieles führt und in diesen hält.

---

<sup>76</sup> Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 74.

Computerspiele haben nicht nur die Rechenmaschine domestiziert und unser Spielverständnis ihnen gegenüber erweitert,<sup>77</sup> sondern berühren auch den Menschen als Menschen in ihrer spezifischen Ausprägung. Obwohl von Seiten der Ludologie eine scharfe und oft polemische Argumentation gegen die narrativen Qualitäten dieses Mediums geführt wird, ist eine Nähe zur Literatur doch nicht zu bestreiten: Computerspiele sind Ereignismaschinen – was im Übrigen auch der Grund ist, warum Theoretiker, die einen rezeptionsästhetischen Ansatz verfolgen, international am innovativsten über Computerspiele schreiben. Es muss der neuartigen Dimension dieses Mediums mit einer ästhetischen Theorie des Computerspiels Rechnung getragen werden, denn „aus Schönheiten Schönheit zu machen, ist die Aufgabe des ästhetischen (sic!)“. <sup>78</sup> Es ist frappierend, dass im Gegensatz zu anderen etablierten Kunstformen, wie z.B. zur Musik, dem Film oder der Bildenden Kunst, in der Beschreibung Digitaler Künste keine eigenen Begriffe vom Format eines „Crescendo“, eines „Schnittes“ oder einer „Pigmentierung“ Verwendung finden. Daher soll in im Folgenden zur Erläuterung zentraler Begrifflichkeiten versucht werden, einige Vokabeln zur Beschreibung zentraler medienspezifischer Charakteristika einzuführen.

### 3.1. Der Hochauflösende Algorithmus

Der Algorithmus ist das herausragende expressive Merkmal des Computers. Unter einem Algorithmus versteht man eine Entscheidungsprozedur, eine Handlungsanweisung, die aus einer endlichen Menge von Regeln besteht, eine endliche Folge von eindeutig bestimmten Elementaranweisungen, die den Lösungsweg eines spezifischen Problems exakt und vollständig beschreiben. Algorithmen sind damit Sequenzen von Zufallsvariablen, in denen die künftige Variable abhängig ist von der gegenwärtigen Variable, aber unabhängig vom Zustand ihrer Vorgänger. Ein Kochrezept wäre damit z.B. ein Algorithmus; ein striktes Regelwerk, welches befolgt wird, ebenso. Nun ist dies zunächst nichts besonders aufregendes. Interessant wird ein Algorithmus allerdings, wenn er in einer Maschine implementiert ist, die in der Lage ist viel schneller Handlungsvorgaben

<sup>77</sup> Vgl. Poole, Steven: Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution, S. 172.

<sup>78</sup> Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 65.



auszuführen als Menschen: die Rechenmaschine. Die Geschwindigkeit digitaler Rechenmaschinen erlaubt es komplexe Verhältnisse von sichtbaren und unsichtbaren zielgerichteten Operationen in einer Art und Weise anzulegen, dass sie einen außerordentlichen ästhetischen Reiz ausüben. Hier findet sich ein weiterer Grund für die Frage, warum das Digitale Spiel solch eine Verstärkung des Grundgedanken des *Homo Ludens* aufweist: Im digitalen Rechensystem gibt es nur Regeln und es ist notwendig diese in der Form eines sinnstiftenden Ganzen nach Außen wirken zu lassen.

Da außerhalb der Regel im Computer nichts existiert, erschien es notwendig Caillois Differenzierung von *paidea*, dem freien, kindlichen Spiel und *ludus*, dem regelgeleiteten Spiel, zu erweitern. Der Ludologe Gonzalo Frasca hat dies in seiner einflussreichen Masterrarbeit *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* im Jahre 2001 getan. Er erklärte die paideaischen Regeln zu denjenigen, die den Spielfluss am Laufen halten und damit sicherstellen, dass die Simulation einer „perfekten Situation“ (Caillois) funktioniert. Ludische Regeln hingegen bestimmen das absolute Spielziel. Dies ist notwendig, da, so Frasca, die Cailloische Unterscheidung, nach dem Grad der Komplexität der Regeln, nicht so einfach aufs Digitale Spiel übertragen werden kann, aber dennoch essenziell ist. Ein reines Improvisieren im klassischen Verständnis der *paidea* ist in einer Welt, die von Regel zusammengehalten wird, nicht möglich. Daher schlug er deren Erweiterung auf das digitale Medium vor. Während beide Regelformen, paideaisch und ludisch, sich in der Zeit ausprägen, hat nur die ludische Struktur eine binäre Logik:

*„In general, ludi imply that you either win or lose; there is no middle term.“<sup>79</sup>*

Als Beispiele für *paidea* benennt Frasco das Herumspielen mit der Maus oder das Tippen zufälliger Buchstaben in einem Textverarbeitungsprogramm, während er als Beispiel für *ludus* die Spielsimulation von *Solitaire* unter dem bekannten Betriebssystem Microsoft Windows nennt. Diese Unterscheidung macht Sinn, denn wie Frasco schreibt:

---

<sup>79</sup> Frasca, Gonzalo: *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, S.48.

*„There is an essential difference between creating a simulated environment where it is just possible to murder people, and another where you get a reward (score, extra levels) for doing it.“<sup>80</sup>*

Es macht zudem Sinn in Falle des Digitalen Spieles eine weitere Unterscheidung einzuführen: zwischen Positiven Regeln und Negativen Regeln. Positive Regeln, sind Regeln, die etwas erschaffen. Negative Regeln hingegen rahmen etwas. Die Negative Regel entspricht dem Verständnis der jedem Spiel zugrundeliegenden semiotischen Botschaft des „Als-Ob“. Die Positive Regel hingegen entspricht eher dem Verständnis eines „Projektes der Heilsbesessenheit“, wie es George Bataille formuliert,<sup>81</sup> d.h. sie impliziert einen Glauben an das Ziel, als letzten Grund des Spiels. Im Videospiel wirken Beide, wobei signifikant ist, dass nach der ersten Lernphase die Regeln allgemein die Tendenz haben ins Unterbewusstsein hinabzusinken. Ich möchte mir erlauben hierfür den Kultur- und Medientheoretiker Frank Fürtwängler zu zitieren:

*„Sehr verkürzt formuliert spielen Regeln in der Spielpraxis auf Grund von derartigen Trennungen verschiedener Ebenen von „Realität“ keine wirklich zentrale Rolle für den Computerspieler. Die Regeln befinden sich für ihn in einem Unbewussten.“<sup>82</sup>*

Regeln sind das Unterbewusstsein der Spielerfahrung im Digitalen Spiel. Die bei vielen Spielern vorhandene Sensibilität für Negative Regeln hat darin ihre Begründung. Sie sind ihr Motor und eigentlicher Antrieb, bleiben jedoch im Hintergrund, wenn das Bewusstsein des Spielgeschehens ins Spiel kommt. Zudem macht Fürtwängler auf einen weiteren interessanten Punkt aufmerksam, wenn er schreibt:

*„Die Liquidität der Regeln läuft jeglicher Typologie entgegen, die ja dafür da wäre, Regeln zu fixieren.“<sup>83</sup>*

In der Verschränkung von linearer, wie paralleler Multiplizierung dieser Regelkategorien liegt die Möglichkeit *Hochauflösende Algorithmen* zu erzeugen. Man muss die Erfahrung der „Liquidität der Regeln“ als das ästhetische Merkmal einer

<sup>80</sup> Ebd. S.48.

<sup>81</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 69.

<sup>82</sup> Fürtwängler, Frank: „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 161.

<sup>83</sup> Ebd.

hohen algorithmischen Auflösung kennzeichnen. Die Eigenschaft des *Hochauflösenden Algorithmus* ist im Fall des Computerspiels von zentraler Bedeutung, da ihr Grad die Beziehung von paideaischen und ludischen, Positiven und Negativen Regeln impliziert. Ich verwende den Begriff der „Auflösung“ nicht im technisch-visuellen, sondern im spekulativen Sinne: Er bezeichnet die Feinkörnigkeit des binnenreflexiven Dualismus von Subjekt und Objekt im erlebten Akt der permanenten Erschließung von Spielrealität. Dieser wird selbstverständlich durch Regeln geleistet. In der spielerischen Auseinandersetzung mit der Dingwelt wird im Idealfall die Präsenz der fiktiven Regelwelt als absolut gesetzt. Die hohe Rechengeschwindigkeit des Computers hebt allerdings das Repetitionsvermögen der „Als-ob“-Mitteilung auf eine neue, qualitative Ebene. In ihr wird die Unterscheidbarkeit zwischen Fiktion und Realität in der ästhetischen Anschauung vollkommen durchsichtig, d.h. nicht weiter ausdifferenzierbar, weil sie auf einen neuen Begriff von Realität gebracht wird. Wie dieser genauer aussieht, werde ich im Folgenden noch ausführlicher behandeln.

Spielentwickler sind sich im Übrigen dieser Qualität durchaus bewusst. Katie Salen und Eric Zimmerman differenzieren so in ihrem mittlerweile zum Standardwerk avancierten Buch *Rules of Play. Game Design Fundamentals* von 2003 zwischen expliziten und impliziten Regeln. Laut der Medienkünstlerin und –theoretikerin Mary Flanagan lassen sich diese besonders schön anhand von Fluxus typischen Werken aufweisen, denen beide Konzepte von Regeln inhärent sind: Wenn man die Anweisung bekomme ein Käsebrot zu machen, so verfügt man über ein Rezept und damit einen expliziten Algorithmus. Es handelt sich um eine klare, direkte Handlungsvorgabe. Wenn man allerdings der Aufforderung erliege „Folge der Linie“, so beginne man zu fragen: „Der Linie folgen? Wozu? Wohin? Wieso?“ Laut Flanagan liegt die Schönheit von Fluxusarbeiten gerade in diesen implizierten Algorithmen, welche Anstoß zu solch Fragestellungen geben und eine andere Perspektive auf einen Sachverhalt anbieten. Kurz: Implizierte Regeln fragen danach, warum man einer Sache nachgeht, d.h. ein Spiel spielt und sichern hierdurch ein Reflexionsmoment in dem ansonsten sehr reaktiven Regelwerk.<sup>84</sup>

---

<sup>84</sup> Vgl. Flanagan, Mary: *Critical Play. Radical Game Design*, S. 175.

Ich möchte noch auf einen letzten Punkt aufmerksam machen, den der Medienkünstler und Philosoph Alexander R. Galloway in der Unterscheidung von diegetischen und nondiegetischen Handlung im Digitalen Spiel eröffnet. Dieser erweitert das Verständnis vom Algorithmus um die Bedeutung seines statischen Zustandes. Er macht darauf aufmerksam, dass Algorithmen nicht immer notwendigerweise dem Fluss der Ereignisse erliegen müssen, sondern auch in statischer Form expressive Qualitäten aufweisen können. Genau genommen differenziert Galloway zwischen der Operation, dem Diegetischen, der Maschine und dem Nondiegetischen. Die Operation ist der Akt selbst, also die Bewegung einer Spielfigur, z.B. das Feuern einer Waffe. Das Diegetische ist die in einem Kontext eingebundene Handlung, z.B. in Form eines Machinimas. Machinimas sind Filme, die mit Hilfe von Computerspiel-Engines erstellt wurden. Die Maschine hingegen ist all das, was vom System als Absolut gesetzt wird, z.B. ein Power Up, das Spielende oder der Systemausfall. Das Nondiegetische ist die kontextuelle Setzung, sprich das Konfigurationsmenü oder die Pausierungsfunktion im Spiel. Alle vier Elemente sind Teil eines System: des Computerspiels. Nach Galloway helfen sie beim Verständnis der eigentlichen Handlung, die man im Computerspiel ausführt: das Spielen des Codes. Galloway beschreibt dies folgendermaßen:

*„[G]aming is a pure process made knowable in the machinic resonance of diegetic machine acts; gaming is a subjective algorithm, a code intervention exerted from both within gameplay and without gameplay in the form of the nondiegetic operator act; gaming is a ritualistic dromenon of players transported to the imaginary place of gameplay, and acted out in the form of diegetic operator acts; and gaming is the play of the structure, a generative agitation between inside and outside effected through the nondiegetic machine act.”<sup>85</sup>*

Das Verständnis für das ästhetische Potenzial eines algorithmischen Mediums ist nur schwer in statische Bilder zu fassen. Galloway macht jedoch darauf aufmerksam, dass auch auf der Ebene des Menüs, ein mikroskopisches Feingefühl für das Funktionieren des Algorithmus vom Spieler abverlangt wird. Das Menü drückt aus, dass die Botschaft, die im Spielfluss ist, auf dem Weg ist, aber keine Spielhandlung im Augenblick stattfindet. Das Computerspiel ist präsent, das Spielen allerdings absent. Nach Galloway macht dies insofern Sinn, als das man eine höhere

<sup>85</sup> Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture, S. 37.

Reflexionsstufe im Spiel erreicht, wenn man das Spiel für einen Augenblick unterbricht. Galloway geht sogar so weit das Spielen mit dem Algorithmus in die sozio-politische Wirklichkeit in seinen Analysen zu übertragen, wenn er behauptet:

*„In short, to live today is to know how to use menus.“<sup>86</sup>*

Man muss diesen Gedanken unterstreichen, da in der Tat in der konfigurationskritischen Einstellung, wie man sie insbesondere in Strategie- und Wirtschaftsspielen wiederfindet, Reflexionsformen vom Spieler erwartet werden, mit welchen wir auch im Alltag konfrontiert werden. Manche Konflikte werden auf dieser Ebene bereits entschieden, bevor sie überhaupt erst ausgetragen werden.

„The video game was the first truly algorithmic medium“,<sup>87</sup> wie Mark Wolf und Bernard Perron im Vorwort des ersten *VideoGame Theory Readers* zurecht betonten. Durch den Spielbegriff ist dieser allerdings konsequenzlos besetzt und eröffnet in diesem Fall besondere Perspektiven. Die zwei wichtigsten sollen nun noch im Folgenden kurz behandelt werden.

Zum einen ist das Computerspiel kein Spiel, das unter Menschen ausgefochten wird, sondern vielmehr ein Spiel mit dem Computer. Selbst wenn man im Sinne eines Multiplayer-Spiels mit anderen Menschen gegeneinander oder miteinander antritt, so ist es doch die Beherrschung des Algorithmus, die im Vordergrund steht. In letzter Konsequenz interpretiert und agiert jeder Computerspieler auf die Bewegungen des Codes auf dem Bildschirm und nicht auf die unmittelbaren Handlungen seiner menschlichen Kontrahenten. Hierdurch wird der Faktor Mensch in erster Linie zur „Echt-Zeit“-Manipulation der algorithmischen Verhältnisse degradiert. Ich werde zu späterem Zeitpunkt über die Bedeutung und genaue Ausprägung dieses Punktes zurückkommen. Der eigentliche Gegner also, ist der Code der Rechenmaschine. Indem man ein Computerspiel beginnt, erkennt man seinen Gegner, die Rechenmaschine, als gleichwertigen Mitspieler an. Doch der Computerspieler von heute ist schon lange nicht mehr in der Lage, seinen

<sup>86</sup> Ebd. S. 17.

<sup>87</sup> Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard: „Introduction“, S. 11.

Kontrahenten zu durchschauen oder durch das Befolgen der zugrundeliegenden algorithmischen Strukturen zu schlagen. Er muss wie der berühmte russische Schachweltmeister Garry Kasparov in seinen legendären Duellen gegen die IBM Schachcomputer immer wieder aufs Neue beginnen, bewusst Fehler zu machen, um die lösungsversierten Kausalitätsflüsse hinsichtlich einer gemeinsamen Wirklichkeitsmodulierung zu seinen Gunsten nutzen zu können. Man findet in der Spieltheorie Roger Caillois aus dem Jahre 1958 eine Passage, die sich heute dazu fast prophetisch liest:

*"Es ist nicht wahrscheinlich, aber es ist möglich, ja vielleicht theoretisch sogar obligatorisch, daß es eine absolute Schachpartie gibt, das heißt in einer Form, daß vom ersten Zug bis zum letzten keine Parade wirksam ist, weil die beste sich in jedem Augenblick automatisch neutralisiert findet. Es liegt nicht außerhalb vernünftiger Hypothesen, daß eine elektronische Rechenmaschine, die alle möglichen Alternativen erschöpft, diese ideale Partie errechnen kann. Von diesem Augenblick an wird man kein Schach mehr spielen. Die Tatsache, als erster zu spielen, wird ausreichen, den Gewinn oder vielleicht den Verlust der Partie nach sich zu ziehen."<sup>88</sup>*

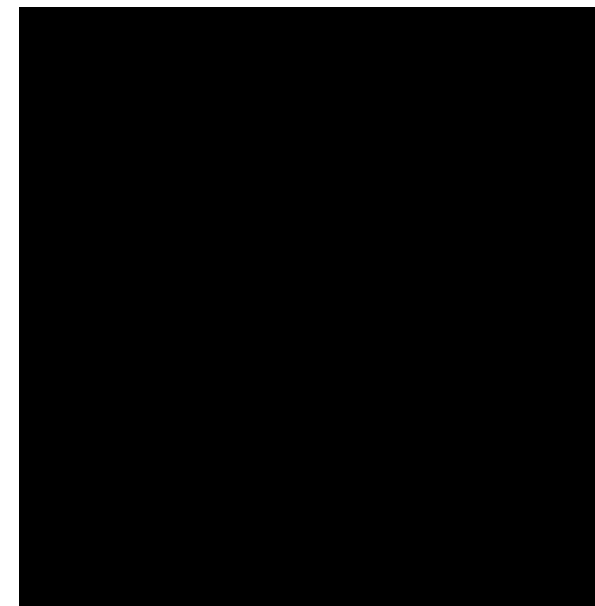
Nahezu 40 Jahre später unterlag Kasparov schließlich am 10. Mai 1997 *Deep Blue* und mit seiner Niederlage wurde endgültig die Illusion von der Überwindung der algorithmischen Rechenmaschine zu Grabe getragen. Doch haben wir deswegen ausgehört mit Computern Schach zu spielen? Der Grund für seine Niederlage war die einfache Erkenntnis der Programmierer von *Deep Blue*, dass nicht nur positive Spielzüge berechnet werden müssten, sondern auch negative. Denn auch unvorteilhafte Spielzüge können unter gewissen Umständen im späteren Verlauf des Spieles entscheidend sein. Die vielleicht simpel erscheinende Erkenntnis, dass alles potenziell von Bedeutung sein kann, macht es für den Menschen unmöglich, seinen virtuellen Gegenspieler auf algorithmischer Ebene zu schlagen und erweckte damit einen Mythos zum Leben, der an die Einführung der Zahl „0“ aus dem Indischen ins Arabische durch Al-Chwarizmi (ca. 780-835/850 n.Chr.) in einer zeitgenössischen Form erinnert. Es ist kein Zufall, dass auch der Begriff des Algorithmus auf Al-

---

<sup>88</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 201.

Chwarizmi zurückgeht, denn, wie Jasper Juul schreibt, "[t]he history of the algorithm is a shared European-Middle Eastern-Asian history, like the history of games."<sup>89</sup>

Zum anderen ist die Veränderung des Arbeitsbegriffs in der Idee des Computers bereits eingeschrieben. Bei den Griechen galt körperliche Arbeit noch als etwas Schlechtes und Mühseliges. Das Spiel mit dem Algorithmus von heute allerdings, erlaubt es selbst Arbeitsweisen zu wählen und damit unabhängiger, kreativer umzugehen. Der große Erfolg und spielerische Anklang, den Fitnessspiele wie *Wii Fit* heutzutage genießen, zeugt davon.



*Wii Fit* von Nintendo (2008)

Das Computerspiel ist für die Verschränkung zwischen Spiel und Arbeit nicht nur ein besonders exemplarischer Gegenstand,<sup>90</sup> sondern vielleicht sogar „das“ kulturelle Paradigma der letzten Jahrhundertwende. Es ist das hin- und hergerissene Bewusstsein vom nicht sichtbar Vorhandenen, welches dem Individuum in der Auseinandersetzung mit dem Computer nicht nur immer Symbolisch den Spiegel vorhält, sondern auch sich selbst permanent in seinem Assoziationspotenzial weiter ausdifferenziert. Dieses „Die-Lösung-war-schon-immer-direkt-vor-meinen-Augen“-Erlebnis darf nicht auf einen bloßen Bewältigungsakt hin bewertet werden. Es gibt eine ungeheure Lust und Befriedigung an der Erkenntnis, dass in der Wirklichkeit bereits alles vorhanden ist und es nur an unserem Bewusstsein von den Dingen lag,

<sup>89</sup> Juul, Jasper: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, S. 201 .

<sup>90</sup> Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*.



dass wir diese bislang nicht zu würdigen oder zu erkennen vermochten. Daher möchte ich mit den Worten des Künstlers und Theoretikers Peter Weibel daran erinnern, dass unser Gehirn, wenn es kreativ ist, auch algorithmisch, d.h. wie ein Computer, arbeitet:

*„Kreativität bedeutet algorithmische Planung, die so zu verstehen ist, dass sie auch das nicht Einplanbare, Ereignisse jenseits des subjektiven Horizonts des Planens mit einplant. Bei Kreativität geht es also um eine algorithmische Planung plus der Komplementarität der Planung anderer Systemkomponenten.“<sup>91</sup>*

Es ist die Schärfung des Bewusstseins für den Riss in der pulsierenden Dingwelt durch das freie Spiel, welcher vom vernünftig-logischen Umgang mit den Dingen gefordert wird. Je weiter sich das Computerspiel medial manifestiert und in seiner Ausprägung auch für unser Realitätsempfinden konkret wird, desto unmöglicher wird die Differenzierung zwischen dem eigentlichen Sinn und Zweck unseres Tuns und der ziellosen, freien Handlung. Es droht regelrecht mit der Zersetzung der Fähigkeit, zwischen Spiel und Ernst, Arbeit und Freizeit unterscheiden zu können. Interessanterweise ist dabei immer auch eine gewisse Ambivalenz von gleichzeitiger An- und Abwesenheit der Technik von entscheidender Bedeutung. Sie stellt eine wechselseitige Verschränkung des Verschwindens von Technik im Umgang mit ihr offensiv zur Schau. Auch in der theoretischen Rezeption lassen sich ähnliche Muster des Verschwindens dieser Unterscheidung erkennen. So ist beispielsweise gerade der vom Espen Aarseth geforderte und auf immer mehr offene Ohren stoßende, „spielende Forscher“<sup>92</sup> ein erster ernst zu nehmender Verweis von theoretischer Seite auf diese existenzialistische Haltung.

Das Computerspiel ist folglich nicht als eine weitere, ausdifferenzierte Form des klassischen Spielverständnisses zu verstehen. Vielmehr haben wir es hier, durch die Eigenschaft des *Hochauflösenden Algorithmus*, mit einem logisch höher entwickelten Spielprinzip zu tun, das die Koexistenz von paradoxalen Ontologien im Bewusstsein des Menschen fördert und mehrere, sich teilweise auch widersprechende Regeln miteinander in Harmonie setzen kann. Doch wie ist dies möglich? Einfach Antwort: es liegt in der Potenz der Virtualität diese hervorzubringen.

<sup>91</sup> Weibel, Peter: „Algorithmus und Kreativität“, S. 35 .

<sup>92</sup> Vgl. Aarseth, Espen J.: „Playing Research: Methodological approaches to game analysis“.

### 3.2. Die Medialität des Virtuellen

Seiner lateinischen Herkunft her bedeutet „virtuell“, vom lat. „virtus“ (zu Deutsch: „Wirkkraft“) abgeleitet, soviel wie „der Kraft nach“ und bezieht sich auf das Verhältnis von Ursache und Wirkung. Seit den späten 1980er Jahren steht der Begriff der „virtuellen Realität“ für audiovisuelle und taktile Simulationstechnologien. Die Virtualität ist durch das Digitale im Fall des Computerspiels eingeschrieben. Digitalisierung ist die Überführung von Information in diskrete Werte, die einer gewissen Variabilität unterliegen. Was dies genau bedeutet, lässt sich am besten mit einem Rekurs auf Gottfried Wilhelm Leibniz analysieren. Seine Metaphysik der Monadologie und sein Traum von der Virtualisierung alles Wissens bilden den historischen Ausgangspunkt der digitalen Rechenmaschine und haben, von ihrer metaphysischen Konzeption her betrachtet, bis heute ihre Gültigkeit behalten. Die Digitalität ist das metaphysische Prinzip des Computerspieles und deshalb erscheint es fruchtbar dieses einem Vergleich mit der Metaphysik von Leibniz zu unterziehen. In seiner Metaphysik wohnt ein Spiel der Prinzipien inne, das die wesentlichen Mechanismen der Virtualität im Computer erklärt. In seinem Buch über Leibniz *Die Falte. Leibniz und der Barock* von 1988 hat der französische Philosoph Gilles Deleuze auf dieses außergewöhnliche Merkmal aufmerksam gemacht und unterstreicht dadurch die Besonderheit der Philosophie Leibniz':

*„Man könnte sagen, daß in dieser außergewöhnlichen philosophischen Aktivität, die in der Erschaffung von Prinzipien besteht, weniger Prinzipien als vielmehr zwei Pole da sind, einen auf den hin alle Prinzipien zusammen sich falten, und einen, woraufhin sie sich im Gegenteil alle entfalten und ihre Gebiete unterscheiden. Diese zwei Pole sind: Alles ist immer dasselbe, es gibt nur einen einzigen Grund; und; Alles unterscheidet sich durch Grade; Alles unterscheidet sich durch die Weise ... Das sind die zwei Prinzipien der Prinzipien. Keine andere Philosophie hat die Bejahung einer einzigen und selben Welt und eines unendlichen Unterschieds oder einer unendlichen Mannigfaltigkeit in dieser Welt weiter getrieben.“<sup>93</sup>*

In gewisser Weise haben wir es beim Virtuellen Spiel mit einem sehr barocken Medium zu tun. Laut Deleuze ist ein markantes Merkmal des Barock gerade dieses von Leibniz propagierte Spiel der Prinzipien. Auch ist nach Deleuze der Barock „der wundersame Augenblick vor dem Verlust der Prinzipien, wo man noch etwas eher als

<sup>93</sup> Deleuze, Gilles: *Die Falte. Leibniz und der Barock*, S. 98.

nichts aufrechterhält und wo man auf das Elend der Welt mit einem Exzeß der Prinzipien reagiert, einer Hybris der Prinzipien, einer den Prinzipien eigenen Hybris.“<sup>94</sup> Dass das Problem der Prinzipien im direkten Zusammenhang zum Spiel steht drückt Deleuze folgendermaßen aus:

*„Die wahren Merkmale des Spiels und das, was es zum Würfelwurf in Gegensatz bringt, ist bei Leibniz zunächst die Vermehrung der Prinzipien: gespielt wird wegen zu vieler Prinzipien und nicht aus Mangel daran, das Spiel ist das der Prinzipien selbst, der Erfindung von Prinzipien.“<sup>95</sup>*

Die barocke Lösung für das Existenzproblem ist also eine Vervielfältigung der Prinzipien. Indem man immer noch eines mehr fordert, verändert man ihren Gebrauch. Dabei wird, so Deleuze, nicht gefragt welche Aussage diesem innewohnt, sondern welche verborgenen Prinzipien in ihm walten – was den ganzen Kreislauf von weiteren Prinzipien erst in Gang setzt. Weiter schreibt Deleuze dazu:

*„Man wird die Prinzipien als solche zur Überlegung gebrauchen, man wird angesichts gegebener Fälle Prinzipien erfinden: das ist die Transformation des Rechts in universale Rechtsprechung. Das ist die Hochzeit von Begriff und Singularität. Das ist die Revolution von Leibniz.“<sup>96</sup>*

Durch diese „Hochzeit von Begriff und Singularität“ wird das Spiel nicht nur von den Spielern verinnerlicht, die das Spiel spielen, sondern auch von den Objekten, die man zum Spielen gebraucht. Sie werden in gewisser Weise synchron gehalten. Die schier unbegrenzte Potenzialität des *Hochauflösenden Algorithmus* wird mit seiner singulären Ausprägung im erlebten Spielfluss durch eine sehr feine Verbindung von universalistischem und individuellem Wirklichkeitsverständnis stabil gehalten. Diese Stabilität findet sich bei Leibniz im Konzept der Monade wieder.

Leibniz Monadentheorie und seine Lehre, die wirkliche Welt sei die Beste aller Möglichen, wurde oft als Ausgeburt einer wirklichkeitsfremden Barockphantasie oder als metaphysischer Roman bezeichnet. Seine Monadologie verfasste er 1714 in Französisch, veröffentlicht wurde diese allerdings erst 4 Jahre nach seinem Tod 1720 auf Deutsch in der Übersetzung von Heinrich Köhler. Leibniz übernimmt den

<sup>94</sup> Ebd. S. 113/114.

<sup>95</sup> Ebd. S. 113.

<sup>96</sup> Ebd. S. 112/113.

Monadensbegriff aus der neuplatonischen Tradition. Der erste antike Philosoph, der diesen Begriff benutzte und prägte war Proklos (410-485 n. Chr.), ein spätantiker Philosoph. In Anlehnung an Plotin (205-270 n. Chr.) sprach Proklos von der Monade als einer Metapher für die Quelle oder Wurzel der Zahl. Monade kommt von *Monas*, was auf griechisch Einheit oder das Einfache bedeutet. Ursprünglich kommt der Begriff der *Monas* aus dem pythagoreischen Denken, wo die Monade der metaphysische Ursprung der Zahl ist. Für Leibniz hingegen ist eine Monade eine einfache, nicht ausgedehnte und daher unteilbare Substanz, die äußeren mechanischen Einwirkungen unzugänglich ist, aber in sich selbst einen immateriellen Kraftpunkt darstellt. In den Worten von Hans Poser sind sie „[...] dasjenige, was einen Organismus zu einer Einheit macht.“<sup>97</sup> Leibniz bezeichnet seine Monaden auch immer wieder als „metaphysische Punkte“, „wahre Atome der Natur“, „Elemente der Dinge“ oder als die „Vielheit in der Einheit“.<sup>98</sup>

Man darf die Monade nicht als komplett immateriell denken, obwohl sie streng genommen immateriell ist. Sie besteht notwendiger Weise aus zwei Prinzipien, die für sich genommen unselbstständig sind und erst in ihrer Verbindung eine Monade, also das sie verbindende Prinzip bilden: Das innere Zentrum einer Monade bildet ihr *mathematischer Punkt*, also die Entelechie, in der die Seele und der Geist fest gemacht wird – es ist die interne Form der Monade, das digitale Element des Computerspiels: die „Software“. Diese Form kann jedoch nicht als solche existieren, sondern bedarf auch immer einem *physischen Punkt*, der unendlich klein innerhalb der Monade und auch als äußere Hülle der Monade außerhalb immer vorhanden ist – das analoge Moment des Computerspiels: die „Hardware“.

Doch was hält diese beiden Gegensätze, von Hard- und Software zusammen? Der entscheidende Punkt in Leibniz Theorie ist die *Prästabilierte Harmonie*. Ohne dieses, von Gott als Urmonade in die Welt gesetzte Urprinzip, besteht kein Konflikt oder Identitätsgenerierung im Spiel der Prinzipien. Ohne diese kann sich die zugrunde liegende metaphysische Struktur, oder im Fall des Computerspiels algorithmische, nicht körperlich, d.h. in-der-Welt stabilisieren. Zwar haben nach

<sup>97</sup> Poser, Hans: Gottfried Wilhelm Leibniz zur Einführung, S. 239.

<sup>98</sup> Leibniz, Gottfried Wilhelm: Monadologie, S. 11.

Leibniz die Monaden „keine Fenster“<sup>99</sup> – also Eingänge durch die etwas von Innen nach Außen kommen könnte, denn ihr seelischer-mathematischer Mittelpunkt wird immer von der Materie umhüllt – dennoch kann die Monaden aufgrund ihrer punktuellen Struktur von Mittelpunkt, Wirkradius und Peripherie spontan auf die umgebene Welt reagieren und mit ihr interagieren, indem sie in dem Grund ihres Innern „liest“. Man muss sich diesen Vorgang des „Lesens“, so Deleuze, wie Musik vorstellen, welche die Monade aus ihrem Inneren hört. Sie hat eine dunkle Vorstellung von dieser Musik, welche die ganze Welt darstellt, aber dennoch Zugang zu ihr, aus sich selbst heraus. Die Prästabilisierte Harmonie verbindet damit nicht nur Seele und Leib, sondern auch die Monaden untereinander.

Dabei schließt jedoch seine Theorie die Möglichkeit der allseitigen Entwicklung nicht aus, sondern ein: Obwohl die Monaden in ihrem Keimen identisch sind, entwickeln sie sich verschieden. Entwicklung ist bei Leibniz nicht das Entstehen von grundsätzlich Neuem, sondern das Entfalten des Vorhanden. Auch im Digitalen Spiel ist dieser Gedanke, dass es zur Vielfalt nur Eines bedarf – nämlich der Virtualität, des Einen Codes – tonangeben. Die Prästabilisierte Harmonie ist die Grundordnung, in der sich die verschiedenartigen fensterlosen, individuellen, das Ganze Universum spiegelnden Monaden befinden. Sein Argument ist, dass Gott beim Schaffen der Monaden ihre Einheit und koordiniertes Wirken gesichert hat, obwohl er ihnen eine unendliche Vielfältigkeit als Möglichkeit in die Wiege gelegt hatte und es ihnen dadurch ermöglicht trotz individueller Vorstellungen die gleiche Wirklichkeit zu ergeben. Hierdurch wird Gott zum Prinzip, zur Maschine:

*„Somit ist Gott allein die ursprüngliche Einheit oder die einfach Ursubstanz, deren Erzeugung die geschaffenen oder abgeleiteten Monaden sind; und sie entstehen gleichsam durch kontinuierliches Aufleuchten der Gottheit von Augenblick zu Augenblick, begrenzt durch die Aufnahmefähigkeit des Geschöpfes, zu dessen Wesen es gehört, beschränkt zu sein.“<sup>100</sup>*

Diese dynamischen Beziehungen zwischen den Monaden, welche in ihrer Ausdifferenzierung die Mannigfaltigkeit der materiellen Welt bedeutet, ist das entscheidende Moment für die feine Beziehung zwischen mathematischen

<sup>99</sup> Vgl. Leibniz, Gottfried Wilhelm: Monadologie, S. 13.

<sup>100</sup> Leibniz, Gottfried Wilhelm: Monadologie, S. 37.

Codierung und repräsentativer Ausprägung im Denken Leibniz. Ihre Bedeutung wird im ästhetischen Erleben des Digitalen Spieles immer wieder bewiesen. Die Prästabilisierte Harmonie ist also als ein besonderer Fall der Universalharmonie zu verstehen, die durch das feine, agile Denken der Differenz (Deleuze) in spekulativer Hinsicht Mikrokosmos und Makrokosmos zugleich sein kann. Sie besteht im Moment, wo sich Gott, das Urprinzip der Zusammenführung von Mensch und Maschine offenbart: im ästhetischen Erleben der Transzendierung von Bedeutung im Digitalen Spiel.

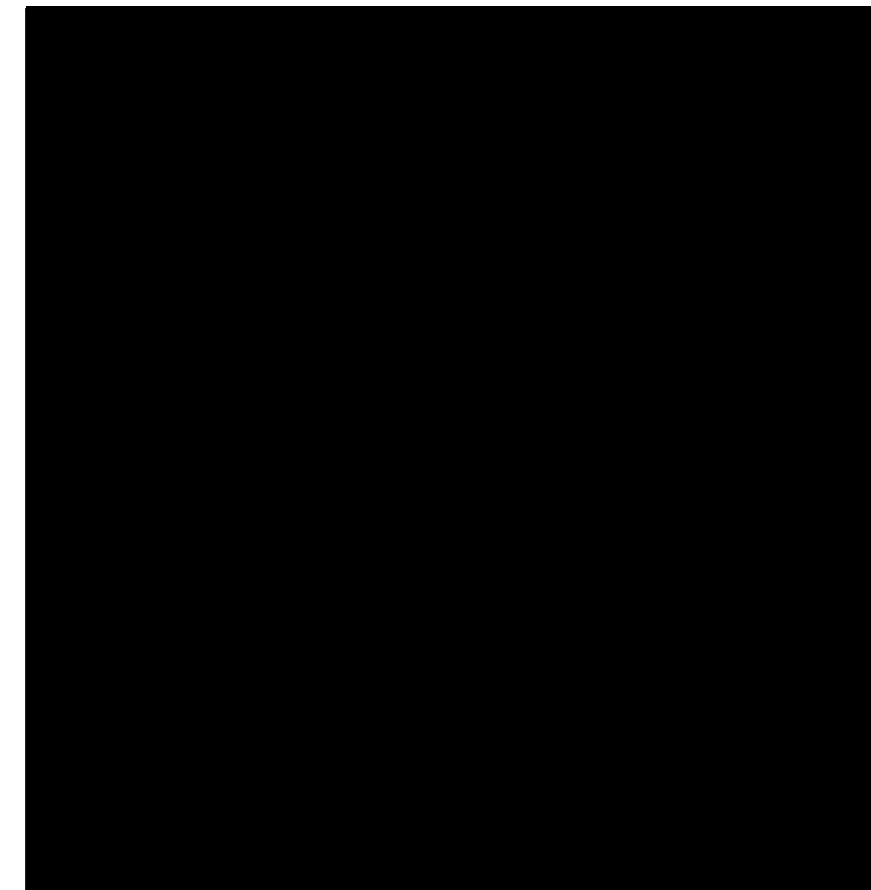
Um die Prästabilisierte Harmonie zu erklären bemüht Leibniz auch gerne das Bild von zwei synchronisierten Uhren – verschiedene Uhren gehen im Gleichtakt. Und in der Tat lässt sich dieses Bild auch sehr schön für die Beziehung von Spieler und digitaler Rechenmaschine nützen. Das Verhältnis von Identität und Kausalität wird durch die perspektivische Auslegung einer Monade, eines Substanzbegriffs der zugleich im Größten und im Kleinsten wirkt, hergestellt. Auf diese Weise lässt sich sagen, dass es keine unwahre Darstellung der Wirklichkeit im Digitalen Spiel gibt, sondern nur mehr oder weniger adäquate. Die Welt erscheint nur als solche, wenn sie sich als so-und-nicht-anders-Sein des Codes ausdrückt. Das Phänomen als Annäherungswert dieser Wirklichkeit ist der Realität damit nicht mehr entgegengesetzt, sondern nur eine spezifische Seinsweise im Vorgang der Prästabilisierten Harmonie, jener Prozessform, in der die Erscheinungsformen auf immer verknüpft sind, die vitale, agile Wirklichkeit des Digitalen Spieles. Kurz: Es ist die Synchronität mit der Geschwindigkeit des Denkens, welche die Grundvoraussetzung für die Entfaltung der Möglichkeiten in der Monade und dem virtuellen Spiel darstellt. Gilles Deleuze schreibt dazu:

*„Selbst das reine syllogistische Gewebe ist bereits gemäß der Geschwindigkeiten des Denkens entfaltet. Die Ideen sind so sehr in der Seele gefaltet, daß es nicht immer möglich ist, sie zu entwickeln, wie die Dinge selbst in der Natur gefaltet sind.“<sup>101</sup>*

Leibniz ging es Zeitleben, wie man auch an seinem Lebenslauf schön sehen kann, um die Verbindung, bzw. gegenseitige Verwirklichung von Wissenschaft und Praxis, einer Theorie der Harmonie und deren Verwirklichung. In der Philosophie ging es ihm

<sup>101</sup> Deleuze, Gilles: Die Falte. Leibniz und der Barock, S. 83.

daher um das Zusammenbringen von Ontologie und Metaphysik, Idealismus und Materialismus. Unter diesem Gesichtspunkt ist auch seine Überführung der Binärzahlen die Crux seines Ontologieverständnisses in Rechenmaschinen zu verstehen: 1 steht für das Eine, also für Gott. 0 steht für Nichts, die jedoch durch die Abwesenheit Gottes, d.h. durch die Möglichkeit der Annäherung der Vielfalt in das Eine, darin bereits enthalten ist. Zusammen ergeben diese beiden materiellen Zustände das Bild der Schöpfung für Leibniz überhaupt.



Darstellung des binären Zahlensystems und der Schöpfung

aus Leibnizs Manuskript über „Das dyadische Zahlensystem“ (15. März 1679)

Er versteht das innere Ordnungsprinzip der Welt, d.h. der Monaden zueinander als einer Art „Codierung“. Schon die Bezeichnung „Code“ deutet darauf hin, dass hier etwas in der Struktur der Materie verborgen ist, was über das Material hinausreicht, den eine Ordnung als Ordnung ist gerade so wenig materiell, wie Energie keine Ausdehnung ist. Dennoch bleibt diese analog – trotz diesem klaren Maß an Digitalität in der inneren Logik des Einen –, d.h. dem Material als überordnete Information absolut verhaftet. Daher kann und muss man sogar Gott und das Prinzip der



Prästabilierten Harmonie hier im Dienste einer lebendigen, agilen, nach Erkenntnis strebenden Materie verstanden werden. Aufgrund der Sinnlosigkeit des Spieles findet sich diese im digitalen Selbstverständnis des Computerspieles wieder; nicht als Streben nach Erkenntnis, aber nach der Verbindung von Virtuellem und Realem in einem Bewusstsein von Wirklichkeit. Der Code kann somit nur durch seine Virtualität, seinen Möglichkeitsraum, berühren. Die Virtualität ist ein entscheidender Zugang zum Vorstellungsvermögen. Sie regt im Digitalen Spiel nicht nur die Phantasie an, sondern macht Träume erfahrbar.

Um ästhetisches Erleben im Spiel mit der Virtualität zu gewährleisten, bedarf es der Harmonie zwischen der Seele der Maschine, dem Code und dem Körper, dem Spieler oder dessen Repräsentationen. Die Prästabilisierte Harmonie ist dabei der Garant für die Existenzmachung. Die Erfahrung der Harmonie ist der spezifische Ausdruck der Ästhetik – der nach Harmonie strebenden Wahrnehmung – im Digitalen Spiel, denn um nochmal Deleuze zu Wort kommen zu lassen:

*„Die Harmonie ist monadologisch, weil nämlich die Monaden zunächst harmonisch sind. Die Programmschrift sagt das treffend: was das unendliche Sein für harmonisch hält, begreift es als Monade, d.h. als intellektuellen Spiegel oder Ausdruck der Welt. Auch ist die Monade das Existierende par excellence [...].“<sup>102</sup>*

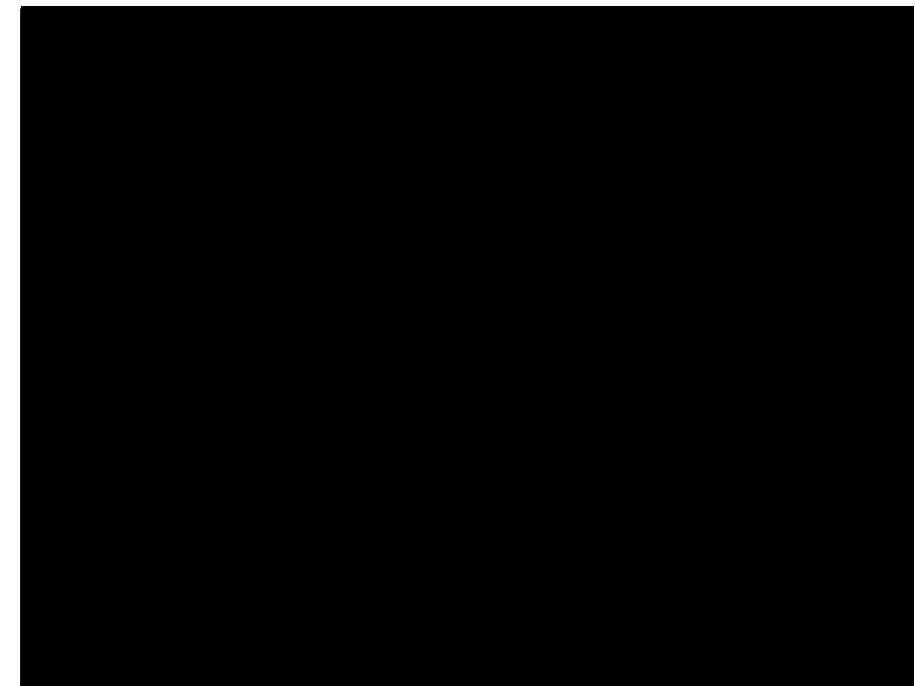
Aus diesem Grund drückt auch jede Monade die ganze Welt aus: Aufgrund der Synchronisierung ist alles vorhanden, es bedarf nur eines Bewusstseins dafür. Dieses kann dunkler oder heller sein. Ihr Weg ist jedoch das Spiel mit den Prinzipien, verstanden als graduelle Erscheinungsformen des einen Prinzips, dass alle ineinander in Beziehung setzt und zugleich unterscheidet. Entscheidend ist das Ereignis, wenn sich eines in der Welt aus dem unendlichen Kreislauf der Akkumulation von Ereignissen aktualisiert und damit letztlich realisiert. Bei Leibniz kann man, so Deleuze weiter, „[...] vom Ereignis nicht anders sprechen als bereits verwickelt in die Seele, die es ausdrückt, und den Körper, der es ausführt, wir könnten aber niemals überhaupt sprechen ohne jenen Teil, der sich entzieht.“<sup>103</sup> Damit geht der Ausdruck der Seele vom Ganzen zum Besonderen. Das Realisieren der unendlichen Potenzialität findet ihre Ausprägung in dem, was am meisten

<sup>102</sup> Deleuze, Gilles: Die Falte. Leibniz und der Barock, S. 211/212.

<sup>103</sup> Ebd. S. 172.

existiert: „Die Ereignisse sind Fließend.“<sup>104</sup> Wirklichkeit ist also im Digitalen Spiel nicht nur Annäherung im klassischen Sinne des Spielbegriffs als Reiz des „ersten Mal“, sondern auch eine ungeheuerliche Verbindung von Metaphysik und Ontologie, die in der Spielhandlung existenziell zu berühren versteht.

Das Paradoxon des Spielbegriffs bewirkt also in Verbindung mit der virtuellen Realität eine Dehnung vom Verständnis der Inhaltlichkeit. Dieses tut sie durch das Spiel mit der Variabilität, dass einerseits kindlich, experimentierend (*paidea*) und andererseits ernsthaft, energisch (*ludus*) durchgeführt wird. Um mit einem anschaulichen Beispiel dafür dieses Kapitel abzuschließen, möchte ich an Janet Murrays berühmte Interpretation des Spieles *Tetris* aus ihrem Buch *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* erinnern.<sup>105</sup> Bei *Tetris* handelt es sich um ein zeitkritisches Puzzlespiel. Eigentlich handelt es sich hierbei um das perfekte Raumspiel: von Oben kommen geometrische Formen bestehend aus vier Elementen herunter und die Aufgabe des Spielers ist es, diese in einem kurzen Zeitraum am unteren Bildschirmrand so zu platzieren, dass sich ganze Reihen bilden.



*Tetris* von Alexei Leonidowitsch Paschitnow (1984)

<sup>104</sup> Ebd. S. 131.

<sup>105</sup> Vgl.: Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, S. 144.

Das Spiel hat keinerlei narrativen Gehalt, es ist ein reines Action-Puzzlespiel. Beim Spielen dieses Spieles und d.h. beim Spiel mit der Virtualität der Regelcodierung, entstehen jedoch Assoziationen, die es schaffen durch die eigene Tätigkeit und Involvierung Bedeutung zu generieren. So schrieb Janet Murray davon, dass *Tetris* eine Metapher auf das amerikanische Arbeitsleben der 1990er Jahre ist: Egal wie gut man auch arbeitet, es kommt immer wieder mehr Arbeit, die unsere Aufmerksamkeit erregt, irgendwie absolviert werden muss und all dies nimmt kein Ende. Um genau zu verstehen was damit gemeint ist, muss man sich dem Spiel der Virtualität aussetzen. Dieses Beispiel zeigt die Kraft der Virtualität auf, die es schafft im Spiel Bedeutung ohne jede Zuhilfenahme von Symboliken zu erzeugen. Ihre Interpretation war nicht auf den Zeichen innerhalb des Spieles aufgebaut, sondern auf ihrer Beziehung zu diesen.<sup>106</sup> Das Virtuelle sorgt für die Dehnung der symbolischen Inhaltlichkeit. Was das Spielprinzip im digitalen Universum jedoch am Leben erhält ist der Aspekt der Simulation, welcher im folgenden Kapitel behandelt wird. Ohne diesen hat die Virtualität keinen Nährboden der Einheitlichkeit, denn es gibt keine Welt ohne einen Begriff von Realismus, der im Computerspiel im Gegensatz zu anderen Medien nicht als mimetische Repräsentation in Erscheinung tritt.

### 3.3. Das Reale in der Simulation

Der Realismusbegriff im Digitalen Spiel wird durch die Simulation getragen. Dieser funktioniert jedoch nicht mimetisch im repräsentationalen Sinne. Vielmehr wird Realismus im Computerspiel auf der performativen Ebene erzeugt. Das Problem der Mimesis ist dennoch, wie Steve Poole zurecht bemerkt, im Computerspiel allgegenwärtig.<sup>107</sup> Deswegen soll hier nicht der Eindruck erweckt werden, dass der Photorealismus einiger Videospiele nicht von realistischer Bedeutung ist. Das Computerspiel ist ebenso ein repräsentationales Medium, wie es ein performatives ist. Allerdings stellt der Realismus in erster Linie eine Einladung für die symbolische Identifikation dar. Da meine Arbeit nach der Bedeutung der Erfahrung des Computerspiels fragt, werde ich meine Analyse an dieser Stelle auf das Verständnis

<sup>106</sup> Vgl. Frasca, Gonzalo: Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, S. 26.

<sup>107</sup> Vgl. Poole, Steven: Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution, S. 27.

der „Welt“ im Spiel konzentrieren. Dieses kann nur fließend, tastend anhand von Aktion und Reaktion des Spielers begriffen und nicht anhand von statischen Bildern erfasst werden. Daher werde ich den repräsentativen Aspekt der Mimesis an dieser Stelle vernachlässigen und den prozessualen voranstellen.

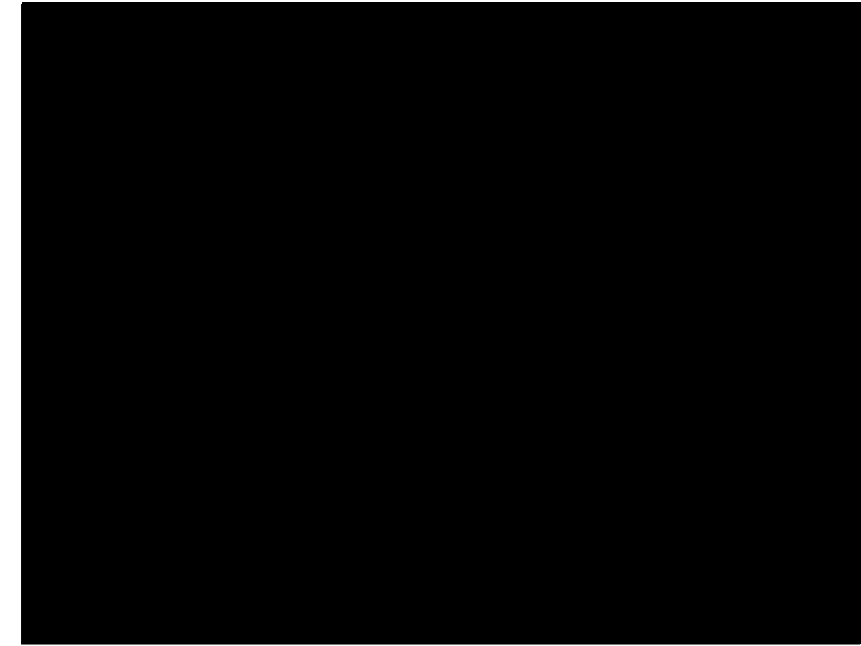
In Simulationen geht es um das Verhalten von Systemen. Diese prägen sich im Verständnis einer eigenen Physik zu nachgebauten, simulierten Welten aus. Zudem ist sie der direkte Anknüpfungspunkt für den Spieler an den Realismus: Indem er die Regeln der simulierten Welt akzeptiert und sich darin zu bewegen lernt, erhält er Zugang zur metaphysischen Dimension des Digitalen Spieles und dadurch ein Verständnis seiner Gegenwärtigkeit. Es wird daher die Aufgabe dieses Kapitels sein aufzuzeigen, wie ein Begriff von Realismus im Digitalen Spiel durch die Simulation der Physik einer Spielwelt und deren Schnittstelle zum Spieler erzeugt wird. Historisch gesehen ist die Simulation älter als die Erfindung des Computers. Im Latein ist „simulatio“ gleichbedeutend mit „Verstellung“ und „Heuchlerei“. Damit benennt es eine Zeichenhandlung mit der Absicht den Adressaten zu täuschen. In der Computerwissenschaft ist die Simulation die Modellierung dynamischer Systeme mit dem Ziel auf experimentelle Weise Daten über das Verhalten des modellierten Systems zu erhalten.

Als direkter Abkömmling der Kybernetik ist die Simulationstheorie dabei behilflich Computerspiele als Systeme zu analysieren, deren Verhalten auf andere Systeme übertragen werden kann.<sup>108</sup> Computerspiele simulieren klassische Spielprinzipien, wie etwa das Fangen. Aber sie bringen auch ganz andere hervor, die ebenfalls simuliert werden: Die Simulation ist nicht nur als die Nachahmung von Wirklichkeit innerhalb einer virtuellen Spielwelt zu verstehen, sondern auch als eigene physische Gesetzmäßigkeit, die mit der Realität, wie wir sie kennen, nichts zu tun haben muss. So bezeichnet beispielweise Juan Grompone das klassische Videospiele *Breakout* von 1976 als die erste Simulation, deren physikalische Regeln nicht der Realität entsprechen.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Vgl. Frasca, Gonzalo: Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, S. 21.

<sup>109</sup> Vgl. ebd. S. 25.



*Breakout* von Atari (1976)

In *Breakout* kontrolliert der Spieler Schläger am unterem Spielrand nach rechts oder links um durch das Zusammenstoßen mit einem herunterfallenden Ball Blöcke am oberen Spielzeugrand abzuschießen. Obwohl das Spiel einfach physikalische Gesetze wie „Einfallswinkel = Ausfallswinkel“ simuliert, enthält es doch einige Komponenten, die wir in der Realität so nicht vorfinden, z.B. die langsame Fallgeschwindigkeit des Balles und seine Selbstbeschleunigung im Verlauf des Spiels. An den Gedanken, nicht das Verhalten innerhalb einer Simulation mit dem aus der Realität gleichzusetzen, muss man sich erst einmal gewöhnen. Gonzalo Frasca begründet diese Schwierigkeit mit den folgenden Worten:

*„I think that the reason why some authors think that there is a need for a real referent is a historical one. Since simulation has its roots in science, it was normal for scientists to simulate real systems instead of fantastic constructions.“<sup>110</sup>*

Grund für die Erweiterung des Simulationsbegriffs um eine aus der Luft heraus gegriffenen Spielphysik ist die Phantasie des Spielers. Er muss entscheiden, ob die Welt, dieser Algorithmus, mit welchem er sich auseinandersetzt, überzeugt oder nicht. Überzeugen heißt hier verführen, in sich notwendig und schlüssig sein. Kurz: der Spieler muss die Schöpfung als ein göttliches Spiel begreifen können. Laut Florian Rötzer setzt sich das Spiel „explizit als Modell der wissenschaftlichen

<sup>110</sup> Ebd.

Rationalität [durch], die sich, unterstützt durch Computersimulationen, jenen Phänomenen zuwendet, die der eher mechanisch ausgerichteten klassischen Rationalität mit der Alternative Notwendigkeit und Zufall verschlossen waren."<sup>111</sup> Aus diesem Grund ist, wie Gonzalo Frasca, feststellt, das kybernetische Verständnis von Simulation also ein von einem System zum anderen transferierbares Prinzip unzureichend, denn:

*„It is the observer and not the author who connects the source system and the model.“<sup>112</sup>*

Mit dem „source system“ bezeichnet Frasca das physikalische Modell der Simulation, während das „model“ die Repräsentation des „source system“ in einem anderen System kennzeichnet. Die Verbindung dazwischen wird nicht durch die Naturalität der Sache, sondern durch den ästhetischen Wert für den Spieler geschlossen. Frasca schließt hieraus, dass, während Autoren in traditionellen Medien nur die Verantwortung für einige Setzungen innerhalb der gegebenen Möglichkeiten eines Mediums übernehmen können, Autoren, aber auch Ausführende von Simulationen nicht nur Schöpfern sind, sondern immer auch Akteure.<sup>113</sup> Sie entscheiden, welche Regeln ins System gesetzt werden und erreichen hierdurch einen klareren Zugang zur metaphysischen Dimension des Medienbegriffs. Um diese genauer zu beschreiben werde ich auf Jean Baudrillard zu sprechen kommen, der seine gesamte Metaphysik auf einem totalen Simulationsbegriff aufgebaut hatte. Ob dieser ohne weiteres auf das Videospiele und sein Realismusverständnis zu übertragen ist, wird sich zeigen.

Nach Jean Baudrillard bezeichnet Simulation einen veränderten ontologischen Status von Zeichen aufgrund neuer Technologien, wie dem Video und dem Computer. Auf das kürzeste heruntergebrochen lautet seine These, dass sich die Dichotomie zwischen Realität und Fiktion aufgelöst hat: die Zeichen sind unabhängig von ihren Referenzen und Realitätserfahrungen geworden und können damit beliebig verändert werden. Er meint damit nichts anderes als die totale Austauschbarkeit aller großen Unterscheidungen bzw. binären Codierungen wie z.B. „wahr und unwahr“,

<sup>111</sup> Rötzer, Florian: „Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft“, S. 155.

<sup>112</sup> Frasca, Gonzalo: Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, S. 27.

<sup>113</sup> Vgl. ebd. S. 46/47.

„richtig und falsch“, „schön und hässlich“ oder sogar „Natur und Kultur“. Für Baudrillard sind die Zeichen allgegenwärtig, was er auch als „Semiokratie“ bezeichnet. Die Ordnung der Zeichenwelt bezeichnet Baudrillard als „Simulakra“. Nach ihm gibt es nur noch Simulationen, die über keine Referenten mehr verfügen, die nichts mehr bezeichnen, sondern nur noch mit anderen Simulationen interagieren und spielen. Die Zeichen haben den Zugang zur sinnlichen und unmittelbaren Wahrnehmung der Welt verloren.

Da für Baudrillard nichts außerhalb von Zeichenwelten oder Simulationen existiert und die Repräsentationen von Etwas keinen unmittelbaren Bezug mehr zu diesem Etwas haben, ist die Realität zunehmend am Verschwinden. Dies hat seinen Grund darin, dass neue Medien als systembegründende Faktoren auftreten und der Code zum konstituierenden Element moderner Gesellschaften geworden ist. Aber mit dem Verschwinden der Realität ist nicht gemeint, dass die gesamte Realität verschwindet, vielmehr sind es eher Formen bekannter und vertrauter Realität, die ausgelöscht werden. Sie verschwinden, laut Baudrillard, weil es unmöglich geworden ist zwischen Realem und Imaginären zu unterscheiden. Das Wahrheitsprinzip wurde durch die Durchsetzung der Simulation beseitigt und damit die semantische Äquivalenz zwischen Signifikant und Signifikat, Bedeutendem und Bedeutetem aufgelöst. Die Simulation wird zur neuen Realität: „Hyperrealität“, wie Baudrillard diese auch nennt. Diese ist der „Surrealität“ gar nicht so unähnlich. Schon André Breton legte folgendes Glaubensbekenntnis in seinem Ersten Manifest des Surrealismus ab:

*„Ich glaube an die künftige Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: Surrealität.“<sup>114</sup>*

Genau wie der Surrealismus will Baudrillard nicht zurück zum Realen, sondern darüber hinaus, zum großen Spiel der Verführung von Illusion. Als Grundlage jeder Illusion versteht Baudrillard die „Szene“, sie agiert als Erregerin der Leidenschaft. Diese Leidenschaft ist nicht existenziell zu verstehen, denn wie Baudrillard explizit schreibt:

---

<sup>114</sup> Breton, André: Die Manifeste des Surrealismus, S. 18.



*„Das eigentliche Schicksal besteht nicht, wie man glaubt, darin, zu existieren und zu überleben; Es besteht darin, zu erscheinen und zu verschwinden. Das allein verführt und fasziniert uns.“<sup>115</sup>*

Wenn auch dieser Satz zunächst anti-existenzialistisch erscheinen mag, so liegt doch im reinen Erscheinen und Verschwinden, also in der binärlogischen Frage nach der An- und Abwesenheit von Gott ein Moment der Verführung zum Sein verborgen. Die Ontologie dieses Seins, ob diese nun ein Realitätsmodell nachahmt oder ein eigenes stellt, ist hierbei über die Verführung gelöst. Sie ist es, die hierbei die entscheidende Rolle spielt. Ohne die Verführung als imaginäres Prinzip ist kein Simulationsbegriff möglich, wie wir diesen im Digitalen Spiel vorfinden. Für Baudrillard ist die Verführung „der reine Schein und keine Zeichenwelt.“<sup>116</sup> Die Verführung verzichtet damit auf das Prinzip der Repräsentation zugunsten der Einführung des „Anderen“ im Gegensatz zum Identischen in der Wirklichkeitsauffassung. Falko Blank bezeichnet ihre Funktion bei Baudrillard auch als die „Zauberform des theoretischen Spiels“:

*„Die Verführung ist die Zauberform des theoretischen Spiels; sie wendet sich gegen jede Art von Kausalität und Determination: Das Gesetz weicht der Spielregel, die Simulation der Illusion, die Kommunikation der Ironie.“<sup>117</sup>*

In der totalen Illusion der Verführung hat man es mit der Eskalation der Wahrheit zu tun. Sie ist in gewissem Sinne wahrer als das Wahre, da das Falsche selbst nur auf Falschem aufgebaut ist und damit kein Geheimnis zurückgehalten wird: „Bei der Verführung ist es so, als ob das Falsche in der ganzen Kraft des Wahren erstrahlt.“<sup>118</sup> Als Beispiel führt Baudrillard immer gerne die Pornographie an, wo man auf der Suche nach Wahrheit nur durch Scheinwahrheiten, platte Obszönität gelangt. Nach Baudrillard weiß jedoch der Verführer nichts von diesem Rätsel der Verführung. Denn auch er ist den regelinduzierten, aber letztlich zufälligen Verkettungen von Sinnstiftungen in der Sinnlosigkeit ausgeliefert. Das Geheimnis bleibt immer bestehen – dies ist der Preis und das Risiko im Spiel der Verführung, denn sobald das Geheimnis gelüftet wird, droht die Verführung in Banalität zu versinken. Verführung ist keine definierte Methode, sondern ein Spiel, dessen Regeln immer

<sup>115</sup> Baudrillard, Jean: Die Fatalen Strategien, S. 215.

<sup>116</sup> Baudrillard, Jean: Laßt euch nicht verführen!, S. 41.

<sup>117</sup> Blank, Falko: Jean Baudrillard zur Einführung, S. 57.

<sup>118</sup> Baudrillard, Jean: Die Fatalen Strategien, S. 62.

geheimnisvoll bleiben müssen. Die Reinform der Verführung kennt dementsprechend kein Subjekt. Aus diesem Grund kennt die Verführung nur Spieler, die dem Schicksal des Spiels unterworfen sind. Der Computer als Verführer zur fiktiven Simulation hat nichts zu verlieren, er begehrt im strengen Sinne nichts, sondern eröffnet nur den Verführten etwas. Dieses „Etwas“ ist das bewusstseinsstiftende Geheimnis der Verführung. Denn wenn sich jemand verführen lässt, muss er Teile seiner eigenen Wahrheit aufgeben und sich auf Spielregeln des „Anderen“ einlassen, die seinen eigenen Realitätsprinzipien völlig widersprechen:

*„Das absolute Rätsel bestände also nicht in irgendeiner Ultraformel oder Metagleichung des Universums [...], sondern in der Vorstellung, daß jedes Gesetz sich umkehren läßt.“<sup>119</sup>*

Das Geheimnis der Verführung besteht letztlich in seiner Umkehrbarkeit. Diese ist darin begründet, dass „Simulation“ jener unwiderstehliche Ablauf ist, bei dem die Dinge so miteinander in Verbindung gebracht werden, als ob sie einen Sinn hätten, obwohl sie offensichtlich künstlich und durch den Unsinn organisiert sind. Das Konzept der Reversibilität ergänzt oder ersetzt in gewisser Weise die wirklichkeitsbezogene Simulation, insofern es den Gegensatz von Realem und Imaginärem auflöst und damit das herrschende System auf der Ebene der Simulation angreift:

*„Das kritische Universum kennt kein Spiegelstadium. Das Denken muß also über dieses kritische Stadium hinausgehen, in Richtung des nachfolgenden Stadiums des uns denkenden Objekts, der uns denkenden Welt. Dieses Objekt/Denken ist nicht mehr reflexiv, sondern reversibel.“<sup>120</sup>*

Wer hier wen denkt, ist absolut zweitrangig geworden. Es kommt drauf an, sich dem Denken zuzuwenden, das den Austausch mit der Wahrheit oder Realität gar nicht mehr in Betracht zieht. Im Simulationsbegriff des Digitalen Spieles lernen wir diese Lektion – aktiv, performativ. Sie berührt in ihrer Ehrlichkeit, denn wo das Unendliche ins Spiel kommt, kommt die Realität ins Spiel.

Wenn man jedoch vom Computerspiel spricht, wäre der Simulationsbegriff Baudrillards in einem entscheidenden Punkt zu kritisieren: seiner Totalität. Spiel

<sup>119</sup> Baudrillard, Jean: Laßt euch nicht verführen!, S. 194.

<sup>120</sup> Baudrillard, Jean: Der unmögliche Tausch, S. 38.

muss begrenzt sein, um als Spiel zu funktionieren. Zwar ist es richtig, dass im Digitalen Spiel mit Hilfe der Simulation Dinge so dargestellt werden als ob sie Sinn ergeben würden, obwohl sie im Grund unsinnig sind, aber dieses Verhältnis ist im Sinne einer medialen Allmachtstheorie zu sehen. Selbst bei Baudrillard kann im Grund die Macht der Medien gar nicht weit genug reichen, um konkret und real zu werden. Aus diesem Grund hält Baudrillard auch eine kritische Handhabung des Mediums für ausgeschlossen. Um dem Medium Computerspiel jedoch in seiner narrativen, d.h. inhaltlichen Vielfalt und Möglichkeit gerecht zu werden, genügt es nicht auf eine Verwischung zwischen Realität und Fiktion im Sinne der Reversibilität hinzuweisen, sondern diese konsequent zu Ende zu denken. Im Fall des Videospiele bedeutet dies, die Involvierung des Spielers und das Medium als performatives Medium mit in Betracht zu ziehen. Denn wie ich anhand dieser kurzen Begriffsklärung aufzuzeigen versucht habe: der Realismus im Computerspiel wird durch die Überzeugungskraft der Physik in der Spielwelt und deren Schnittstelle zur Existenz des Spielers erzeugt.

#### 3.4. Der Spieler als Performer

Während man den Film als die Kunst des bewegenden Bildes bezeichnen kann, haben wir es beim Computerspiel mit der Kunst der Ausführung zu tun. Das Videospiel ist hier eindeutig als ein performatives Medium zu benennen. Handlung ist Grundvoraussetzung im Digitalen Spiel. In den Worten von Alexander Galloway:

*„If photographs are images, and films are moving images, then video games are actions. Let this be word one for video game theory. Without action, games remain only in the pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and software is executed; they exist when enacted.“<sup>121</sup>*

Handlung ist nicht spezifisch narrativ gemünzt, sondern bereits im Spielcharakter impliziert. Allerdings erfährt sie im Fall des Computerspiels eine prominente Platzierung im Bezug auf die Bedeutungsgenerierung: Ohne eine Involvierung des

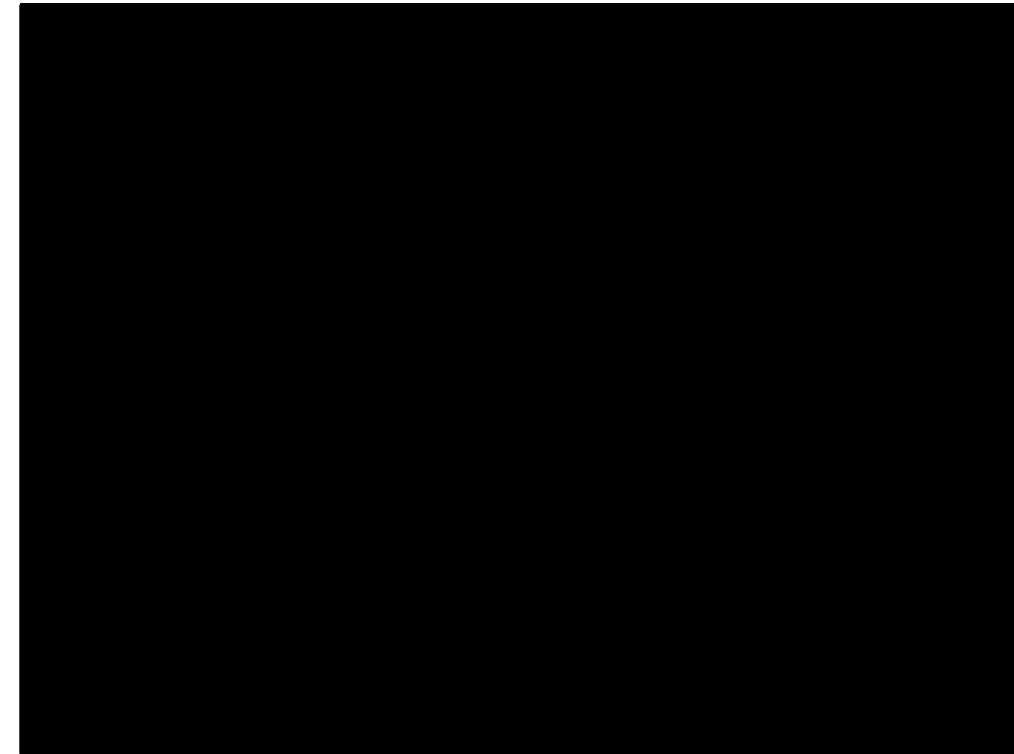
<sup>121</sup> Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture, S. 2.

Spielers ins Geschehen kann keine sinnstiftende Funktion der unsinnigen Handlung des Spieles angelegt werden. Denn Narration wird im Digitalen Spiel nicht nur von der repräsentationalen Ebene geleitet. Obwohl zu spielen auch bedeutet gespielt zu werden, ist jedes Spiel in erster Linie ein Ereignis. In Zuge meiner Untersuchung interessiert mich der Punkt, an dem die Verführung zur Überzeugung wird, d.h. wo die Schranken zwischen Fiktion und Realität durch eine feine Verbindung zwischen beiden gelöst werden. An dieser Stelle soll daher dieser Aspekt unter der Bedingung der Einbeziehung des Spielers beleuchtet werden, welchem, wie ich aufzeigen werde, ein kritisches Potenzial innewohnt.

Bereits Brenda Laurel fasste in ihrem 1993 erschienen Werk *Computers as Theatre* zusammen, dass des Computers „[...] interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to *represent action in which the humans could participate*.“<sup>122</sup> Ihr Werk ist als der erste ernsthafte Versuch zu verstehen, den Computer statt als großen Rechenkalkulator als eigenständiges Medium zu betrachten. Ihr Ansatz war insofern originell, als dass sie dafür argumentierte, dass Softwareentwicklung denselben Regeln unterliegen sollte wie die Dramentheorie von Aristoteles. Dabei verwendete sie Aristoteles *Poetik* nicht nur als Anweisung zur Erstellung von Computerspielen, sondern für jede andere Form von Software, besonders jene mit graphischen Interaktionsoberflächen. Ihr Ansatz konzentrierte sich auf eine Eigenschaft, die das Drama enthält und traditionelle Narrative vermissen lässt: die Ausführung des Subjektes. Sie betrachtete den Computer als ein Medium der Handlung, in welchem der Nutzer zugleich Ausführer und Beobachter ist.

---

<sup>122</sup> Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*, S. 1.



*Grand Theft Auto 4* von Rockstar North (2008)

Ein Beleg für die Relevanz ihres Ansatzes ist die Tatsache, dass die Computerspielindustrie heute Hollywood viel näher steht als dem Theater. Sie konzentriert sich auf die narrativen Möglichkeiten, statt jene der Ausführung auszureizen. Dies ist selbstverständlich kritisch zu hinterfragen und es bleibt abzuwarten, ob gegenwärtige Entwicklungen eine Erweiterung des Medienbegriffs fordern werden, wie die der Augmented, Alternative Realität, Transreality oder der verstärkte Einsatz von Bewegungssensoren und Kameras sowie Ortungstechnologien wie das Global Positioning System (GPS). Aber auch die Annäherung an die Qualitäten des repräsentationalen menschlichen Schauspiels sind nicht zu unterschätzen. Es ist klar, dass man mit sozialen, politischen oder gar philosophischen Problemen in Computerspielen nicht anhand von Monstern und anderen Fantasiegestalten emotional herangeführt wird. Die Frage nach der Repräsentation eines glaubwürdigen menschlichen Charakters ist hierfür eine notwendige Qualität, die im Augenblick von großen Produktionen in der interaktiven Unterhaltungswelt verstärkt erforscht wird.

Man kann jedoch auch die algorithmische Struktur als eine Notation begreifen, anhand derer der Spieler ähnlich wie auf einem Musikinstrument spielt und dadurch Ereignisse produziert. Man darf jedoch nicht vergessen, dass diese „Produktion“ unproduktiv, d.h. zweckfrei ist, da sie zwischen dem Möglichkeitsfeld des Regelwerkes und dem Streben des Spielers nach Sinnhaftigkeit beständig hin und her oszilliert. Doch wie ist diese Bestrebung zur Sinnhaftigkeit zu verstehen? Hier hilft die Theorie des *Theater der Unterdrückten* und des *Unsichtbaren Theater* von Augusto Boal – dem „Joseph Beuys des Theaters“ – weiter, welche er in den 1950er und frühen 1960er Jahren am Teatro de Arena in São Paulo entwickelte. Dieser brasilianische Theatermacher und –theoretiker verband die Aristotelische Dramentheorie mit Bertolt Brecht und entwickelte hieraus eine Theorie der Erweiterung der Performance. Diese ist exemplarisch für die Bedeutungsgenerierung innerhalb des Digitalen Spieles zu lesen. Boal schreibt:

*„Jeder kann Theater spielen – sogar die Schauspieler. Überall kann Theater stattfinden – sogar im Theater.“<sup>123</sup>*

Auch die repräsentativen Formen des Algorithmus verführen den Spieler zum Ausführenden zu werden. Jedes Spiel, das einen Realismus in sich trägt, muss sich mit der Hinterfragung der Aktion auseinandersetzen. In diesem Sinne wird Realismus im Computerspiel zur Wiederaufnahme des materiellen Substrats des Mediums und seiner Korrespondenz mit speziellen Aktivitäten, die in der gesellschaftlichen Realität des Spielers existieren.<sup>124</sup> Der Mensch bleibt Mensch und muss sogar Mensch bleiben, wenn er sich mit diesen Phänomenen auseinandersetzt, denn, wie es Boal ausdrückt:

*„Der Zuschauer, das passive Wesen par excellence, ist weniger als ein Mensch. Es tut not, ihn wieder zum Menschen zu machen, ihm seine Handlungsfähigkeit zurückzugeben. Es muß Subjekt, Protagonist werden.“<sup>125</sup>*

<sup>123</sup> Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler, S. 69.

<sup>124</sup> Vgl. Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture, S. 84.

<sup>125</sup> Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler, S. 66.

Man kann jedoch auch die algorithmische Struktur als eine Notation begreifen, anhand derer der Spieler ähnlich wie auf einem Musikinstrument spielt und dadurch Ereignisse produziert. Man darf jedoch nicht vergessen, dass diese „Produktion“ unproduktiv, d.h. zweckfrei ist, da sie zwischen dem Möglichkeitsfeld des Regelwerkes und dem Streben des Spielers nach Sinnhaftigkeit beständig hin und her oszilliert. Doch wie ist diese Bestrebung zur Sinnhaftigkeit zu verstehen? Hier hilft die Theorie des *Theater der Unterdrückten* und des *Unsichtbaren Theater* von Augusto Boal – dem „Joseph Beuys des Theaters“ – weiter, welche er in den 1950er und frühen 1960er Jahren am Teatro de Arena in São Paulo entwickelte. Dieser brasilianische Theatermacher und –theoretiker verband die Aristotelische Dramentheorie mit Bertolt Brecht und entwickelte hieraus eine Theorie der Erweiterung der Performance. Diese ist exemplarisch für die Bedeutungsgenerierung innerhalb des Digitalen Spieles zu lesen. Boal schreibt:

*„Jeder kann Theater spielen – sogar die Schauspieler. Überall kann Theater stattfinden – sogar im Theater.“<sup>123</sup>*

Auch die repräsentativen Formen des Algorithmus verführen den Spieler zum Ausführenden zu werden. Jedes Spiel, das einen Realismus in sich trägt, muss sich mit der Hinterfragung der Aktion auseinandersetzen. In diesem Sinne wird Realismus im Computerspiel zur Wiederaufnahme des materiellen Substrats des Mediums und seiner Korrespondenz mit speziellen Aktivitäten, die in der gesellschaftlichen Realität des Spielers existieren.<sup>124</sup> Der Mensch bleibt Mensch und muss sogar Mensch bleiben, wenn er sich mit diesen Phänomenen auseinandersetzt, denn, wie es Boal ausdrückt:

*„Der Zuschauer, das passive Wesen par excellence, ist weniger als ein Mensch. Es tut not, ihn wieder zum Menschen zu machen, ihm seine Handlungsfähigkeit zurückzugeben. Es muß Subjekt, Protagonist werden.“<sup>125</sup>*

<sup>123</sup> Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, S. 69.

<sup>124</sup> Vgl. Galloway, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, S. 84.

<sup>125</sup> Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, S. 66.



Nach Boal wird der Mensch wieder zum Protagonisten, zum souveränen Subjekt, wenn er zum Schauspieler wird.<sup>126</sup> Für ihn hat jeder „[...] seine Rolle, seinen vorbestimmten Platz“.<sup>127</sup> Um ein Reflexionsmoment im spielerischen Experiment der Interaktion zu gewährleisten, muss das Bewusstsein des Spielers voll und ganz in der Spielwelt aufgehen und dies bedeutet, dass er selbst kreativ darin tätig werden muss:

*„Jedermann hat künstlerische Fähigkeiten; die Erziehung hat unsere Ausdrucksmöglichkeiten eingeschränkt. Kinder tanzen, singen und malen. Mit zunehmender Unterdrückung, der sie durch Familie, Schule und Arbeit ausgesetzt sind, glauben sie schließlich selbst, daß sie weder Tänzer, Sänger noch Maler sein können. In Wirklichkeit aber kann jeder alles, auch wenn er es nicht in einem bestimmten Bereich zur Meisterschaft bringt.“<sup>128</sup>*

Man kann den Idealismus von Boal anzweifeln und kritisieren, man wird jedoch große Probleme haben ihn als vollkommen unplausibel zu widerlegen. Spiel ist Bewusstseinsgenerierung und als solche schließt es die Potenzialität der verborgenen Kräfte der Spieler mit ein. Ja, Spiel wünscht sogar diese offenzulegen:

*„Die dramatische Handlung wirft Licht auf die reale Handlung. Theater ist Wirklichkeitsprobe.“<sup>129</sup>*

Durch das „Lesen“ von algorithmischen Strukturen werden Spieler darin geübt wie Spielentwickler zu denken und dadurch angeregt selbst schöpferisch tätig zu werden, d.h. das Initialmoment der Revolution über den Umweg der Realität wieder ins Spiel hineinzutragen. Um es mit dem Worten von Alexander Galloway auszudrücken:

*„To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system. And thus to interpret a game means to interpret its algorithm (to discover its parallel "allegorithm").“<sup>130</sup>*

Die Regeln des Spieles sind letztlich immer durchschaubar, berechenbar und können mittels allegorischer Interpretation erörtert werden. Sie sind in den binären Quellcode der Spielwelt eingeschrieben und der Spieler muss lernen sich darin zu bewegen, mit dem „Code zu tanzen“, wie es der Kulturwissenschaftler Mark Butler so treffend

<sup>126</sup> Vgl. ebd. S. 11.

<sup>127</sup> Ebd. S. 35.

<sup>128</sup> Ebd. S. 69.

<sup>129</sup> Ebd. S. 66.

<sup>130</sup> Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on Algorithmic Culture, S. 91.

ausdrückt, ohne selbst zu dieser Ebene der binären Codierung Zugang zu haben. Statt von passivem Eintauchen („Immersion“) oder einem aktiven Handeln („Interaktivität“) möchte ich Britta Neitzel zustimmen, die vorschlug von „Involvierung“ zu sprechen. Narrative und ludologische Strukturen werden hierdurch nicht als herausgerissene Fragmente interpretiert oder behandelt, sondern direkt im Herzstück der ästhetischen Erfahrung untersucht: dem Erleben von bedeutungsschwangerer Handlung. Frasca bemerkte zurecht:

*„It is the player and not the designer who decides how to use a toy, a game, or a videogame. The designer might suggest a set of rules, but the player has always the final decision.“<sup>131</sup>*

Doch was bedeutet es diese Entscheidungen zu treffen? Der Begriff „Agency“ wird oft verwendet um dieses Problem aufzuschlüsseln. In der Medienwissenschaft bezeichnet dieser den Grad der Einflussnahme in interaktiven Medien. Janet Murray beschreibt Agency als „the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.“<sup>132</sup> Für Marie-Laure Ryan hingegen, einer weiteren einflussreichen Narrativologin, entspricht die Agency der Kategorie der ontologischen Interaktion. Beide Beschreibungen haben im Kern die Bedeutung der Handlung hinsichtlich eines chronologischen Zeitbegriffs im interaktiven Handeln. Die Entscheidungen, die vom Spieler getroffen werden, werden insofern stärker reflektiert, als sie in einen größeren Lernprozess eingebettet werden. Durch Übung und intuitives Lernen wird der Grad der Einflussnahme vom Spieler erörtert und hierdurch im Algorithmus „gelesen“. Das „Lesen“ läuft zwar im Umgang mit dem interaktiven Zeichensystem des Spieles bewusst ab, muss jedoch vom Spieler vergessen werden um in den Genuss des Spielens zu kommen. Übung und Lernen haben in der virtuellen Welt nicht den vordergründigen Charakter von harter Arbeit. Sie spielen sich, genau wie das Regelwerk, im Unterbewussten des Spielers ab, denn das Lernen im Spiel ist immer ein ungewolltes, unnötiges Nebenprodukt.

Die Übung ist im Computer selbst bereits wesentlich eingeschrieben: Computer sind Disziplinierungsmaschinen und Computerspiele etablieren pflichtgemäß eine permanente Prüfsituation. Man kann, insbesondere mit Blick auf

<sup>131</sup> Frasca, Gonzalo: Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate, S. 14.

<sup>132</sup> Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, S. 126.

die Bedeutung der Interaktivität, das Computerspielen auch als „Körpertechnik“ verstehen, welche bestimmte Wahrnehmungs- und Begehrensstrukturen produziert. Aber auch diese wird im Digitalen Spiel nicht bewusst im Spielprozess behandelt, wenn sie auch immer wieder im Nachhinein ins Gedächtnis gerufen wird. Mark Butler geht sogar soweit diesen Aspekt sozio-ökonomisch zu deuten:

*„Im Produktionszeitalter des Kapitalismus gehorcht das Computerspielen den Prinzipien der permanenten De- und Reterritorialisierung, bzw. «De-» und «Rekonfiguration». Jedes neue Computerspiel, insofern es nicht einfach eine Kopie eines bestehenden Spiels ist, verkörpert eine neue Schnittstellenkonfiguration in Soft- und manchmal auch Hardware. Um Kompetenzen im Umgang mit seinen Transformationen herauszubilden, muss sich der ludische Cyborg in der Kunst der Wunschmaschinen De- und Rekonfiguration üben.“<sup>133</sup>*

Greift man diese Idee der „Kunst der Wunschmaschine De- und Rekonfiguration“ auf, so kann man an George Batailles Gedanken von einer Philosophie, die sich über die Philosophie lustig macht folgendermaßen anknüpfen: In dem Augenblick der De- und Rekonfiguration steht die Summe der Möglichkeiten auf dem Spiel und „die Summe ist Synthese, keine einfache Addition, denn sie mündet in jener synthetischen Sicht, in der die menschliche Anstrengung ihre Ohnmacht offenbart, in der sie sich reuelos im Gefühl ihrer Ohnmacht entspannt.“<sup>134</sup> Man folgt also der Übung, der Disziplinierung mit dem Wissen, dass diese nie einen endgültigen Punkt oder Sinn erreichen wird, ihr Projekt jemals vollenden wird. Diesen Zustand bezeichnet Bataille als eine „experimentelle Wahrheit“, eine Wahrheit, die nur dem spielenden Bewusstsein zugänglich wird. Der Übende wird im Digitalen Spiel überladen mit Inhalt, der ihn wie einen Behälter sprengt. Es sind diese „Extremzustände“, wie es Bataille sagt, die der Summe der Möglichkeiten ein Element hinzugibt, das „der ruhigen Reflexion unzugänglich ist“<sup>135</sup> und entsprechend nur einem rauschartigen Modus der Reflexion als Gegenstand erscheint.

<sup>133</sup> Ebd. S. 209.

<sup>134</sup> Bataille, Georges: Die Erotik, S. 253.

<sup>135</sup> Bataille, Georges: Die Erotik, S. 253.

### 3.5. Im Sog des Ästhetischen

Doch welche Bedeutung hat der Rausch für die ästhetische Erfahrung des Computerspiels? Normalerweise gibt es kein „Außerhalb“ im ästhetischen Erleben – auch nicht beim Spiel. Ob beim Betrachten eines Gemäldes, beim Lesen eines Buches oder beim konzentrierten Lauschen der Stille, im Modus der selbstreflexiven Gegenwärtigkeit weist die Begegnung mit den Dingen über die Dinge hinaus und trägt den Menschen an Orte, die nie existierten und nie wieder so existieren werden. Um es mit den Worten Friedrich Schillers zu sagen:

*„Dadurch allein, daß wir die ganze Energie unseres Geistes in einem Brennpunkt versammeln, und unser ganzes Wesen in eine einzige Kraft zusammenziehen, setzen wir dieser einzelnen Kraft gleichsam Flügel an, und führen sie künstlerischerweise weit über die Schranken hinaus, welche die Natur ihr gesetzt zu haben scheint.“<sup>136</sup>*

Es wird viel darüber diskutiert, wie das Computerspiel den Rezipienten vereinnahmt. Man spricht von „Partizipation“ und dem Verhältnis von „Interaktivität“ und „Immersion“. Dabei wird von Medientheoretikern gerne übersehen, dass es in der Natur der Ästhetik selbst liegt, ihre „Opfer“ im Augenblick ihrer Bewusstwerdung mit Haut und Haar zu verschlingen. Ich verwende den Begriff „Ästhetik“ im Sinne von Aisthesis, der nach Harmonie strebenden Wahrnehmung. In seinen *Meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus* begründete Alexander Gottlieb Baumgarten die Ästhetik 1735 als eigenständige philosophische Disziplin.<sup>137</sup> Als Theorie der sinnlichen Erkenntnis, wird dieses Verständnis der Ästhetik auch das Weitere begleiten. An dieser Stelle soll jedoch auf heutige, populäre Begriff zur Beschreibung der ästhetischen Berührung im Digitalen Spiel eingegangen werden: der „Immersion“ und des „Flow“.

Der Begriff der „Immersion“ bezeichnet in der virtuellen Realität das Eintauchen in eine künstliche Welt. Das lateinische „immersio“ bedeutet „Eintauchen“ oder „Einbetten“. Seitdem der Begriff erstmals von Béla Balázs 1938 verwendet wurde,<sup>138</sup> hüllt er sich in einem Nebel der Unschärfe. Populär wurde der Begriff in der

<sup>136</sup> Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 27.

<sup>137</sup> Vgl. Baumgarten, Alexander Gottlieb: *Meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus*.

<sup>138</sup> Balázs, Béla: „Zur Kunstphilosophie des Films“, S. 204–226.

psychoanalytisch gefärbten Filmtheorie Frankreichs der 1960er Jahre. In der Filmtheorie wird der Begriff vor allem für die Auflösung räumlicher Grenzen verwendet. Janet Murray liefert eine etwas aufschlussreichere Erklärung. Für sie bezeichnet Immersion die Macht eines Medium, mit dessen Hilfe Glaubwürdigkeit konstruiert wird. Immersion bezeichnet also den Bewusstseinszustand der vollkommenen Glaubwürdigkeit des durch das Medium vermittelten Inhalts. Dieser unterscheidet sich vom Realismus insofern, als das nicht mehr bewusst zwischen Fiktion und Realität unterschieden wird. In diesem Sinne ist Immersion ein passender Begriff für das Spiel in technischen Medien. Allerdings wird er unscharf, wenn man diesen nach seiner Erfahrung befragt. So schreibt Murray beispielsweise:

*„We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all our attention, our whole perceptual apparatus.“<sup>139</sup>*

Der von ihr hier beschriebene Zustand des vollkommenen Eintauchens wird jedoch allein schon durch das „Lesen“ im Algorithmus angestoßen und bedarf keiner weiteren, vom Medium kommenden „Kraft“, um anschaulich dargelegt zu werden. So kommt Ryan der Sache schon näher, wenn er den Moment des „Eintauchens“ mit der menschlichen Existenz in Verbindung bringt:

*„The experience through which a fictional world acquires the presents of an autonomous, language independent reality populated with live human beings.“<sup>140</sup>*

Der Moment des „Eintauchens“ in den Spielfluss bewirkt die Involvierung des spielenden Subjektes und nicht dessen Einhüllung. Daher ist der ästhetische Punkt im Verhältnis des Spielers zum Spiel in der Erfahrung zu suchen und nicht an der technischen Apparatur aufzuhängen. Im Gegensatz zum Film bleibt dieser im Fall des Computerspiels aktiv besetzt, auch wenn diese Aktivität im Strudel des Spielflusses außerhalb jeder Kategorisierung steht.

<sup>139</sup> Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, S. 98.

<sup>140</sup> Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, S. 14.

Doch wie funktioniert diese „Involvierung“? Es ist hilfreich sich der cailloischen Metakategorie des Rausches zu bedienen, um den Punkt genauer fassen zu können, der die Auflösung von Fiktion und Realität ontologisch für das reflektierende Subjekt in der ästhetischen Erfahrung erdet. Mit anderen Worten: An welchem Punkt wird die Differenz zwischen Fiktion und Realität obsolet und gleichzeitig aktiv gehalten? Die magische Anziehungskraft des „Eintauchens“ in eine realistische, aber vollkommen fiktionale, d.h. nicht-existente Welt, wird durch einen „Sog“ ausgelöst. Dieser ist als der Sog zum Nichts, zur Sinnleere, zu kennzeichnen. Indem der Spieler nichts will, will er vor allem eines: das Sein. Die Befriedigung des Sogs ist das Hineingezogenwerden in den Sog. Sein Ziel ist die vollkommene Entkörperung, oder um es mit den Worten des Philosophen Klaus Heinrich zu sagen:

*"[D]ie Gnade sucht in der Abgrundsseite des Seins; Sog die das Sich-Entkörpernde in sich einsaugende Bewegung, die ausgeht von der Abgrundsseite des Seins."<sup>141</sup>*

Der „Abgrundsseite des Seins“ ist der Tod verwandt und damit ein existenzielles Problem. Es ist, wie bereits Caillois offenlegte, das höchste Risiko des Selbstverlustes, das mit der mutwilligen Selbstzerstörung in den Sog einhergeht. Die Frage ist, ob man mit ihm der Wirklichkeit entkommt oder diese überwindet. Da man den Sog vor allem aus Gespenstergeschichte kennt, ist es leicht einzusehen, dass die Schwierigkeit in diesem Prozess darin besteht das Subjekt vergessen zu lassen, dass es das eigentliche Opfer dieser Bewegung ist. Vergessen muss das Subjekt, um in dieser Bewegung der Selbstauflösung und vollkommenen Entkörperung aufzugehen, denn die Bewegung selbst ist vollkommen unbeweglich. Nur die Gelassenheit gegenüber dieser Paradoxie kann ein harmonisches Einverständnis mit diesem Sog des Ästhetischen hervorrufen:

*„Selber treibend, wird sie eines Treibenlassens nicht mehr gewahr.“<sup>142</sup>*

Das vollkommene Aufgehen im Spielfluss mag dem spielenden Subjekt als Prozess erscheinen, allerdings ist dieser nichts anderes als eine Selbstbefriedigung des Bewusstseins. Sie gibt dem Menschen im „Banne des Ästhetischen“ die Gewissheit

<sup>141</sup> Heinrich, Klaus: Versuch über die Schwierigkeit nein zu sagen, S. 148.

<sup>142</sup> Ebd. S. 144.

nicht auf der Stelle zu treten. Gewisse Automatismen sind daher unabdingbar, um in einen nicht existierenden Raum einzutreten und diesem damit in die Realität zu überführen, denn wie Mary Flanagan so treffend bemerkt:

*„With too much control [...] there is no point of play.“<sup>143</sup>*

Automatismen basieren auf der Abwesenheit des Bewussten und damit einer Hervorhebung des Unbewussten. Als eindringliches Beispiel ist hierfür die surrealistische Literaturmethode der „Écriture automatique“ zu nennen, in welcher durch unreflektiertes Schreiben Strukturen offenbart werden, die dem herrschenden System, in diesem Fall der Sprache, zugrunde liegen. In diesem Willen zur Auflösung des souveränen Subjektes spiegelt sich eine dionysische Subjektüberhöhung, die nur mit der Balance im Paradoxon des Spieles zu halten ist. Dass der menschliche Geist dafür bereit ist, hatte bereits Félix Guattari postuliert, wenn er schreibt:

*“The only acceptable finality of human activity is the production of a subjectivity that is auto-enriching its relation to the world in a continuous fashion. The productive apparatuses of subjectivity can exist at the level of megapoles as easily as at the level of an individual's language games.“<sup>144</sup>*

Millionen von Spielern sind heute in der Lage von der einen Sekunde zur anderen in vollkommen verschiedenen Welten, unter unterschiedlichsten Bedingungen, mit multiplen Masken einzutauchen. Der Genuss, den das Computerspiel dabei auslöst, ist konsequenterweise das Eintauchen in einen reaktionären Gemütszustand, der nichts anderes tut als Kausalitäten zu sehen und Information spielend zu verarbeiten.<sup>145</sup> Dabei wartet man auf den überraschenden Moment des Ausstiegs aus den Zirkel in das bedeutungstiftende Ereignis und damit den Ausstieg aus dem Spiel. Es ist bekannt, dass dieser Moment niemals kommen wird, doch ist es gerade diese Faszination für das Vergessen dieses Ausstieges aus dem Kausal, hin zur Singularität, welcher der Motor der Involvierung im Digitalen Spiel ist.

Eine solche angestrebte holistische Verschmelzung von Denken und Handeln nennt man in der Motivationspsychologie „Flow-Erlebnis“. Indem der Code in Fleisch

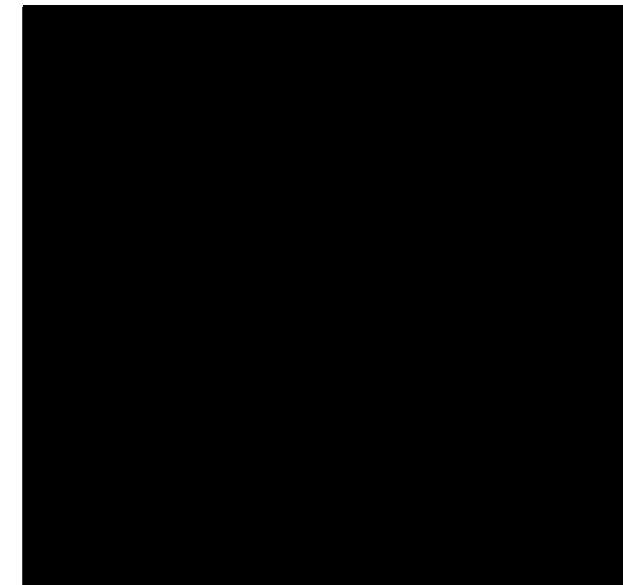
<sup>143</sup> Flanagan, Mary: Critical Play. Radical Game Design, S. 57.

<sup>144</sup> Guattari, Félix: Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm, S. 21.

<sup>145</sup> Vgl. Friedman, Ted: „Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space“.

und Blut des Spielers übergangen ist und sich der hohen Geschwindigkeit der algorithmischen Rechenmaschine angepasst hat, kann der Mensch einen Zustand der Verschmelzung von Reflexion und Handlung erreichen: Die Tätigkeit wirkt, als ob sie wie von-selbst von statten geht und wird doch hochkonzentriert und reflektiert abgehandelt.

Der Motivationspsychologe Mihály Csíkszentmihályi entwickelte ein Modell zur psychologischen Beschreibung dieses Phänomens, in welche man zwischen Arbeit und Freizeit nicht mehr unterscheiden kann und seiner Ansicht nach „Glück“ empfindet: die „Flow-Theorie“. Flow bedeutet in Englisch „fließen“ oder „strömen“. Es ist das Gefühl des völligen Aufgehens in einer Tätigkeit, ein gelassener Tätigkeitsrausch, in dem Konzentration und Wille vorhanden ist ohne erzwungen werden zu müssen. Csíkszentmihályi hatte die Flow-Theorie ursprünglich im Hinblick auf Risikosportarten entwickelt. Heute wird sie auch gerne für geistige Aktivitäten in Anspruch genommen.



*Flow-Theorie* von Mihály Csíkszentmihályi

Nach Csíkszentmihályi entsteht „Flow“ bei der harmonischen Steuerung eines komplexen, schnell ablaufenden Geschehens, im Bereich zwischen Überforderung oder Angst und Unterforderung oder Langeweile. Die Ausbalancierung zwischen Anforderung und Fähigkeit ist entscheidend, gerade beim Videospiel. Hier muss man alle Funktionen des Spiels intuitiv erlernen. Überraschungen und Lernfortschritte müssen begeistert antizipiert werden, der Schwierigkeitsgrad muss den Fähigkeiten



des Spielers entsprechen und moderat erhöht werden. Flow-Erlebnisse sind charakteristisch für erfolgreiche Computerspiele. Als klassisches Beispiel wird immer wieder *Tetris* genannt, das in einem überschaubaren Fluss den Schwierigkeitsgrad stufenlos erhöht und damit das Interesse des Spielers, selbst bei der Ausführung der immer gleichen Tätigkeit, nicht versiegen lässt. Manche Programmierer berichten auch von Flow-Ereignissen, wenn sie intensiv am Code und an der Ausbalancierung von Anforderungen und Fähigkeiten des Spielers arbeiten. Im Fachjargon nennt sich dieser Zustand auch „Hack Mode“.<sup>146</sup>

Beide, der Flow-Zugang und das Flow-Erleben, sind individuell. Dennoch gibt es psychische Prinzipien, die sich beim Flow-Zustand beobachten und sich auch wunderbar auf das Computerspiel anwenden lassen: Die Aktivität, der man nachgeht, hat ein klares Ziel, welches in der Aktivität selbst liegt und unmittelbare Rückmeldung an den Betreibenden gibt. Man muss bei der Tätigkeit in der Lage sein sich zu konzentrieren. Die geforderten Anforderungen und die Fähigkeiten des Tätigen werden in einem ausgewogenen Verhältnis gehalten, so dass weder Langeweile noch Überforderung auftritt. Zudem muss das Gefühl der Kontrolle über die Handlung vorhanden sein, die zugleich mühelos von statten geht, so dass die Sorge um das Selbst verschwindet und man sich darin verlieren kann. Außerdem ist im Flow-Zustand charakteristisch, dass die Zeitwahrnehmung sich verändert. Hier verschmilzt Handeln und Denken. Der Flow-Zustand kann also als produktive Harmonie von Aufmerksamkeit, Motivation und Umgebung verstanden werden. Er hat zudem etwas von einer meditativen Erfahrung. Beispielsweise produziert Yoga Spannung und Entspannung in einer eindrucksvollen harmonischen Art und Weise. Hier wird das Dasein im Moment der Konzentration ritualisiert. Damit eignet sich der „Flow“ vorzüglich zur psychologischen Umschreibung der totalen Involvierung in den Spielfluss. Was er jedoch außer acht lässt, ist der eigentliche Gehalt zur Bedeutungsgenerierung innerhalb dieses Erlebnisses, d.h. die eigentlich technische Valenz dessen. Im Digitalen Spiel findet dieser Zustand, in welchem Denken und Handeln sehr eng zusammengeführt werden, ihre Rückkoppelung in die Welt des spielenden Menschen. Wie diese genau aussieht, dazu kann die Flow-Theorie von Csíkszentmihályi keine Auskünfte geben. Ich werde auf dieses Problem im weiteren

---

<sup>146</sup> Vgl. Online-Publikation, <http://www.catb.org/jargon/html/H/hack-mode.html>, Stand: 04. Juli 2010.

Verlauf meiner Analyse nochmal genauer zu sprechen kommen, wenn ich die Bedeutung des Rausches im Digitalen Spiel genauer erörtern werde.

#### 4. Die Erfahrung des Digitalen Spieles

*„Die Spiele disziplinieren die Instinkte und zwingen sie zu einer institutionellen Existenz.“*

Roger Caillois<sup>147</sup>

Nachdem die Bedeutung des Spielbegriffs genealogisch erörtert und für den Medienbegriff des Computerspiels mit seinen verschiedenen Charakteristika begründet wurde, möchte ich nun auf meine zentrale Fragestellung eingehen: Welche Bedeutung hat die Erfahrung des Computerspiels? Um sich einer Antwort auf diese Frage zu nähern, bietet es sich an die Kategorisierung der grundlegenden Spielformen von Roger Caillois auf das Digitale Spiel anzuwenden. Da die Spielformen Caillois' grundlegenden menschlichen Instinkten entsprechen, wird in der folgenden Analyse die Rolle des Wettkampfes, des Glücksspiel, der Maskierung und des Rausches im Digitalen Spiel eine zeitgenössische Ausprägung dieser Aktivitäten offenbaren. Die Analyse wird Aufschluss über das Digitale Spiel als Totalphänomen geben, das den Menschen als Ganzes betrifft.

##### 4.1. Der Wettkampf in der algorithmischen Wirklichkeit

Die Spielform des Wettkampfes zeigt sich beim Computerspiel in der Beherrschung der algorithmischen Welt. Zwar kann man argumentieren, dass Videospiele auch eine sportliche Dimension haben, welche die Gewinn- und Verlustrechnung im Messen mit menschlichen Gegenspielern aufmacht, allerdings ist es doch die Auseinandersetzung mit der digitalen Rechenmaschine, die über die Souveränität entscheidet. Mit anderen Worten: Menschliche Spieler, ganz gleich ob sie sich in ein und demselben Raum befinden oder über das Internet miteinander spielen, konzentrieren sich immer auf den Bildschirm und ihr Interface und nicht auf die realen Handlungen ihrer Kontrahenten. Es siegt derjenige, ganz gleich ob Mensch oder Maschine, der besser mit dem Code tanzen kann. Die Askese ist dabei der eigentliche Weg zur Sieg, denn sie wirkt nach Innen. Asketisch ist die Beherrschung

---

<sup>147</sup> Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch, S. 64.

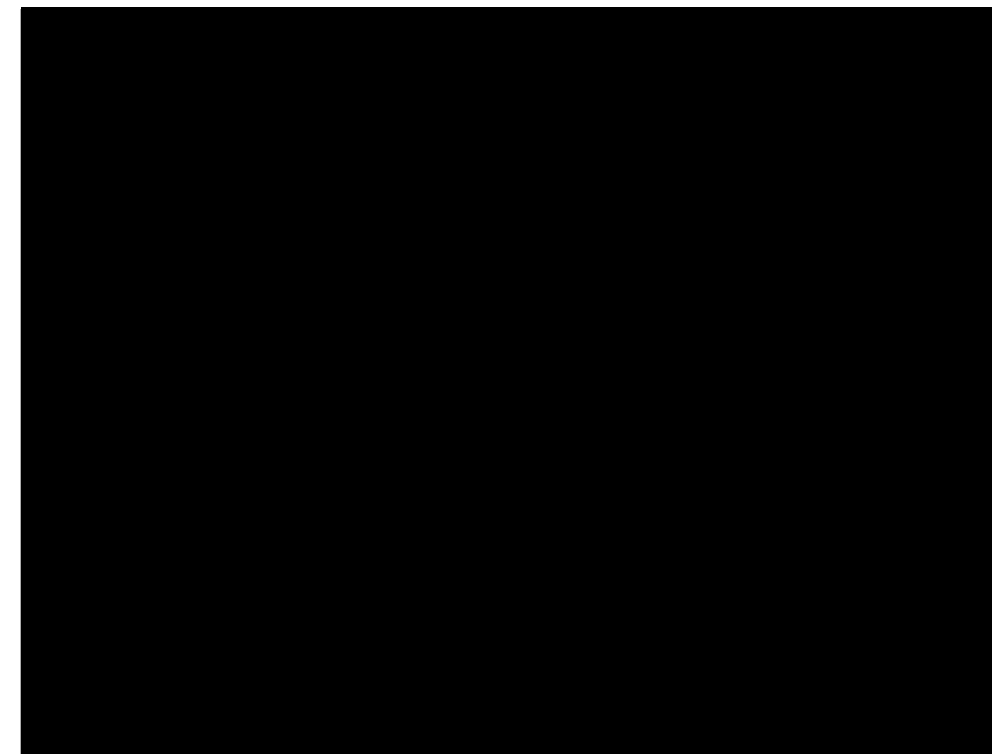
digitaler Spieler insofern, als dass sie viel Disziplin, ruhiges Sitzen und ein hohes Maß an Konzentration erfordert. Es soll bereits an dieser Stelle vorangestellt werden, dass ich diesen Punkt, aufgrund der philosophischen Orientierung meiner Analyse, auf die Perspektive des Singleplayer-Games ausrichte. Hier bietet sich eine eingängigere Begründung für die Färbung der im Videospiel so prominent anzutreffenden Spielform des *alea* an. Dabei lassen sich vier Formen identifizieren, die anhand von ausgewählten Beispielen behandelt werden sollen: (1) Zum einen ist das Erreichen eines Highscores Ausdruck des Wettkampfes, vor allem stark präsent in den Anfängen des Computerspiels. (2) Als nächstes wäre das Schlagen von menschlichen oder virtuell simulierten Gegenspielern zu nennen. (3) Der Vollzug einer narrativen Entwicklung kann als Ziel des Computerspiels angesehen werden. (4) Und schließlich ist die Meisterschaft, d.h. die Beherrschung des Algorithmus um seiner selbst willen, ebenfalls ein häufig anzutreffendes Motiv des Wettkampfes im virtuellen Spiel.

Doch bevor ich damit beginnen werde, muss noch ein kurzer Exkurs zur eigentlichen Existenz dieser Spielkategorie im Digitalen Spiel angeführt werden. Warum ist der Wettkampf von Bedeutung für das Computerspiel? Der Grund liegt tief im Spielbegriff selbst verankert. Die Bedeutung des „Als-Ob“ wird in kausalen Rechenmaschinen zur metaphorischen Maschine: Die Frage nach dem „Wie“ wird zum Automaten eines Perpetium Mobile Prinzips. In ihm spiegelt sich der Mythos der Energiegewinnung aus dem Nichts und die Inhaltsmultiplikation wieder. Es ist der erkenntnistheoretische Gewinn aus dem Substanzdualismus, der sich im Streben nach Sieg und Niederlage, also nach Klarheit gegenüber der Souveränitätsfrage, immer wieder aktualisiert. Denkt man an Huizingas und Caillois' These der Unproduktivität, so ist es notwendigerweise jedoch nicht mehr als ein Sog in die Erfahrung des Spielflusses. Die Erfahrung der Spielregeln hängt an dieser Absurdität der unproduktiven Betätigung, denn wie es Albert Camus in seinem *Der Mythos des Sisyphos* von 1944 ausdrückt:

*„Alle Rekorde schlagen heißt: zuallererst und einzig und allein der Welt so oft wie möglich ins Auge sehen. [...] Denn das Absurde lehrt*

*einerseits, daß alle Erfahrungen gleichgültig sind, andererseits treibt es zur größeren Quantität von Erfahrungen.*<sup>148</sup>

Doch was bedeutet es im Computerspiel einen Highscore zu erlangen? Es sei erlaubt zur weiteren Erörterung dieser Frage ein Beispiel aus der Gegenwartskunst heranzuziehen. In Rahmen seines Game Over Projektes realisierte der französisch-schweizer Künstler Guillaume Reymond 2007 die Performance *Tetris*. Sie ist die vierte Performance seines Projektes und wurde am 24. November 2007 im Rahmen des Urbaines Festival im Palais de Rumine in Lusanne, der Schweiz, realisiert. Die Dokumentation der vierstündigen Performance, die von Youtube zum Video des Jahres 2007 in der Kategorie „Kreativität“ gewählt wurde, zeigt menschliche Pixel, die in einem Stopmotion-Verfahren eine typische Spielsituation aus *Tetris* nachstellen.<sup>149</sup> Die Musik und Soundeffekte aus der bekannten Game-Boy Version des Spieles von 1989 wurde ebenfalls vom Künstler stimmlich nachgeahmt und dem Video unterlegt. Alles, in dieser Simulation einer Simulation, ist vermenschlicht: die Pixel, der typische Klang, die Musik und die algorithmische Repräsentation.



*Tetris* von Guillaume Reymond (2007)

<sup>148</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 81.

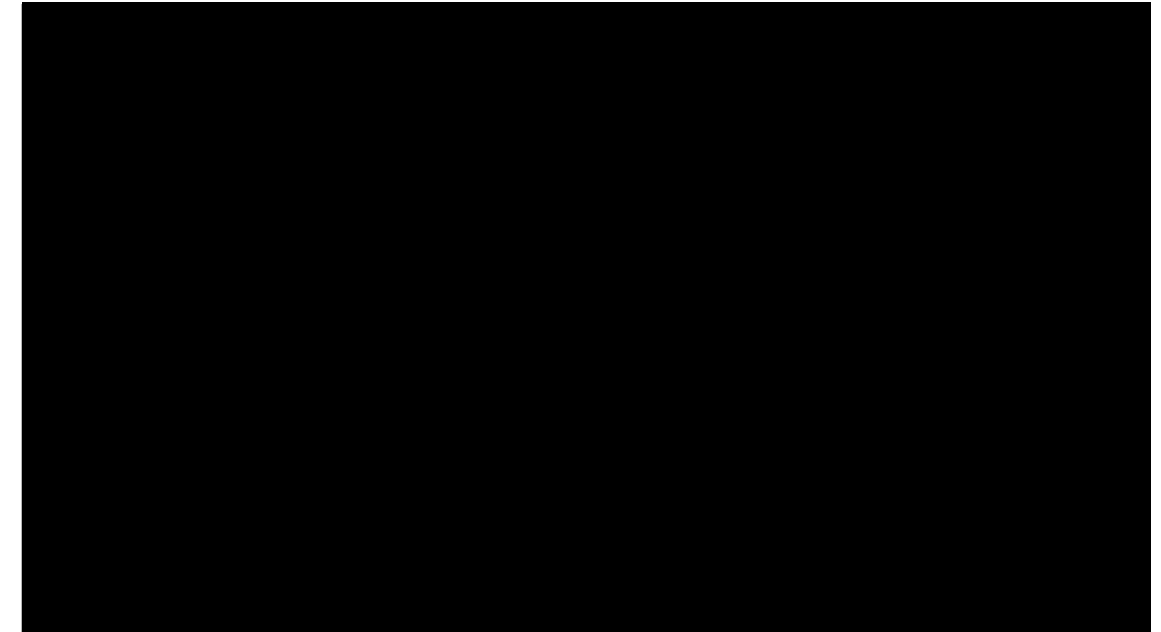
<sup>149</sup> Die Dokumentation kann unter folgender Adresse Online angesehen werden: [http://www.youtube.com/watch?v=G0LtUX\\_6lXY](http://www.youtube.com/watch?v=G0LtUX_6lXY), Stand: 04 Juli 2010.

Das Video hat eine Länge von 2:38 Minuten und endet mit dem Scheitern des Spielers. Die Pixel, welche von echten Menschen in bunten T-Shirts dargestellt werden, entscheiden selbst, wie sie auf jedem Bild posieren. Darin drückt sich auch bei wiederholtem Betrachten des Videos eine gewisse Individualität des immer gleichen Ablaufs aus. Beim Betrachten des Werkes wird man mit seinen eigenen algorithmischen Sehgewohnheiten dem Spiel gegenüber konfrontiert. Das Werk stellt damit die Automatismen der Regeln des Spieles bloß, die tief im Spieler verankert sind und erinnert damit an die Sinnlosigkeit der angestrebten Leistung – auch außerhalb des erlebten Spielflusses. Das Video vermittelt, mit all seiner Liebe zum Detail, das Spielerlebnis von Innen nach Außen und erinnert dabei konsequent an die Selbstzweckmäßigkeit des Spiels: Sieg und Niederlage im Digitalen Spiel offenbaren sich als bloße Vorurteile eines Prozesses der Wiederholung. Die Differenz ist dabei der ästhetische Reiz. Ich werde im Kapitel über Glücksspiele nochmals genauer auf diesen Punkt zu sprechen kommen. Mit anderen Worten: Es ist das Bewusstsein der Sinnlosigkeit, welches hier außerhalb der Spielerfahrung fixiert wurde.

Was das Schlagen von menschlichen oder virtuellen Mitspielern angeht, so stellt sich auch hier die Frage nach dem eigentlichen Erleben innerhalb dieser Wettkampfdisziplin. Auf dem Bildschirm treten menschliche Mitspieler als Avatare in Erscheinung. Ein Avatar ist eine virtuelle Figuration mit bestimmten Charaktereigenschaften, der als Stellvertreter für den Spieler oder als Gegenspieler auftreten kann. Selbst wenn man in den Avatar eines physisch realen Gegenspielers ein Feindbild projiziert, so bleibt es doch absurd vom Sieg diesem gegenüber eine inhaltliche Souveränität zu erwarten. Ein anschauliches Beispiel stellt das Spiel *Faith Fighters* der italienisch-amerikanischen Künstlergruppe La Molleindustria dar. Die Gruppe ist bekannt dafür das Medium Computerspiel für kritische sozio-politische Inhalte scharf zu machen. Auf der Website der Gruppe, wo das Flashspiel auch kostenlos verfügbar ist, steht selbstironisch: „Religious hate has never been so much fun.“<sup>150</sup>

---

<sup>150</sup> Vgl. Online-Publikation, <http://www.molleindustria.org/faith-fighter>, Stand: 04 Juli 2010.



*Faith Fighters* von La Molleindustria (2008)

Es handelt sich dabei um ein klassisches Arcade-Prügelspiel, in welchem der Spieler zwischen den bedeutendsten religionsdefinierenden Figuren wählen kann und diese in einer Mann-gegen-Mann-Kampfsituation gegeneinander antreten lässt. Die Aussage dieser Geste ist klar: Auf dem virtuellen Kampfplatz soll entschieden werden soll, welche Religion nun die stärkste ist. Als wählbare Spielfiguren stehen dem Spieler Gott, Christus, Buddha, Ganesha, Budai und Mohammed zur Verfügung, wobei diese Liste durch den nicht spielbaren Endgegner des Singleplayer-Modus zu ergänzen wäre: ein Xenu, das Scientology-Alien. Zu Beginn des Spieles wird der Spieler zunächst gefragt, ob er die zensierte oder unzensierte Version des Spieles ausführen möchte. Wobei der Unterschied lediglich darin besteht, ob das Gesicht Mohammeds gezeigt wird oder nicht. Das Spiel verfügt über ein gut reagierendes Gameplay und jede Menge Spezialattacken der Protagonisten, welche einige zentrale Punkte der Religion mit einem ironischen Augenzwinkern zur Schau stellt. So verfügt Jesus beispielweise über eine Holy-Ghost-Attacke, die sich in Form eines blau schimmernden Feuerballes, in dessen Zentrum eine weiße Taube fliegt, ausdrückt.

Die Absurdität der gesamten Kampfsituation wird durch die Medialität ausgedrückt. Bei der Ausführung des Spiels demaskiert sich der Kampf der Religionen durch die Protagonisten auf ironische Art und Weise. Selbst wenn man das Spiel mit einem ernstern Hintergrund ausführen würde, könnte man es nicht ernst

nehmen, da der spielerische Zugang eine seriöse Thematisierung der Problematik verhindert. Gleichzeitig ist allerdings dieses Spiel als ernsthaftes Statement zur gesamten Thematik zu verstehen: Statt in der wirklichen Welt Bomben zu legen und andere Menschen zu terrorisieren, sollen die virtuellen Götter ihren Wettkampf selbst austragen. Da diese immer noch von Menschen oder Maschinen kontrolliert und damit in gewisser Weise dargestellt werden müssen, werden sie zu bloßen Puppen eines konstruierten Konflikts: Die Künstlichkeit des realen Konflikts wird hier unterstrichen. In den Worten von Albert Camus:

*„Und worauf beruht denn dieser Konflikt, dieser Bruch zwischen der Welt und meinem Geist, wenn nicht auf dem Bewußtsein, das ich von ihm habe? Wenn ich also an ihm festhalten will, dann nur durch ein beständiges, immer wieder neues, stets angespanntes Bewußtsein.“<sup>151</sup>*

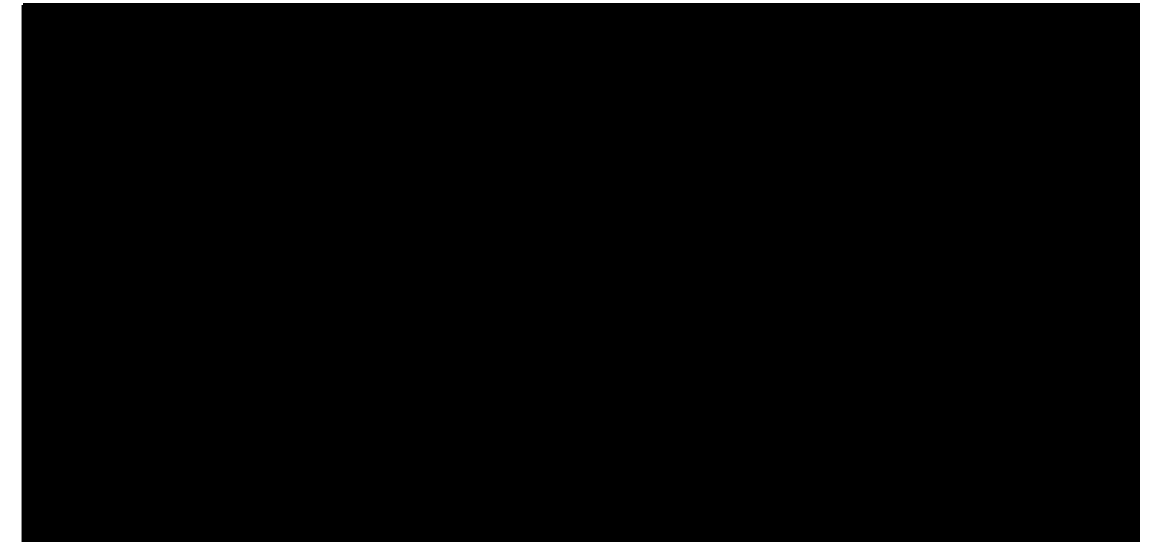
Damit kommentiert die Symbolkraft dieses Spiels grundsätzlich die Konfliktsituation von Mensch gegen Mensch im virtuellen Spiel. Sie kann nicht ernst genommen werden, sondern nur spielerisch ihren Inhalt überhöhen. Auch wenn in Rahmen der immer populärer werden E-Sports durchaus Tendenzen des Wettkampfes von Mensch gegen Mensch oder Maschine gesellschaftliche Relevanz erlangen, so bleibt doch ihre Repräsentation in der Medialität des Digitalen Spieles sinnlos, d.h. ihr Ausgang ist grundsätzlich irrelevant für die Leistung im Wettkampf. Eine sinnstiftende Bedeutung kann nur von Außen und nicht aus dem Spielfluss heraus begründet werden. Sinn des guten Wettkampfes bleibt das gute Spiel – ein Kampf von Göttern, der beständig gespannt, d.h. permanent vom Moment des potenziellen Umschlags ergriffen ist.

Was den Vollzug einer Geschichte als Ziel des Wettkampfes angeht, hat man es hier klarer mit einem Wettstreit gegen die Maschine zu tun. Als Beispiele möchte ich hierfür die unabhängige Produktion VVVVVV von Terry Cavabagh aus dem Jahre 2009 und die große Produktion *Bioshock 2*, die im Frühjahr 2010 erschien, anführen. In VVVVVV steuert der Spieler den Kapitän eines Raumschiffes durch eine zweidimensionale, im retrographischen Stil der 1980er Jahre gehaltenen Welt. Der Konflikt, dem der Spieler im Verlauf des Spieles auf den Grund kommen soll, ist, dass aus irgendeinem kosmischen Grund sämtliche Crewmitglieder in parallelen

<sup>151</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 69.



Dimensionen gefangen wurden. Die Aufgabe des Spielers ist es diese zu finden, zu retten und damit das Rätsel ihres Verschwindens zu ergründen. Dabei beschränkt sich die Spielmechanik auf eine einzige Tastenaktion, welche die Gravitation umkehrt und den Spieler kopfüber auf der Decke laufen lässt. Dieses simple Spielprinzip wird in verschiedenen Leveldesigns ausgiebig erforscht.



VVVVVV von Terry Cavabagh (2010)

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist sehr hoch und verlangt vom Spieler viel Training und geduldige Wiederholung. Obwohl dabei die eigentliche Geschichte des Spiels oft in den Hintergrund gerückt wird, ist sie dennoch ständig im Spielprinzip präsent und bietet Anreiz noch weiter zu kommen, noch einen weiteren Raum zu betreten. Doch was gewinnt der Spieler, wenn er herausfindet, warum diese Welt so ist wie sie ist? Im Grunde gar nichts, denn am Ende des Spiels steht der Avatar immer noch mit denselben Fähigkeiten da. Das Wissen über den Sinn des Raumes, in dem man sich bewegt, kann nicht über die Bewegung im Raum hinwegtäuschen, welche den eigentlichen Spielspaß im Zustand des Flows ausmacht. Albert Camus hat diese, sich im Medium zeigende Grundhaltung, treffend ausgedrückt:

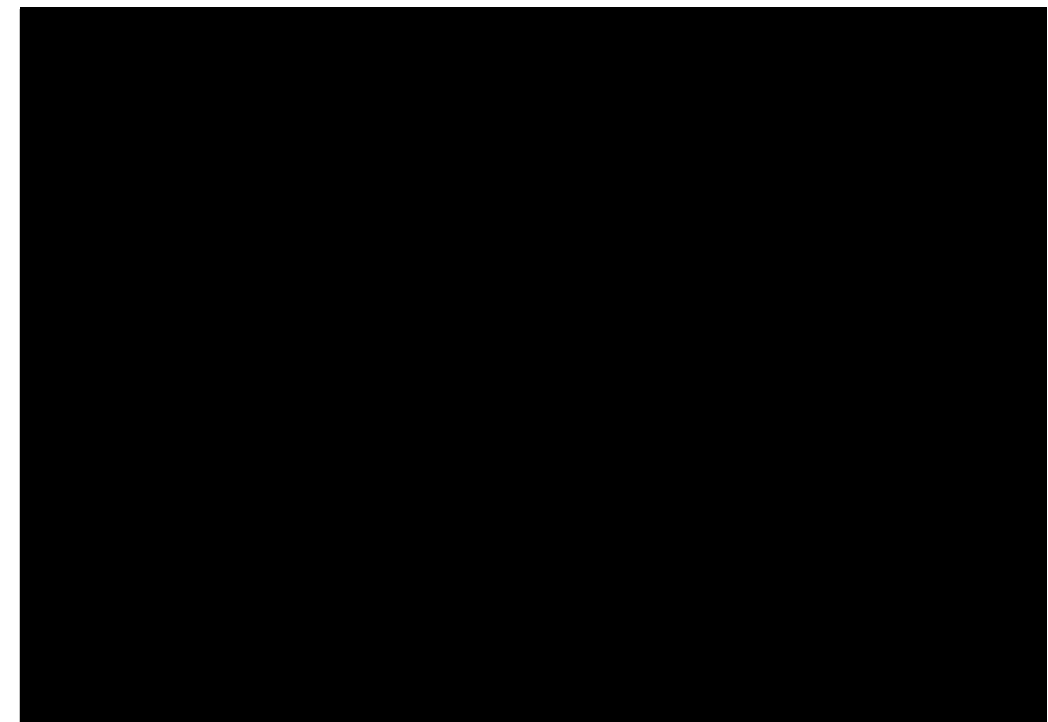
*„Die Eroberer wissen, daß die Tat an sich nutzlos ist. Es gibt nur eine nützliche Tat: die den Menschen und die Erde verbessert. Ich werde nie die Menschen verbessern. Aber man muß so tun «als ob».“<sup>152</sup>*

Nun könnte man argumentieren, dass es sich hierbei, aufgrund der minimalen Gameplay-Mechanik und dem starken Retro-Bezug, um eine schwache narrative

<sup>152</sup> Ebd. S. 111.

Ausprägung handelt und die Handlungen, welche man im Spiel ausführt, keinen großen Einfluss auf die lineare Erzählform haben. Doch möchte ich mit einem Gegenbeispiel zeigen, dass dies auch in größeren Produktionen, wo viel mehr Wert auf die eigentliche im Spiel erzählte Geschichte gelegt wird, der Fall ist. Der 2010 erschienene Ego-Shooter *Bioshock 2* ist die Fortsetzung des von 2k entwickelten Spiels, welches je nach dem Verhalten des Spielers verschiedene Spielenden und damit narrative Abläufe vollzieht. Das Interessante an diesem Werk im Gegensatz zu anderen Spielen, die diese Eigenschaft besitzen, ist die Art und Weise wie die Konsequenz vermittelt wird.

Die Handlung spielt in einer fiktiven Unterwasserwelt der 1950er Jahre unter dem Atlantik. Der Spieler übernimmt die Rolle eines „Big Daddys“. Es handelt sich dabei um einen durch Drogen kontrollierten, genmanipulierten Menschen im Taucheranzug. Dieser ist bis an die Zähne bewaffnet und hat die Betreuung und Verteidigung von sogenannten „Little Sisters“ zur Aufgabe. Diese ernten aus Leichen eine Substanz mit dem Namen „Adam“, welche psychokinetische Fähigkeiten zugänglich macht. Die Aufgabe des Spielers ist es, seiner Little Sister im Spiel hinterherzujagen und herauszufinden warum diese von ihm weggebracht wurde.

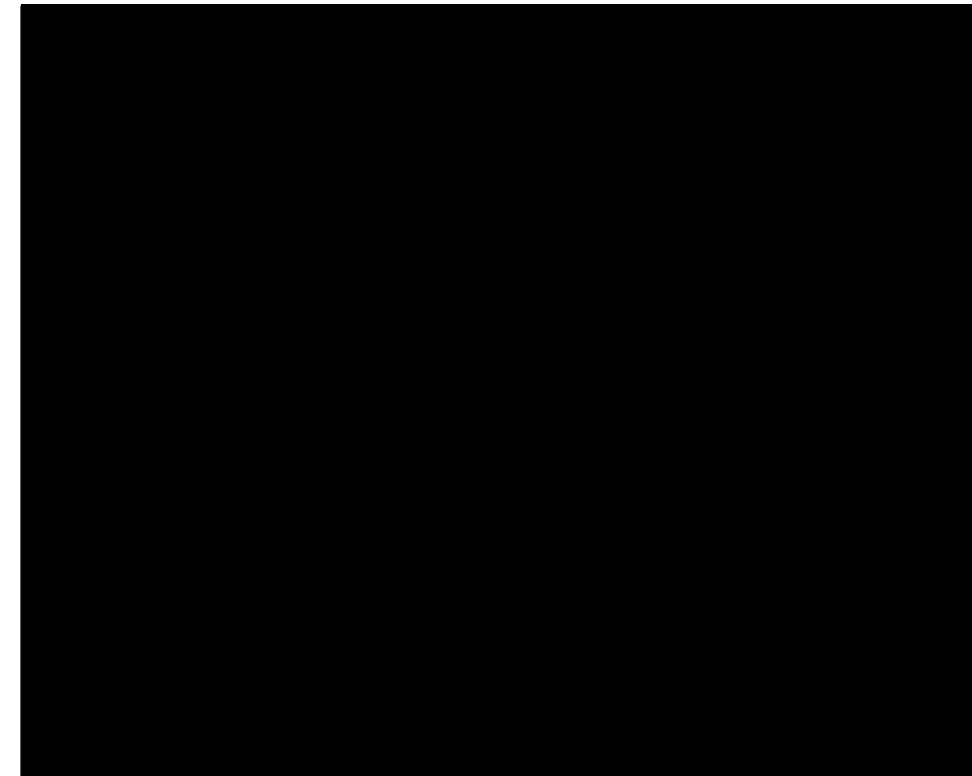


*Bioshock 2* von 2k (2010)

Bemerkenswert an der Fortsetzung ist, dass man im Gegensatz zum ersten Teil keinen individuellen Charakter steuert, sondern in die Rolle eines normalen Gegners schlüpft. Man tritt immer wieder gegen sich selbst an, d.h. gegen andere Big Daddys, die ebenfalls dasselbe Ziel, ihre Little Sisters zu beschützen, verfolgen. Nachdem man diese besiegt, hat man die Möglichkeit entweder ihre Little Sisters zu adoptieren und diese damit zu retten, oder sie auszubeuten, d.h. zu töten um an noch mehr Adam heranzukommen. Dadurch wird das Spiel einfacher, weil man schneller an stärkere Fähigkeiten kommt. Die Art und Weise, wie man mit diesen Little Sisters umgeht, bestimmt den Ausgang des Spiels. Da das Spiel keine gezielte Speicherfunktion an zentralen Punkten des Levelaufbaus erlaubt, hat man keine andere Wahl, als den gesamten Spielprozess von etwa acht Stunden wieder zu vollziehen, um zu erfahren welchen Ausgang die Geschichte nehmen würde, wenn man sich anders entschieden hätte. Dadurch bekommt das Ende des Spiels eine sehr persönliche Note. Der Spieler entdeckt, dass der gesamte Spielprozess, den er durchlaufen hat, im Grund eine Form von Selbstreflexion darstellt. Die Welt, in der man sich bewegt, wirkt wie ein Spiegel auf die Motive des Spielers und berührt damit den Spieler moralisch. Aus diesem Grund sieht man die virtuelle Welt beim nochmaligen Starten des Spiels mit anderen Augen. Man lernt vom Spiel, aufgrund des Strebens nach dem Durchlaufen der Geschichte, dass diese nur eine Metapher für die eigentliche Handlungsbedeutung innerhalb des Spieles ist. Narrativität wirkt in diesem Beispiel wie ein Denkanstoß, der nicht in einer Versenkung des Rezipienten in eine fiktive Welt mündet, sondern in seine eigene zurückschlägt. Der Vollzug der Geschichte wirkt ohne Wahrheitsbegriff. Er wirkt im Subjekt des Spielers, dessen eigentlicher Träger er ist.

Schlussendlich ist die Erlangung einer Meisterschaft dem Wettkampf im Digitalen Spiel inhärent. Doch gibt es auch Computerspiele, welche dieses Moment der Chance offen zum Thema machen. Als beeindruckendes Beispiel wird hierfür immer wieder *Sim City* angeführt, dass in seinen verschiedenen Versionen kein direktes Ziel hat. In *Sim City* spielt man einen Staatplaner und Bürgermeister in einer Person, welcher durch einen göttlichen Mauszeiger repräsentiert wird. Man kann dieses Spiel so lange betreiben, bis die gesamte Fläche, die einem zu Beginn als bebaubare Fläche zur Verfügung stand, mit zivilisatorischen Strukturen annektiert

wurde. Doch hört das Spiel im eigentlichen Sinne nie auf. Warum sind solche Spiele dennoch populär? Oder anders gefragt, warum gibt man sich einem sinn-, d.h. ziellosen Stadtbauprojekt hin? Grund hierfür ist der dem Spiel innewohnende Konflikt, die Spannung des Möglichen. Bringt man eine funktionstüchtige Stadt zum Laufen und hat das gesamte Gebiet mit den höchsten und fortschrittlichsten Gebäuden besetzt, so hat man immer noch die Möglichkeit künstlich Naturkatastrophen wie Erdbeben, Wirbelstürme oder Fantasiemonster, wie Godzilla, auf die Stadt loszulassen. Der Reiz an solchen Aktionen ist es zu beobachten, wie die vom Spieler in mühevoller Klickarbeit erstellte Konstruktion auf diese Bedrohung reagiert.



*Sim City 4* von Maxis (2003)

Der eigentliche kämpferische Reiz dieser Spielform ist die Selbstüberwindung. Hier wird der Algorithmus nicht im eigentlichen Sinne besiegt, sondern das Subjekt bezwungen, d.h. der Spieler gibt sich dem System hin, weil die Grenzen der im Spiel eingegangenen Symbiose von Mensch und Maschine zu suchen sind. Das System ist reizvoll, nicht die Idee oder die Repräsentation. Es ist ein Puppenspiel ohne Puppen, ein Abenteuer ohne Ort und ein Versprechen an die Selbstreflexion, sich in der sinnlosen Aktivität per se zu offenbaren. Sie kann sich offenbaren, weil ihr Zeit

gegeben wird. Der notwendige Konflikt zur Zeitinvestition ist in der Möglichkeit der Interaktion eingeschrieben. Eines Sinnes bedarf diese nicht, dafür allerdings ein harmonisches Verständnis von Ursache und Wirkung, Anspruch und Möglichkeit, kurz einer Intelligenz im System. Gute Spielentwickler, wie Chris Crawford, sind sich diesem schon lange bewusst:

*„Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. If the obstacles are passive or static, the challenge is a puzzle or athletic challenge. If they are active or dynamic, if they purposefully respond to the player, the challenge is a game. However, active, responsive, purposeful obstacles require an intelligent agent. If that intelligent agent actively blocks the player's attempts to reach his goals, conflict between the player and the agent is inevitable. Thus, conflict is fundamental to all games.“<sup>153</sup>*

Meisterschaft, Souveränität und narrativer Vollzug, im Sinne des Durchspielens, sind folglich Formen der Selbsterkennung des Subjektes in der subjektlosen Realität des Nichtvorhandenen. Dabei ist es die Auflösung von Arbeit und Freizeit im Spielbegriff des Virtuellen, welche diesen leitet. Über Spiele hat nicht nur der Computer Einzug in die alltägliche Lebenswelt gefunden, sondern das Spiel hat auch, oder ist gerade dabei, das Verständnis von körperlicher und mentaler Arbeit zu revolutionieren. Bereits Roger Caillois machte auf diesen Punkt aufmerksam:

*„Das Spiel verhöhnt die Arbeit und stellt einen konkurrierenden Anreiz dar, der in gewissen Fällen zumindest bedeutsam genug wird, um teilweise den Lebensstil einer ganzen Gesellschaft zu bestimmen.“<sup>154</sup>*

Die Verwischung von Freizeit und Arbeit zeigt sich auch in dem oben genannten Beispiel *Sim City* ganz deutlich. Das Spiel wird gerne von Stadtplanern zur Ausbildung genutzt, da es als Wirtschaftssimulation eine brauchbare Grundlage bietet. Dieses Spiel bildet nicht die Ausnahme. Mittlerweile gibt es einen ganzen Bereich der sogenannten *Serious Games* und *Persuasive Games*, die sich mit der Erforschung von Lernerfahrung und der Vermittlung von ernsten Inhalten auf spielerischer Grundlage beschäftigen. Diese Entwicklung ist nur konsequent. Auch

<sup>153</sup> Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*.

<sup>154</sup> Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch*, S. 165.

Claus Pias hat in seiner Dissertation *Computer Spiel Welten* von 2002 darauf mit den folgenden Worten hingewiesen:

*„Das Spiel, das seit seiner Pädagogisierung im 18. Jahrhundert zwar eine Form des Lernens für das Leben war, aber keine außerspielerischen Finalitäten namens Ernst kannte, ist nun plötzlich, da es nicht mehr um Freiheit, sondern um Optimierung geht, zugleich Arbeit, und die Arbeit ist zugleich Spiel.“<sup>155</sup>*

Und um nichts anderes geht es in der Form des Wettkampfes im Digitalen Spiel: Optimierung. Es ist eine Optimierung des Selbst, die sich im Wettkampf gegen die Maschine, gegen den Algorithmus, gegen den vom Menschen in „Echt-Zeit“ manipulierten Algorithmus, und gegen das narrative System offenbart. Doch ist sich der Spieler selbst sehr bewusst, dass diese „Optimierung“ letztlich sinnlos ist. Er gewinnt nichts durch den Wettkampf im Videospiel. Die Vorstellung der Optimierung ist eine Leidenschaft des Masochismus. Die Helden digitaler Spielwelten sind, wie Sisyphos, Helden des Absurden: Man müht sich ab und gewinnt doch nichts, denn „[d]amit werden die Leidenschaften dieser Erde bezahlt“,<sup>156</sup> wie es Camus so treffend ausdrückt. Und weiter schreibt er folgende, berühmte Worte, welche treffender für die Wettkampfsituation im Digitalen Spiel kaum sein könnten:

*„Der Kampf gegen Gipfel vermag ein Menschenherz auszufüllen. Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen.“<sup>157</sup>*

Es ist das Wissen um das eigene Leiden, die paradoxen Qualen des Im-Algorithmus-gefangen-seins, welche die Illusion des Sieges im Digitalen Spiel offen hält. Das Bewusstsein von der Sinnlosigkeit macht aus dem Digitalen Spieler einen glücklichen Menschen, der in der Tortur dieser auferlegten Bürde genauso aufzugehen versteht, wie in der Sinnlosigkeit seiner Wirklichkeit. Daher ist das existentialistische Bild von der Anstrengung in einer absurden Welt, das von Camus gezeichnet worden ist, absolut treffend für den Grund der Leistung im Digitalen Spiel.

<sup>155</sup> Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, S. 4.

<sup>156</sup> Camus, Albert: *Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde*, S. 154.

<sup>157</sup> Ebd. S. 157.

#### 4.2. Das Spiel mit dem Zufall als Ästhetische Bruchstelle

Roger Caillois unterstrich, dass die Kategorie des Glücksspiels die Einzige ist, welche nur vom Menschen betrieben wird. Laut Caillois kennen Tiere keinen Zufall, keinen Sieg über das Schicksal durch die Hingabe diesem gegenüber. Ähnliches gilt auch für den Computer. Auch die Maschine kennt im strengen Sinn keinen Zufall. Die Generierung von wirklich zufälligen Werten stellt bis heute ein großes Problem in der Informatik dar. Auch wenn mit Hilfe von Algorithmen scheinbar „zufällige Zahlen“ ausgegeben werden, so haben diese doch immer einen fragmentarischen Charakter. Zieht man die periodische Dimension nur weit genug auf und macht sie dadurch für das Bewusstsein des Beobachtenden zugänglich, offenbart sich ihre konstruierte Natur. Auch wenn die serielle Rechenkapazität eines Computers größer ist als die des Menschen und dieser dadurch die Illusion eines Zufalls ermöglichen kann, so erlernt der Spieler durch das „Lesen“ im Algorithmus eine gewisse „Feinfühligkeit“ gegenüber der Zufallsgenerierung und kann sich entsprechend auf diese einstellen.

Zufall kann somit im Digitalen Spiel immer nur simuliert werden.<sup>158</sup> Welche Bedeutung diesem zukommt wird im Folgenden behandelt. Doch zunächst muss die Frage erörtert werden, welche Rolle dem Zufall im Computerspiel zukommt. Zufall wird im Digitalen Spiel im Sinne der Unberechenbarkeit verwendet. Er sorgt für mehr Abwechslung und Spannung. Diese zeigt sich in drei Formen: (1) Der Zufall wird durch Algorithmen bei der Generierung von Künstlicher Intelligenz (KI) verwendet. Neben Algorithmen, die das Spielverhalten des Spielers auf Wiederholung hin analysieren und entsprechend seine folgenden Aktionen vorzubestimmen suchen, werden hierbei Zufallsvariablen gezielt so eingesetzt, dass sie ein Überraschungsmoment im Verhalten des von der Maschine gesteuerten virtuellen Gegenspieler hervorzurufen vermögen. Ihr Verhalten wird dadurch insofern „intelligenter“, als das es subtiler auf die Aktionen des Spielers zu reagieren versteht. Dies leistet die Maschine, indem sie, genau wie der menschliche Spieler, sinnlose Reaktionen im kausalen Geflecht implementiert. (2) Zudem verwendet man diese Algorithmen ebenfalls bei der Setzung des Schwierigkeitsgrades. Diese unterscheiden sich in ihrem Einsatz dahingehend, dass sie nicht auf die Reaktion

<sup>158</sup> Vgl. Jonischkat, Tim/Müller-Clostermann, Bruno: „Zufallszahlen: Wie kommt der Zufall in den Rechner?“

eines virtuellen Gegenspielers hin verwendet werden, sondern auf den Wert des Überlebens der vom Spieler gesteuerten Figur gerichtet sind. Der Unterschied zwischen einem „einfachen“, „normalen“ und „schweren“ Schwierigkeitsgrad ist, neben der Limitierung von Spielressourcen wie Lebenskraft oder Stärke der vom Spieler kontrollierten Figur, auch ein gradueller im Sinne der Wirklichkeitsgenerierung: Wird die Variabilität im Möglichkeitsraum für die Erscheinung und Bewertung der virtuellen Aktion vergrößert, wird der Raum weniger zurechnungsfähig und dadurch wird sein Durchschreiten und seine Aufrechterhaltung erschwert. (3) Der Zufall tritt schließlich noch in Form der „Echt-Zeit“-Manipulation des Algorithmus durch andere menschliche Mitspieler auf. Vermutlich ist dieser dritte Punkt der einzige, in welcher eine wirkliche Form von Zufall gegenwärtig ist. Sie ist insofern „wirklich“, als dass sie selbst nicht im virtuellen System implementiert ist, sondern sozusagen von „Außen“ durch den Faktor Mensch hineingebracht wird. Doch auch dieser Zufall wird letztlich vermittelt, nachdem er durch den Filter der algorithmischen Welt gegangen ist. Hierdurch wird die menschliche Willkür zu einem weiteren Zufallsalgorithmus mit einer spezifisch fraktalen Struktur. Allerdings lässt sich festhalten, dass im Multiplayer-Spiel durch den Menschen die stärkste Simulation von Zufall ins Digitale Spiel Einzug hält, auch wenn diese letztlich, durch die algorithmische Brille betrachtet, nur simuliert wird. So führte beispielsweise im Herbst 2005 eine ansteckende Blutseuche im beliebten MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) *World of Warcraft* zu unberechenbaren Momenten im Spielgeschehen.<sup>159</sup> Bei der „Blutseuche“ handelte es sich um einen Programmfehler, der trotz seiner Willkürlichkeit sehr bald von Spielern als berechenbares Ereignis genutzt und gefeiert wurde. Intrigen, Verschwörungen und dahinter stehende reale Begehren der Mitspieler sorgten für Schrecken und Begeisterung in der Spielergemeinschaft. Der zufällige Akt wird hier als Ereignis implementiert. Zufall wird damit im Digitalen Spiel zu einem Zwischenglied zwischen der Regel und der freien Improvisation: Er macht auf den Kontext aufmerksam, in welchem man sich bewegt.

Zusammenfassend lässt sich somit sagen, dass der Zufall im Digitalen Spiel in mikroskopischer Form auftritt. Er garantiert die Möglichkeit der zweiten Geburt, also

---

<sup>159</sup> Vgl. Lederer, Mark: „Die Blutseuche von W.o.W.“.



die Einlösung einer Vorbestimmung, die in der Wiederholung ganz anders verlaufen könnte. Die Verdoppelung des Fraktalen in der Paradoxie entfaltet sich in kleinen Sequenzen, für welche der Spieler ein Bewusstsein zu entwickeln versteht, um in der lebensfeindlichen Umgebung existieren zu können. Der *agon* im Digitalen Spiel ist somit als spielerischer Selbstzweck einer Differenz zu verstehen, die in der Notwendigkeit einer prozessualen Stringenz begründet ist. Und welche Unterscheidung könnte diese markieren, wenn nicht die zwischen Zufall und Determination, Mensch und Maschine? Ich möchte vorschlagen dieses Phänomen mit dem Begriff der *Ästhetischen Bruchstelle* zu greifen. In diesem wirkt der Verweis auf das Bewusstsein des Spielers. Der Grad der zeitlichen Wahrnehmung und der emotionalen Involvierung des Spielers bestimmt die Simulation des Zufalls. Doch erst die Thematisierung und Sichtbarwerdung der Feedbackschleife zwischen Mensch und Maschine erlaubt es in diesem Zusammenhang eine Form des Zufalls im Digitalen Spiel existenziell erfahrbar zu machen. Beide zusammen, Zufall und Kausalität, formulieren eine „Gebrochenheit“ des Seins. In beiden Kategorien spricht man vom endlichen Sein, das zwar als begrenzt erscheint, aber in dieser Begrenzung nicht aufgeht. Erst wenn beide im Paradoxon des Spiels in Erscheinung treten, gehen sie hinter die Begrenzung zurück und vermitteln ein Verständnis von Willkür und Sinnlosigkeit, welche Sinn für die virtuelle Anwesenheit stiftet.

Zur Veranschaulichung der *Ästhetischen Bruchstelle* möchte ich eine Spielsequenz aus dem Konami Spiel *Metal Gear Solid* von 1998 erörtern. In diesem von der Spieldesignerlegende Hideo Kojima produzierten Stealth- und Actionspiel tritt man als Spezialagent auf einen Gegner mit dem Namen „Psycho Mantis“.<sup>160</sup> Dieser verfügt über psychokinetische Fähigkeiten, welche im Spiel zunächst durch die Kontrolle von befreundeten Spielfiguren repräsentiert wird. In der Sequenz, wo sich jedoch der Held ihm direkt stellt, beginnt dieser mit einem zentrierten Blick auf die virtuelle Spielkamera direkt den Spieler anzusprechen.

---

<sup>160</sup> Die behandelte Sequenz unter Online unter den folgenden Adressen angesehen werden:  
<http://www.youtube.com/watch?v=LBgw5sBpVn4> , Stand: 04 Juli 2010, und:  
<http://www.youtube.com/watch?v=PIMMXcFj-7k> , Stand: 04 Juli 2010.



*Metal Gear Solid* von Konami (1998)

Die Speicherkarte des Spielers wird ausgelesen und Psycho Mantis kommentiert zunächst das Spielverhalten des Spielers. Dann geht er dazu über, andere Spiele aufzulisten, von welchen Spielstände auf der Speicherkarte verfügbar sind, um schließlich mit einem Kommentar über das Speicherverhalten des Spielers zu enden. Im folgenden Zweikampf gegen diese Figur hat der Spieler keine Möglichkeit zu siegen, da Psycho Mantis die „Gedanken der Spielfigur lesen kann“. Die einzige Möglichkeit ihn zu besiegen besteht darin, dass man seinen Spielcontroller an einen anderen Anschluss anschließt. Nun hat er nicht mehr die Möglichkeit die „Gedanken“, d.h. die Speicherkarte zu lesen. Auf diese Aktion wird im Spiel nicht hingewiesen. Der Spieler muss selbst auf die Idee kommen, den Controller an einen anderen Anschluss, als den oberhalb der Speicherkarte, einzustecken. Hat er dies getan, kann er Psycho Mantis besiegen. Tut er dies nicht, kommt er im Spiel nicht weiter. In dieser Geste, der Miteinbeziehung des Spielkontextes in die Spielmechanik, liegt die Möglichkeit zur Erfahrung der Ästhetischen Bruchstelle zwischen Mensch und Maschine, Willkür und Determination. Der Spieler wird in dieser Situation auf sein eigenes Bewusstsein verwiesen. Die Ästhetische Bruchstelle offenbart die Sinnstiftung in der sinnlosen Aktivität, schärft und verwischt

zugleich die Grenzen von Realität und Fiktion und führt dadurch zu einem Ereignis der Bezwingung des eigenen Schicksals durch die Gunst des Schicksals.

Ein anderes Beispiel zur Veranschaulichung dieser ästhetischen Funktion des Zufalls lässt sich in der Kunstgeschichte der Moderne markieren: im Dadaismus. Während Wassily Kandinsky in München den Schritt zur abstrakten Malerei vollzog, arbeitete in Zürich Hans Arp gemeinsam mit Marcel Janco und Hans Richter mit dem Zufall. In seinem später verfassten Buch „Dada, Kunst und Antikunst“ bezeichnet Hans Richter die Entdeckung des Zufalls als Schlüsselerlebnis Dadas:

*„Indem wir das Unbewusste, das im Zufall enthalten ist, direkt anriefen, suchten wir dem Kunstwerk Teile des Numinosen zurückzugeben, dessen Ausdruck Kunst seit Urzeiten gewesen ist, jene Beschwörungskraft, die wir heute in den Zeiten allgemeinen Unglaubens mehr denn je suchen.“<sup>161</sup>*

Jeder der Züricher Dadaisten verarbeitete die Erfahrung mit dem Zufall auf seine eigene Art und Weise. Während sich Hans Arp durch scheinbar willkürlich herunterfallende Papierschnipsel inspirieren ließ, malte Hans Richter in fast vollkommener Dunkelheit, wobei er kaum noch Farben und Form seines Bildes zu erkennen vermochte. Dadurch entstand ein künstlerisches Produkt, das eine Synthese aus geplantem und zufällig entstandenem Bild darstellt. Marcel Janco hingegen baute aus willkürlich ausgesuchten Objekten Skulpturen und Reliefs. Selbst Literaten wie Tristan Tzara entwickelten eine Methode, Gedichte aus zufällig gewählten Begriffen zu formen. Tzara beschrieb diese Methode in seinem Manifest „Um ein dadaistisches Gedicht zu machen“<sup>162</sup>. Bei all diesen Verfahren ist jedoch auffällig, dass der Zufall selbst entmystifiziert wird. So werden die Zufallsgedichte Tzaras nicht fixiert, wie sie fallen, sondern lediglich die zufällige Anordnung als Schablone oder Partitur verwendet. Die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Zufall hat letztlich auf das Bewusstsein selbst verwiesen, dass, indem es den Zufall zu einer ästhetischen Erfahrung erklärte, ein Verständnis für den Umgang mit diesem schärfte. Dieselbe Geste findet sich auch im Computerspiel im Konflikt von Mensch und Maschine wieder.

<sup>161</sup> Richter, Hans: Dada, Kunst und Antikunst, S. 59.

<sup>162</sup> Vgl. Riha, Karl/Schäfer, Jörg (Hrsg.): Dada total: Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder, S. 266.

Damit verweist die Ästhetische Bruchstelle letztlich auf die Sinnlosigkeit der Tat. Die Entscheidung entweder zuzuschauen oder selbst zur Tat zu schreiten drückt sich in der Spannung aus, welche von ihr ins Spiel gebracht wird. Albert Camus begründete diesen Zustand existenziell, indem er schrieb:

*„Es kommt immer eine Zeit, in der man zwischen dem Zuschauen und der Tat zu wählen hat. Das heißt: ein Mensch werden. Diese inneren Spannungen sind fürchterlich. Aber für ein stolzes Herz gibt es keinen Mittelweg.“<sup>163</sup>*

Die Erfahrung des „es gibt keinen Mittelweg“ ist als Offenbarung der Absurdität der gesamten Situation zu verstehen. Es ist der vibrierende Zustand des Dazwischen, zwischen Mensch und Maschine, Zufall und Determination, Anwesenheit und Abwesenheit, der sich in den starken Momenten dieses Mediums in einem Verständnis des Zufalls offenbart. Diese wird durch die Ästhetische Bruchstelle auch immer wieder direkt auf den Menschen bezogen, denn wie Camus weiter schreibt:

*„Die Entscheidung des Körpers gilt ebensoviel wie eine geistige Entscheidung, und der Körper scheut die Vernichtung. Wir gewöhnen uns ans Leben, ehe wir uns ans Denken gewöhnen. Bei dem Wettlauf, der uns dem Tode täglich etwas näher bringt, hat der Körper unwiderruflich den Vorsprung.“<sup>164</sup>*

Ein Ausweg, d.h. Sinnggebung, kann aus diesem Grund nur durch eine Verkörperung des Virtuellen geleistet werden. Der simulierte Zufall muss sich in individueller Form aktualisieren und das heißt: tief im Innern des Spielers seine Identifikation finden. Dies gilt es im folgenden Kapitel zu thematisieren.

#### 4.3. Das Spiel mit der virtuellen Identität

Um den narzisstischen Menschen zu reizen, muss der Computer ihm ein Angebot machen, das er nicht ausschlagen kann: sein Selbst in der künstlichen Spielwelt wiederzufinden. Wie schon Schiller so passend formulierte:

<sup>163</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 110.  
<sup>164</sup> Ebd. S. 18.

*„Nur durch die Folge seiner Vorstellung wird das beharrliche Ich sich selbst zur Erscheinung.“<sup>165</sup>*

Die Frage nach der Identität ist daher auch im Computerspiel ein grundlegendes Problem. Dabei spielt die Repräsentation im Sinne des Symbolischen eine ganz entscheidende Rolle: Ihre Funktion ist die Einladung, das „Hinein-gezogen-Werden“ in die ästhetische Anschauung. Beim Computerspielen wird man generell mit einem Phänomen konfrontiert, das Marti Lahti folgendermaßen ausdrückte:

*„There is an ambiguous double-effect in game-playing. Games have increasingly moved toward a fully subjective set of perspective-based relations, orienting the viewer to the action as oneself; yet they also have insisted on manufacturing increasingly exotic fantasy selves, defined sharply by categorical difference, otherness, from oneself. And games have done this by offering a simultaneous experience of disembodied perception and yet an embodied relation to technology.“<sup>166</sup>*

Dieser Doppeleffekt entsteht nicht nur durch die notwendige Bezugnahme von Maschine und Mensch im Sinne des Interface, sondern auch immer durch die Doppelrolle des Spielers als Beobachter und Teilnehmer. Es ist die ständig neue Bewusstmachung des technischen Zusammenhanges, welche die Wirklichkeit definiert. Der Mensch ist im Computerspiel also – im Gegensatz zum „realen Spiel“ – im permanent oszillierenden Zwiespalt zwischen der inneren und der äußeren Dimension des ästhetischen Scheins. Allein schon durch die körperliche Bewegung – und sei diese auch noch so minimal – wird er immer wieder auf seine physischen Notwendigkeiten verwiesen, die ihn an das „Raunen des Daseins“ erinnern. Die Prämisse der subjektiven und objektiven Polung ist dabei fundamental „seinsmäßig“, d.h. ontologisch gesetzt und begründet das spezifische Wirklichkeitsbild dieses Mediums. Dieser dynamischen Relation beider Pole wird in der toten Materie ästhetisch Leben eingehaucht und auf diese Weise eine Form von „erlebter Reflexion“ im performativen Akt des Computerspiels ermöglicht. Der fleischgewordene Reflexionsakt wird dabei zum Deduktionsprinzip aller möglichen Ereignisse im algorithmischen Medium.

<sup>165</sup> Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 44.

<sup>166</sup> Lahti, Martti: „As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games“, S. 168.

Es war René Descartes, der das *Repräsentations-Modell des Selbstbewusstseins* zur Ableitung aller wahrheitsfähigen Aussagen ontologisch fixierte und damit dem spekulativen Denken, dem Denken in Extremen, für naturwissenschaftliche, analytische Haltungen eine ontologische Grundlage gab. Selbstbewusstsein ist in diesem Fall als ein Reflexionsmodus zu verstehen, der das stetige Bewusstsein von etwas zum Gegenstand hat. Ein ähnlicher Verdacht, wie ihn vor fast 400 Jahren Descartes bei den *Meditationen über die Erste Philosophie* über die Möglichkeit des „Zweifels an sich selbst“ befallen hat, findet sich nun im Computerspiel in analoger Form wieder: Warum sollte sich aus dem berühmten selbstreflexiven Zirkelschluss Descartes „Ich denke, also bin ich“, nicht eine ähnliche Erkenntnis für die Formel „Ich spiele, also bin ich“ ableiten lassen?

Für traditionelle Formen des Spiels, wie etwa das Fangen, kann man dies leicht nachweisen. Die kindliche Sprache diktiert bereits die ontologische Valenz: Immer ist derjenige „es“, der „ist“. In dieser Gegenwart des „es ist“ manifestiert sich eine ähnlicher Gedanke wie in Descartes Einsicht, denn die Paradoxie des Spiels, das „wir-tun-mal-so-als-ob“, wird für die Dauer des Spielflusses absolut gesetzt. Descartes hat von einem Bewusstsein gesprochen, das beständig differenziert, diesen Prozess allerdings nicht hinsichtlich eines Ausstiegs aus dem Reflexionsakt – der für ihn die ganze Präsenz bedeutet – hinterfragen kann. Diese Präsenz geht der Reflexion voraus, die es wiederum in den epistemischen Status, also den des Wissens und der Erkenntnis zu erheben vermag. Auch diese Prämisse findet sich im ästhetischen Erleben des Computerspiels. Allerdings haben wir es hier mit einem zusätzlichen Paradoxon zu tun: Es ist die Frage, ob ich es bin, der da spielt, also der „es ist“, oder ob es der Andere, die Maschine ist, die mit mir spielt und die „es“ eigentlich die ganze Zeit „ist“. Es geht also um die Frage nach der objektiven Verlagerung der erlebten Subjektivität, die uns im Computerspiel auf performative Weise begegnet. Und wo könnte einem diese Frage eindrucksvoller begegnen als in der einladenden Macht der Symbole, die Identität stiften wollen?

Als Jacques Lacan zu Beginn der 1950er Jahre seine Theorie zum Spiegelstadium entwickelte, konnte er nicht ahnen, dass das psychologisch überaus eindringliche Bild seiner Selbstbewusstseinstheorie nur wenige Jahre später eine technisch viel höhere Auflösung erfahren würde. Der von ihm beschriebene

existenzielle Schock, den der Mensch im Augenblick der Erkenntnis seiner selbst als Objekt für den Anderen erleidet, findet im Computerspiel ein anschauliches mediales Äquivalent. Dabei ist Lacans Theorie der Subjektivität gerade deswegen so passend für die Auseinandersetzung mit Computerspielen, weil er in seiner semantischen Konstruktion der Psyche die mehrwertige Logik<sup>167</sup> des nicht auflösbaren Paradoxes im Grunde bereits impliziert. Durch die Erweiterung des Dualismus „Ich“ und „Über-Ich“ vom Freudschen Apparat durch die Instanz des „Realen“ zu seiner Trias des Imaginären-Symbolischen-Realen, zeichnete er ein Bild von unserem Bewusstseinsapparat, das mehr dem logischen Auflösungsgrad einer Rechenmaschine gerecht wird als der Freudschen Vorstellung der menschlichen Psyche als Dampfmaschine.

Mark Butler hatte vorgeschlagen, die Spiegelmetapher Lacans mit seinem System der Symbolischen Ordnung für ein kybernetisches Verständnis des Mediums Computerspiel fruchtbar zu machen. Seiner Argumentation zufolge ist der Mensch im spielerischen Umgang mit dem Computer stets in der Lacanschen Trias des Symbolischen-Realen-Imaginären eingebunden. Dies ist nach Butler legitim, da Lacan das Verhältnis zwischen Symbolischen und Realem als informationstheoretische Beziehung zwischen Signal und undifferenziertem Rauschen konzipierte. Dabei ist jede Symbolisierung, d.h. jede Formulierung des Realen, als Akt der Gewalt, d.h. der Handlung, zu verstehen und folglich ist jede Benennung „eine Verkürzung und ein Abschneiden. Das Reale ist immer das, was über ein synchrones symbolisches System hinausweist.“<sup>168</sup> Es ist das, was in der Auffassung von Wirklichkeit fehlt, was über das System des Realen hinausweist. Es existiert nicht und erdet zugleich das System ontologisch. Das Reale konfrontiert den Spieler mit der Faktizität der Zeit und seiner Endlichkeit, d.h. dem Tod, und macht sich bemerkbar in der Vorstellung einer vollkommenen, erfüllten Phantasie. Daher ist die symbolische Ordnung bei Lacan auch die Grundlage für ein Verständnis von Intersubjektivität, in diesem Fall mit der Maschine. Das Ich ist dabei ein Anderes. Um sich diesem anzunähern, muss der Spieler sein „souveränes Dasein“ aufgeben, die Verausgabung und den sinnlosen Verlust seiner Zeit bejahen und sich darin dem Risiko des Selbst-Verlustes aussetzen.

<sup>167</sup> Vgl. Günther, Gotthard: Idee und Grundlage einer nicht Aristotelischen Logik.

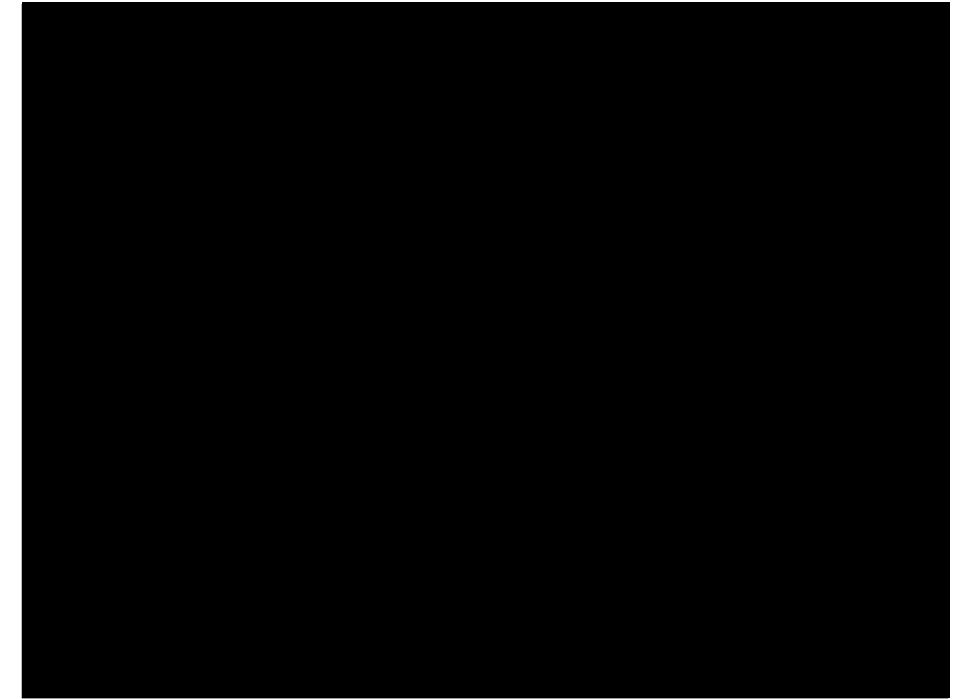
<sup>168</sup> Butler, Mark: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens, S. 171.

Folglich lässt sich zusammenfassen, dass der Spieler, um überhaupt am Spiel mit dem Computer teilnehmen zu können, zunächst sich selbst verobjektivieren muss, um sich im Handeln und Denken der algorithmischen Welt wiederzuerkennen. Er muss also das cartesianische Paradigma in der ästhetischen Anschauung des Spielflusses, auf welches ich im folgenden Kapitel des Rausches nochmal genauer eingehen werde, mittels der eigenen Vorstellung seiner Leiblichkeit erfahren, um sich in deren Überwindung als wirklich in der Welt zu erweisen. Dabei ist zu beobachten, dass die subjektive Identifikation immer durch ein mehr oder weniger geschicktes Zusammenspiel der Vorstellungen einer Kamera und eines Avatars augenscheinlich wird. Im Zusammenspiel des simulierten Blicks und dem Blick des Anderen manifestiert sich jedoch nicht nur die Zerrissenheit des Subjekts, die einen Zirkel des Begehrens zwischen beiden Polen provoziert und in welchem sich der Trieb manifestieren kann, sondern auch die später von Lacan bewusst gesetzte ontologische Macht des Blickes.<sup>169</sup> Diese bringt den Spieler und den Avatar dazu sich gegenseitig im Kontext des Wirklichen zu erschaffen. Beide sehen und werden zugleich gesehen. Aus diesem Grund findet der Prozess der Identifikation durch den symbolischen Gehalt vordergründig einen klaren Ausdruck: Während wir spielen, beobachten wir uns beim Spielen. Besonders schön ist dies bei Spielprinzipien zu beobachten welche eine Kamera als Interface verwenden und damit eine photographische Repräsentation des Spielers implizieren. Das erste wirklich populäre Spiel, welches diese Form der Subjektrepräsentation verwendete, stellt das vom Sony Computer Entertainment London Studio im Jahre 2003 entwickelte Spiel *Eye Toy Play* dar. Diese Minispielsammlung arbeitet mit Webcam-Bildern, die das Spiegelbild des Spielers zum Gegenstand des Spielgeschehens hat.

---

<sup>169</sup> Vgl. Lacan, Jacques: „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“.





*Eye Toy Play* von SCE London Studio (2003)

Doch stellt diese Form der Computerspiele eher eine Seltenheit dar. In den meisten Spielen muss sich ein Spieler in der Auseinandersetzung mit einem Avatar oder der Spielwelt identifizieren. Dies tut er durch seine Handlungen, im Modus der Ästhetischen Bruchstelle. An dieser Stelle muss ein Identifikationspotenzial zu greifen beginnen, denn wie es Henry Jenkins in einer kleinen Gegenüberstellung mit der photographischen Erfahrung ausdrückte:

*„We have learned to care as much about creatures of pigment as we care about images of real people. Why should pixels be different? If we haven't yet cared this deeply about game characters [...], it is because the game design community has not yet found the right techniques for evoking such emotions, and not because there is an intrinsic problem in achieving emotional complexity in the medium itself.“<sup>170</sup>*

Die Erzeugung von unmittelbarer Identifikation stellt in der Tat eine der größten Herausforderungen für die Computerspielentwicklung dar – auch oder gerade heute noch. Mit „Identifikation“ meine ich keinesfalls eine oberflächliche Form, im Sinne der Empathie, sondern im Sinne der unmittelbaren Selbstvertrautheit (Manfred Frank) in der Welt, die nicht erst einen Prozess der Erkenntnis zur Bedingung hat. Der Weg

<sup>170</sup> Jenkins, Henry: „Games, the New Lively Art“.

führt über die Sinnlichkeit der Existenz, die sich in der Konfliktsituation im digitalen Universum ausdrückt.

Kein Wunder also, dass „First-Person-Games“ eine analytische Sonderrolle einnehmen. Sie bieten nicht nur die zentralperspektivisch einwandfreie Simulation eines Raumes im totalen Ausnahmezustand, sondern sie rühren von ihrer symbolischen Beschaffenheit, um mit Dieter Mersch zu sprechen, „philosophisch an [der] Erfahrung des Selbstbewusstseins“.<sup>171</sup> Allerdings lässt dieses „Ich“ in der Kamera keine subjektivierende Identifikation im Sinne der geforderten Unmittelbarkeit zu. Man übersieht gerne, dass im „Ego-Shooter“ in Form von Waffen und Händen auch eine Repräsentation des Avatars gegenwärtig ist; je nachdem für welche man sich entscheidet, verändert sich auch der Charakter des Avatars. Zwar bin das „Ich“, der handelt und entscheidet, allerdings im spielerischen Modus der ständigen Selbstanschauung im Spiel, also in der unmittelbaren Identifikation mit dem „Nicht-Ich“. Dennoch ist Mersch's These, dass im Ereignis des Ego-Shooters das Medium Computerspiel zu sich selbst kommt, zu unterstreichen. An dieser Stelle muss jedoch bemerkt werden, dass die Konsequenz, daraus eine Entscheidungslogik als zugrundeliegendes Vermittlungssystem des Computerspiels abzuleiten, nicht ganz einleuchten will. Computerspiele lassen sich nicht auf „mathematische Spiele“ reduzieren, da sich im Spielfluss beständig Bruchstellen zwischen dem Code und dem Menschen auftun, durch den das eigentliche ästhetische Scheinen in der performativen Auseinandersetzung mit der Realität erst entsteht. Im Gedanken Mersch's findet sich jedoch ein Verdacht, der einen Schritt weiter geht und nicht überlesen werden sollte:

*„«Ich» reagiere auf «mein» Gesehenes wie auf die Spielsituation, entscheide in «meiner» Welt wie auch der Welt des Spiels und vollziehe dadurch buchstäbliche «Er-fahrung» durch die «Fahrt» der Ereignisse, die mir den Ariadnefaden rudimentärer Narrative an die Hand liefern, die «ich» Zug um Zug zu einem komplexen Gedächtnisgewebe verdichte und dadurch erst ihre «Erzählung» entstehen lasse.“<sup>172</sup>*

<sup>171</sup> Mersch, Dieter: „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, S. 28.

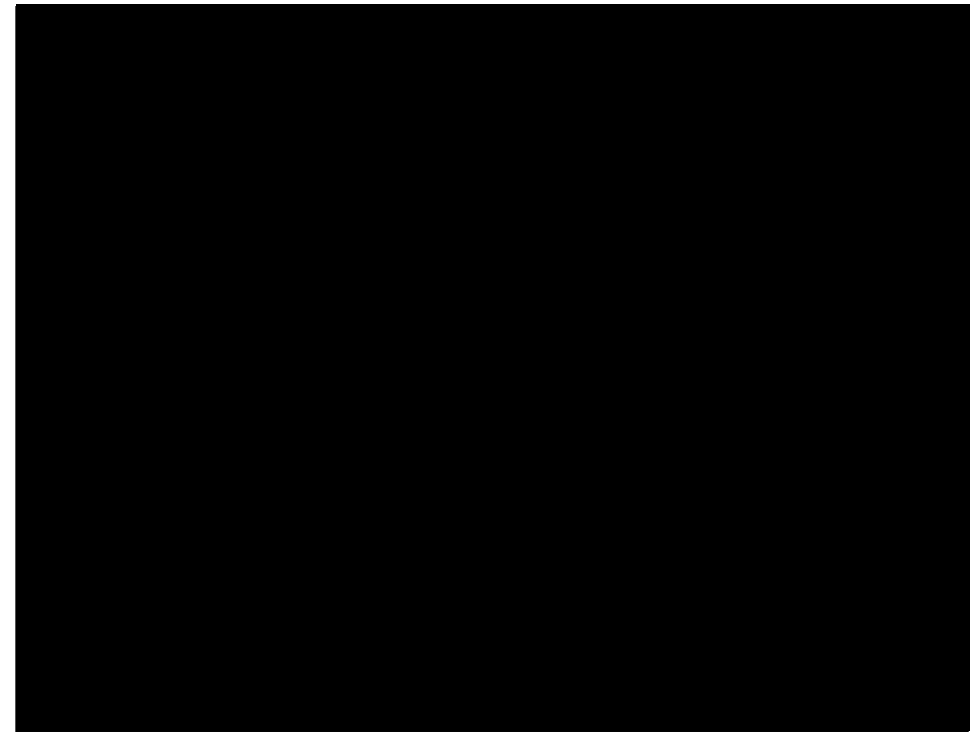
<sup>172</sup> Ebd.

Dies ist richtig. Bedenkt man jedoch, dass die Repräsentation des Subjekts permanent zwischen fiktiver und realer Anschauung hin und her oszilliert, ist es das Medium in seiner klassischen Funktion als (Ver-)Mittler, welchem wir eine selbstreflexive Qualität zusprechen müssen. Das Medium selbst wird sich als leerer Raum, als verzerrtes Signal und als warmherziger Transmitter seiner selbst auf repräsentativer Ebene bewusst und uns damit auf mehreren inhaltlichen Ebenen zugleich verfügbar. Eigentlich stellt das Computerspiel damit symbolisch die Verwirklichung von Marshall McLuhans Traum des Mediums als Selbstaussdruck dar: Nicht Inhalte sind das eigentlich Thema der Auseinandersetzung mit dem Computerspiel, sondern das gegenseitig stimulierende „Hinein-Schaukeln“ in eine künstliche Wirklichkeit. Kategorien wie Aktiv und Passiv bekommen dabei nur noch einen Beigeschmack von notwendigen Gesten der Einladung zur gemeinsamen Wirklichkeitskonstitution und die Selbstvergessenheit des Menschen im Spiel wird zum Spiegel der Selbstbewusstwerdung des Mediums.

Als Beispiel soll eine Szene aus dem 2009 erschienen fiktiven Kriegsspiel *Modern Warfare 2* von Infinity Ward angeführt werden. Es handelt sich dabei um die vielleicht am kontroversesten diskutierte Spielsequenz in der gesamten Videospiegelgeschichte. Im dritten Level des Ego-Shooters mit dem Kapiteltitel „No Russian“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines Undercover-Agenten, der Seite an Seite mit dem eigentlichen Feind des Spieles ein Massaker am internationalen Moskauer Flughafen anrichtet.<sup>173</sup> Es handelt sich dabei um ein erzähltechnisches Element, da das in diesem Level angerichtete Massaker einen Weltkrieg zwischen den USA und Russland auslöst, dessen weiterer Verlauf im Spiel behandelt wird. Der Spieler ist live bei diesen Geschehnissen dabei und hat im Grunde drei Möglichkeiten zu reagieren: (1) Kann er das Spiel mitspielen, um seine Tarnung nicht aufzugeben und wahllos auf unbewaffnete Zivilisten schießen. (2) Kann er gar nicht feuern und einfach mit den anderen Terroristen durch das Level schreiten. (3) Kann er noch auf die Terroristen selbst feuern.

---

<sup>173</sup> Die behandelte Sequenz kann unter den folgenden Adresse Online angesehen werden: <http://www.youtube.com/watch?v=8NMnnMRWJ-0>, Stand: 04 Juli 2010.



*Modern Warfare 2* von Infinity Ward (2009)

Feuert man auf die Terroristen ist das Spiel vorbei. Argumentation hierfür ist, dass man damit seine Tarnung aufgegeben hat. Das Feuern auf Zivilisten ist in der zensierten Fassung des Spieles ebenfalls untersagt, in der ungeschnittenen allerdings die plausibelste Handlungsweise, welche auch von den meisten Spielern ausgeführt wird. Grund hierfür ist, dass diese Sequenz eindeutig als erzähltechnisches Element identifiziert wird. Obwohl man es selbst ist, der an diesem grausamen Akt teilnimmt, hat man doch eine notwendige objektive Distanz zum Geschehen, ohne welche das Spiel als solches nicht funktionieren würde. Das paradoxe Potenzial der Doppelung des Bewusstseins in der Identifikation ermöglicht es die „einfachste surrealistische Tat“ im Sinne André Bretons zu erleben. Diese bedeutet an einem perfekten Tag – die Sonne scheint, man wird von seiner Familie geliebt, hat Erfolg im Leben – einfach blind in die Menge zu schießen. Damit ruft Breton im zweiten surrealistischen Manifest von 1930 den motiv- und grundlosen Mord als die existentielle Tat schlechthin aus:

*"Die einfachste surrealistische Tat besteht darin, mit Revolvern in den Fäusten auf die Straße zu gehen und blindlings, solange man kann, in die Menge zu schießen. Wer nicht wenigstens einmal im Leben Lust gehabt hat, auf diese Weise mit dem derzeit bestehenden elenden Prinzip der Erniedrigung und Verdummung*

*aufzuräumen - der gehört eindeutig selbst in diese Menge und hat den Wanst ständig in Schußhöhe.*<sup>174</sup>

Die Hingabe an das Absurde übersteigt die eingefahrene Wirklichkeit und erlaubt einen Zugang zu einem Wirklichkeitsverständnis ohne Wahrheitsbegriff, zu einem baudrillardischen Simulationsbegriff ohne Referenz zur Realität, welcher dennoch eine eigene Welt bedeutet. Der spielerische Zugang zu dieser Situation in der Doppelung des Bewusstseins verweist ganz klar auf die Autonomie des Denkens. Den Irrationalismus einer solchen Grausamkeit durchzuführen und in Einklang mit seiner Realität zu bringen, ist eine nicht zu unterschätzende geistige Leistung, welche hier im Prinzip der Maskierung geführt wird und sich in diesem Medium ausdrückt. Der dabei zutage tretende Automatismus wird auch in der beschriebenen Szene konsequent gebrochen: Nachdem man sich durch eine Menge von panischen Zivilisten geschossen und noch einen kleinen Kampf gegen ein Sondereinsatzkommando der Polizei überstanden hat, wird man am Ende des Levels vom Führer der Terroristenbande selbst erschossen. Es zeigt sich, dass der Spieler im Gewand eines Undercover-Agenten immer dem Gegner in seiner Rolle als Doppelagent bekannt war und dieser nur benutzt wurde um den Krieg zwischen Russland und den USA auszulösen. In diesem Tod, den man in diesem Ego-Shooter auch aus der subjektiven Perspektive selbst erlebt, wird der Spieler an die Sinnlosigkeit und Absurdität seiner Handlungen schlagartig wiedererinnert. Man hat seine Aufgabe erfüllt und ist gescheitert. Doch gerade in diesem Scheitern wird eine Geschichte erzählt.

Damit offenbart sich die Identität im Videospiel ebenfalls im existentialistischen Sinne als eine von Selbstzerstörung bedrohte Identität. Aus diesem Grund ist die Erfahrung der Verworrenheit der virtuellen Welt durchaus auch auf die Realität übertragbar. Identität bedeutet hier das Sein-Behaupten. Eine standhafte Identifikation findet sich nur in einer sakralen Offenbarung, die an den Ästhetischen Bruchstellen, welche über den geschützten Raum des Spieles hinausweisen, auszumachen sind. Hier bricht der paradoxe Zustand der Doppelung des Bewusstseins auf und man ist nur eines von beidem: entweder Maske oder Maskenträger. Doch statt auf diesen Punkt stehen zu bleiben und das Spiel

<sup>174</sup> Breton, André: Die Manifeste des Surrealismus, S. 56.

abzubrechen, sucht man weiterhin nach dem „Lebendigen“ und kehrt mit dem Wissen der Ästhetischen Bruchstelle ins Paradoxon zurück. Das Opfer, welches vom Spieler hier erbracht wird, wird aktuell gehalten. Der Moment des Schwankens wird kontinuierlich aufrecht erhalten. Es ist nur konsequent, dass man sich in einer unentscheidbaren Situation befindet, in welcher sich dieses Schwanken ausdrückt. Nur in dieser Situation kann Souveränität im Spielfluss in Erscheinung treten. Es muss ohne genau festgelegten Grund entschieden werden, wie zu handeln ist. Die souveräne Handlung im am Leben erhaltenden Identifikationsprozess ist die Erfahrung des Unmöglichen, eine Meditation über die Extreme des Möglichen. Im Grunde haben wir es hier mit der inneren Erfahrung des Subjektes zu tun, dessen Konflikt im Spielfluss ausgelagert wird. Die innere Substanz dieses Subjektes, d.h. seine Einheit, geht verloren. Oder wie es der Soziologe und Kulturwissenschaftler Stefan Moebius in seiner Untersuchung des Collège de Sociologie ausdrückte:

*"Die innere und souveräne Erfahrung ist gerade die Erfahrung einer unmöglichen Einheit und des Bruchs mit sich selbst."<sup>175</sup>*

Dies führt zu George Batailles Konzept der „starken Kommunikation“, welches im Identitätsspiel des algorithmischen Mediums einen Ausdruck findet. Für Bataille konstituiert starke Kommunikation das Dasein und nicht umgekehrt.<sup>176</sup> Das Subjekt wird zum Nichtwissen und das Objekt zu dem ihm gegenüberstehenden Unbekannten.<sup>177</sup> Das Ipse ist Batailles Ausdruck für ein starkes Selbst, das sich vom Ich unterscheidet. Nach Bataille ist das Ipse nicht in einem von der Welt isolierten Subjekt auszumachen, sondern ein Ort der Kommunikation, eben die Verschmelzung von Subjekt und Objekt.<sup>178</sup> Die Erfahrung der Verschmelzung kann nicht kommuniziert werden, wenn, wie es Bataille selbst ausdrückt, „Bande des Schweigens, des Zurücktretens, der Distanz nicht diejenigen verwandeln, die sie ins Spiel bringt.“<sup>179</sup> Und weiter schreibt er, das es nicht genügt, "zu erkennen [...], das Erkennen muß auch im Herzen stattfinden (in den intimen halbblinden Regungen). Das ist keine Philosophie mehr, sondern das Opfer (die Kommunikation).“<sup>180</sup> Das

<sup>175</sup> Moebius, Stephan: Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939), S. 347.

<sup>176</sup> Vgl. Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 42.

<sup>177</sup> Vgl. ebd. S. 21.

<sup>178</sup> Vgl. ebd. S. 22.

<sup>179</sup> Ebd. S. 48.

<sup>180</sup> Ebd. S. 75.

Opfer als Technik ist der bewusste Verzicht auf Wissen. Man stürzt sich in die Leere und nichts wird gegeben, „weder im Sturz noch in der Leere, denn die Offenbarung der Leere ist nur ein Mittel, tiefer in die Abwesenheit zu fallen“,<sup>181</sup> wie Bataille schreibt. Der Prozess der Identität offenbart sich hierdurch als eine „Dialektik der Sinnlosigkeit“<sup>182</sup> im batailleschen Sinne. Das eigentliche Ziel dieser Auflösung ist der Erkenntnisgewinn durch Sinnlosigkeit. Subjekt und Objekt werden dadurch zu „Perspektiven des Seins“.<sup>183</sup> Ihre Kommunikation entzieht beiden die Substanz und damit ihren Wahrheitsbegriff. Bataille diagnostiziert dies folgendermaßen:

*„Ich bestimmte zugleich: daß die Existenz Kommunikation ist – daß jede Vorstellung des Lebens, des Seins und des Etwas überhaupt von da aus zu revidieren ist.“<sup>184</sup>*

Die volle Kommunikation wird zugänglich, indem man sich von der Idee der Nützlichkeit verabschiedet.<sup>185</sup> Das Spiel beginnt und endet an dieser Schwelle. Dazwischen offenbart sich ein Verständnis von der Existenz, dass ohne Grund Tiefe erschließt. Es ist das Leben, welches sich darin als schmerzloser Gewaltakt zeigt.

Identität wird somit zu einem geistigen Prozess am Vorbild der mathematischen Variabilität, in welche sich der Spieler verliebt. Mit Claus Pias gesprochen, gehen gute Spiele insofern nie zu Ende, als dass es im Sinne der „Zirkulären Kausalität“ der Kybernetik, nie ganz klar sein kann, ob der Mensch die Maschine steuert oder die Maschine den Menschen.<sup>186</sup> In diesem Zwischenraum ist die Bedeutung der Identifizierung zu suchen, die zwar anders als im Theater aufgrund der mathematischen Basis streng limitiert ist, doch auf der anderen Seite eine Sensibilität für Ästhetische Bruchstellen in der Thematisierung dieser Zirkulären Kausalität von Mensch und Maschine bewirkt. In dieser findet sich die unmittelbare Identifikation im Spielfluss. Sie ist begründet im Paradoxon des Spiels selbst, findet aber in seiner digitalen Ausprägung eine existenzielle Schärfung.

---

<sup>181</sup> Ebd. S. 76.

<sup>182</sup> Ebd. S. 79.

<sup>183</sup> Ebd. S. 79/80.

<sup>184</sup> Ebd. S. 139.

<sup>185</sup> Vgl. ebd. S. 161/162.

<sup>186</sup> Vgl. Pias, Claus: „Wirklich problematisch. Lernen von ‚frivolen Gegenständen‘“, S. 264.

Sie ist existenziell gepolt, weil sie gerade kein interpassives Moment hat. Anders als im Film wird Identifikation nicht durch Empathie für eine Figur, sondern durch die Repräsentation der eigenen Handlungen und Entscheidungen erzeugt. Im Digitalen Spiel unterscheidet sich darin die Rolle der Identifikation auf signifikante Art und Weise von anderen Medien. Es bietet kaum Angriffsfläche für ein interpassives Verständnis von Identifikation. Das vom Kulturphilosophen Robert Pfaller ausgearbeitete und auch von Slavoj Žižek übernommene Konzept der Interpassivität besagt, dass eigene Handlungen und Empfindungen an äußere Objekte übergeben werden. Anstatt selbst etwas zu genießen, lässt das interpassive Andere etwas für sich genießen, oder wie es Žižek ausdrückt:

*"You think you enjoyed the show, but the Other did it for you. The gesture of criticism here is that, no, it was NOT YOU who laughed, it was the Other who did it."<sup>187</sup>*

Interpassivität ist damit der Gegensatz zur Interaktivität. Es ist, wie es Žižek weiter ausdrückt, die Minimalvoraussetzung für Subjekte um aktiv zu werden, da man in der Interpassivität seine eigene Passivität auf ein Objekt projiziert. Das Objekt führt die Wünsche und Begierden des Subjekts aus. Es leidet für das Subjekt und steht damit wieder in einem direkten Verhältnis zu ihm. Allerdings, so Žižek, ist man in der Interpassivität mehr dezentralisiert als in der Interaktivität, da man hier von dem Kern seiner Eigenidentität entfernt wird.<sup>188</sup> Man wird nicht aktiv durch einen anderen, sondern passiv, da die Aktivität des Objektes „medialisiert“ wird durch die eigene subjektive Position. Nur durch die totale Identität zwischen dem Anderen und der eigenen Handlung kann man sich als wahrlich aktiv begreifen. Es handelt sich nicht, wie bei der Interaktivität, um determinierte Reflexion sondern um reflektierte Determination.<sup>189</sup> Doch dies ist beim Digitalen Spiel nicht der Fall, da das Andere keine Existenzberechtigung ohne das eigene Handeln hat. Zwar gibt es auch interpassive Elemente in Digitalen Spielen, beispielsweise in Cut-Scenes, doch eröffnen diese für das reflektierende Bewusstsein des Spielers identifikatorisch eine viel kleinere Angriffsfläche, als es der Möglichkeitsraum der Variabilität im Mikrokosmos der Handlung anzubieten hat. Die Begründung dieser Bewegung wird

<sup>187</sup> Žižek, Slavoj: „The Interpassiv Subject“.

<sup>188</sup> Vgl. ebd.

<sup>189</sup> Vgl. ebd.



in einem Akt der *Performativen Reflexion* zu ermitteln sein, welche sich im Digitalen Spiel in der Spielform des Rausches offenbart und im Folgenden behandelt wird.

#### 4.4. Das Rauschen der Performativen Reflexion

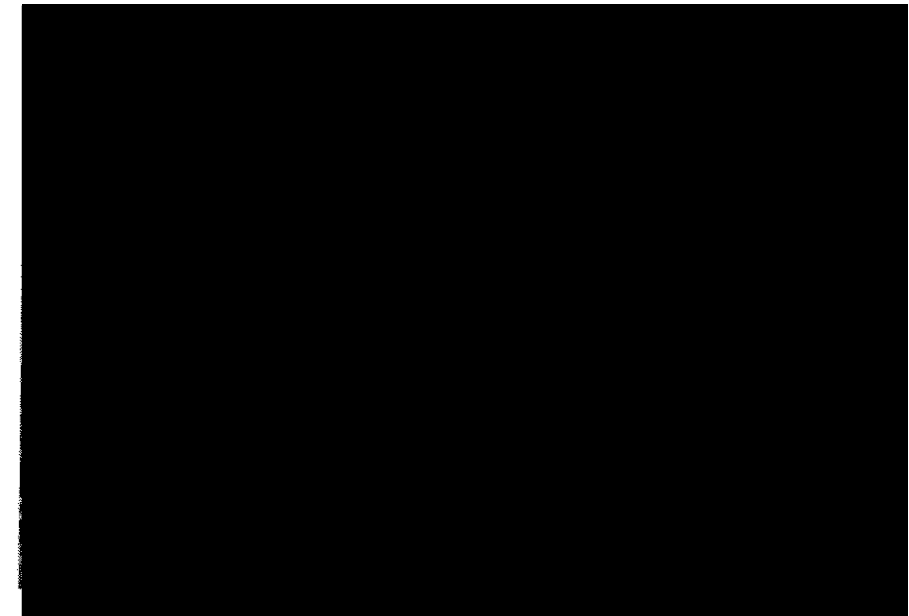
Wie bereits Caillois richtig erkannte, eignet sich die Besonderheit des Begriffs „Rausch“, welcher im Deutschen zugleich Ektase als auch Informationsüberschuss bedeutet, hervorragend zur Bestimmung eines wesentlichen psychologischen Moments des Spielens. Als Metakategorie des Spielflusses tritt dieser im digitalen Universum vermittelt der Ästhetischen Bruchstelle in Erscheinung und suggeriert eine Verstärkung des Soges sich in sein Schicksal fallen zu lassen: Einerseits das Gefühl der Kontrolllosigkeit, andererseits die verstärkte Schärfung der Sinne und die Beschleunigung des Denkens. Rausch im Computerspiel ist ein Kampf gegen den Informationsüberschuss, eine Synchronisierung von Geschwindigkeit und Wahrnehmung im Unterbewussten des Spielers. Friedrich Nietzsche, welcher so eindringlich auf die Bedeutung des Rausches, des Dionysischen, in seiner Kunstmetaphysik hingewiesen hat, unterstrich in seiner Schrift „Die dionysische Weltanschauung“ von 1870, dass die Ekstase niemals unreflektiert vonstatten zu gehen hat, wenn sie im Dienste einer höheren Sache, d.h. ritualisiert durchgeführt wird. Es handelt sich bei diesem Text um den frühesten, in welchem das Konzept seiner Kunstmetaphysik schriftlich zutage tritt. In diesem wird ganz klar hervorgehoben, dass der Diener des Dionysus kein Verächter der Reflexion ist. Ganz im Gegenteil, er beobachtet sich selber im Kontrollverlust:

*„Wenn nun der Rausch das Spiel der Natur mit dem Menschen ist, so ist das Schaffen des dionysischen Künstlers das Spiel mit dem Rausche. Dieser Zustand läßt sich nur gleichnißweise begreifen, wenn man ihn nicht selbst erfahren hat: es ist etwas Ähnliches, wenn man träumt und zugleich den Traum als Traum spürt. So muß der Dionysosdiener im Rausche sein und zugleich hinter sich als Beobachter auf der Lauer liegen. Nicht im Wechsel von Besonnenheit und Rausch, sondern im Nebeneinander zeigt sich das dionysische Künstlerthum.“<sup>190</sup>*

<sup>190</sup> Nietzsche, Friedrich: „Die dionysische Weltanschauung“, S. 555/556.

Auch Caillois war dies bekannt, wenn er darauf aufmerksam gemacht hat, dass die korrumpierte Form des Rausches einen unreflektierten Umgang mit dem Selbstverlust darstellt.

Was nun den Rausch in Digitalen Spielen angeht, so zeichnen sich Computer vor allem dadurch aus, dass sie in Echt-Zeit Spieldynamiken viel schneller ver- und bearbeiten können, als Menschen untereinander überhaupt in der Lage sind dies wahrzunehmen oder gar zu überprüfen. Daher war das Spiel mit dem Computer in seiner Anfangszeit auch immer ein Spiel mit der Rechengeschwindigkeit. Dieses Motiv findet sich auch heute noch, wenn auch in einer weitaus symbolischeren Form wieder. Als besonders schönes – weil in seinen symbolischen Anspielungen weiterführendes – Beispiel ist die Figur *Sonic* zu nennen, jenes heute etwas in die Jahre gekommene Maskottchen der japanischen Spieleschmiede Sega. Aus der klassischen Manga-Tradition abgeleitet, wird hier der Konflikt von Natur und Technologie ausgetragen.



*Sonic CD* von Sonic Team (1993)

Das Natürliche wird repräsentiert von dem vom Spieler gesteuerten Igel Sonic, der gegen einen Naturwissenschaftler mit Namen Dr. Robotnik antritt. Dieser hat das Ziel, die gesamte Lebenswirklichkeit der Hauptfigur, also seine Umwelt und deren Bewohner, in Maschinen zu verwandeln. Sonic tritt also gegen diese Maschinenwelt an. Seine stärkste Waffe ist dabei ein Attribut, das eigentlich die Stärke der

Maschinenwelt ist: die Geschwindigkeit. Diese wird im Spielfluss glorifiziert. Der Reiz dieses Jump 'N' Run Spieles besteht darin mit dem System mitzuhalten. Die eigentliche Spieltiefe entfaltet sich erst an der Grenze zum Kontrollierbaren, wo schnell reagiert und entschieden werden muss. Hierbei entsteht ein Rauscherlebnis, das über die Auseinandersetzung mit der Technik und deren Bekämpfung hinausreicht. Um es mit den Worten von George Bataille auszudrücken:

*„Das Ich fühlt sich nur dann befreit, wenn es außer sich ist.“<sup>191</sup>*

Doch wenn die Reflexion im Rausch nicht ausgeblendet werden soll, muss sich neben dem Kampf gegen die Geschwindigkeit, dem Überfluss an Information, auch noch der Rausch in einem narrativen Sinne offenbaren. Dies wird durch die Verbindung zum Drama geleistet, denn um es nochmals mit den Worten von Bataille zu sagen, „man erreicht nur dann Zustände der Ekstase oder der Verzückung, wenn man die Existenz umfassend dramatisiert.“<sup>192</sup> Ohne die Dramatisierung kann der Mensch nicht aus sich herausgehen. Diese Art von „Umbruch“ in der Angst berührt den Menschen emotional. Ein Bewusstsein der Intimität wird gezeugt durch die identifikatorische Verschränkung von Subjekt und Objekt.<sup>193</sup> Das Intime ist, nach Bataille, das Heilige, der „Nimbus der Angst“,<sup>194</sup> und damit das Herz des Dramas. Man verliert sich in ihm, vergisst sich selbst und wir „kommunizieren mit einem ungreifbaren Jenseits.“<sup>195</sup>

Doch wie genau sieht die Dynamik zwischen Subjekt und Objekt in der Ektase aus? Auch hier hilft uns Bataille weiter. Laut ihm ist das Objekt im Augenblick der inneren Erfahrung kein Objekt mehr:

*„Die Ekstase ist nicht Liebe: die Liebe ist Besitzergreifung, für die das Objekt nötig ist, das zugleich Besitzer des Subjekts ist und von ihm besessen wird.“<sup>196</sup>*

Doch gibt es im Moment des Rausches kein Subjekt mehr, beide sind aufgelöst. Was bleibt sind Übergänge, Formen der „Kommunikation“, aber diese sind nicht im Sinne

<sup>191</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 104.

<sup>192</sup> Ebd. S. 22.

<sup>193</sup> Vgl. Bataille, George: Theorie der Religion, S. 86.

<sup>194</sup> Ebd. S. 46.

<sup>195</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 23.

<sup>196</sup> Ebd. S. 88.

eines zielgerichteten Austausches zu verstehen. Sobald man das Eine oder Andere erreicht, hat man die gesonderte Existenz verloren:

*„Die Frage des Subjekts mit seinem Willen zum Wissen sind aufgehoben: das Subjekt ist nicht mehr da, sein Fragenstellen hat keinen Sinn mehr und bildet keinen Grund, es einzuführen. Ebenso bleibt keine Antwort mehr möglich. Die Antwort müßte lauten: "das ist das Objekt", während es kein gesondertes Objekt mehr gibt.“<sup>197</sup>*

Das Subjekt sucht nach der Ekstase, weil es die Notwendigkeit besitzt bis zum Extrem zu gehen, die größten Extreme im Bewusstsein zu erfahren. Doch hat es, laut Bataille, dabei niemals den Willen zu seiner eigenen Ekstase. Es sucht die Ekstase selbst,<sup>198</sup> denn „[...] die innere Erfahrung ist eine Eroberung, und eine solche *für die anderen!* Das Subjekt verläuft sich in der Erfahrung, es verliert sich im Objekt, das sich selbst auflöst.“<sup>199</sup> In diesem Sinne entblößt sich im Rausch das Spiel als das Bewusstsein des Anderen:

*„Wenn es die Fliege oder das Kind ist, ist es genaugenommen nicht mehr das Subjekt (es ist lächerlich, in seinen eigenen Augen lächerlich); wenn es sich zum Bewußtsein der anderen macht und, wie es der antike Chor war, zum Zeugen, zum Kündler des Dramas, verliert es sich in der menschlichen Kommunikation, stürzt es als Subjekt aus sich heraus und versinkt in einer unbegrenzten Menge möglicher Existenzen.“<sup>200</sup>*

Zusammengefasst bedeutet dies: Am Anfang steht die Selbstaufgabe im Identifikationsprozess, dann aber setzt der Reflexionsprozess ein und es wird nach dem reflektierenden Anderen gesucht. Der Spieler sucht das eigene Drama im Objekt. Der Rausch, der von dieser Bewegung ausgelöst wird, wird vom Objekt wieder in die Innerlichkeit des Subjektes projiziert und er wird sich gewahr, dass „[...] was die Welt an Zerreißendem birgt, das unaufhörliche Gleiten von allem ins Nichts [ist]. Wenn man so will: die Zeit.“<sup>201</sup> Und man fühlt sich wohl in dieser Zeit: Man nimmt sich die Freiheit zu scheitern, Zeit zu verschwenden und das spektakuläre

<sup>197</sup> Ebd. S. 88.

<sup>198</sup> Vgl. ebd. S. 88/89.

<sup>199</sup> Ebd. S. 90.

<sup>200</sup> Ebd.

<sup>201</sup> Ebd. S. 164.

Scheitern als ein „Gutes“ im Sinne des guten Spieles anzuerkennen.<sup>202</sup> Die Konsequenz aus dieser Absurdität ist eine Aufrichtigkeit gegenüber der Existenz:

*„Wenn ich diese Absurdität, die meine Beziehung zum Leben bestimmt, für wahr halte, wenn ich mich von diesem Gefühl, das mich vor dem Schauspiel der Welt ergreift, von dieser Hellsichtigkeit, die mir auf der Suche nach Erkenntnis erwächst, durchdringen lasse, dann muß ich diesen Gewißheiten alles opfern und muß ihnen ins Gesicht sehen, um sie aufrechterhalten zu können. Vor allem muß ich von ihnen mein Verhalten bestimmen lassen und ihnen bis in ihre letzte Konsequenzen hinein folgen.“<sup>203</sup>*

In der Offenbarungskraft der Ekstase begründet sich somit alle „mystische Erkenntnis“, die jedoch nicht frei von einem Gegenstand ist, sondern ganz im Gegenteil diesen mit Bedeutung aufzuladen versteht. Der Rausch ist somit ein wesentlicher Bestandteil für die Bedeutungsgenerierung im Medium Computerspiel. Allem voran steht dabei der Tod als Objekt der Ekstase auch im Digitalen Spiel, denn, wie es Bataille so treffend formulierte:

*„Das begehrte Schauspiel, das Objekt, in dessen Erwartung sich die Leidenschaft überbietet, ist das, wessentwegen "ich sterbe, weil ich nicht sterbe".“<sup>204</sup>*

Das Paradoxon von gleichzeitigem Leben und Tod im Digitalen Spiel als markiertem Regelbruch oder der Aufgabe einer narrativen Entwicklung ist die Zusammenführung von zwei Erlebnisqualitäten des Digitalen Spieles: das „Versinken“, also die Selbstvergessenheit des Spielers in der Spielwelt, und das „Aufwachen“, also das Zurückgeworfenwerden in die Realität des Spieles als fiktiver Situation. Natasha Adamowsky nennt das „Aufwachen“ auch „reflexive Aufmerksamkeit“.<sup>205</sup> Sie machte diesen Begriff für die Untersuchung von Computerspielen unter Bezugnahme von Barbara Meyerhoffs „reflexive awareness“, Erwin Goffmans Konzept von selbstbewusster „action“, sowie Vicor Turners Definition vom „Reflexiv-Sein“ fruchtbar. Laut Adamowsky ist das abwechselnde Zusammenwirken von „reflexiver Aufmerksamkeit“ und Selbstauflösung im Digitalen Spiel für die Qualität eines Spiels im Allgemeinen verantwortlich. Man muss diesen Gedanken in Bezug auf die Sinnstiftung zustimmen.

<sup>202</sup> Vgl. Bataille, Georges: Die Erotik, S. 249.

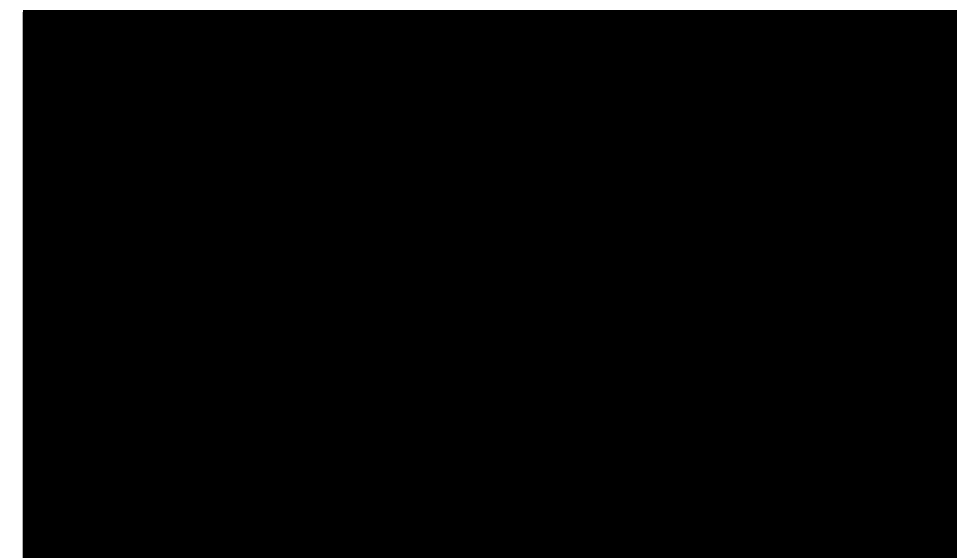
<sup>203</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 34.

<sup>204</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 174.

<sup>205</sup> Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, S. 50.

Ich möchte vorschlagen, diesen Zustand von gleichzeitiger Versenkung und spielerisch-kritischer Distanzwahrung im Begriff der *Performativen Reflexion* zu fassen. In ihm verschmelzen Spieler und Spiel im Moment des Rausches. Dabei sucht der Spieler auf der einen Seite nach interaktiven Angeboten, auf der anderen verliert er sich im Spielfluss. Der Rausch steht damit im Digitalen Spiel zwischen Ich-Auflösung und Ich-Bildung. Einerseits ist alles schon vorhanden, der Code ist dem Spieler immer schon präsent, doch andererseits entdeckt er in diesem Ganzen immer wieder etwas Neues und generiert dadurch Ereignisse.

Als Beispiel soll auf das von Tetsuya Mizuguchi in 2001 für Sega produzierte Videospiele *Rez* hingewiesen werden. Das Spiel hat zum Ziel eine synästhetische Verschmelzung von visuellen, auditiven und taktilen Reizen herbeizuführen und wurde vom Produzenten explizit Wassily Kandinsky gewidmet. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Hackers, dessen virtuelle Repräsentation in einer surrealen Cyberspace-3D-Umgebung auf festgelegten Pfaden entgegenfliegende Viren und Firewalls abschießt. Ziel des Spieles ist es zu einer Künstlichen Intelligenz mit Namen „Eden“ zu gelangen und diese davon abzuhalten sich selbst aufgrund von zu großem Wissenserwerb abzuschalten. Der Kampf gegen den Zusammenbruch des Netzwerks wird auf der repräsentationalen Ebene mit abstrakten Objekten geführt, rechts oben erscheint in diesem Rail-Shooter auch der vom Hacker selbst eingegebene Code.



*Rez* von Sega (2001)

Das synästhetische Rauscherlebnis wird erzeugt, indem die Aktionen des Spielers unmittelbaren Einfluss auf die im Spiel ablaufende Technomusik von Musikern und Komponisten nehmen, wie unter anderem Coldcut, Jousjouka, Adam Freeland, Tsuyoshi und Keiichi Sugiyama. Zudem drückt sich das audio-visuelle Erlebnis auch in Vibrationen aus, die der Spieler unmittelbar am eigenen Körper erlebt. Als das Spiel 2002 in Japan auf der PlayStation 2 von Sony erschien, wurde es mit einem extra Vibrationsmotor, dem sogenannten Trance-Vibrator, veröffentlicht. Grund hierfür war, nach Mizuguchis eigener Aussage, die mandelhafte Stärke des im Controller eingebauten Vibrationsmotors. Von weiblichen Spielerinnen wurde dieser auch zur sexuellen Stimulation genutzt, was zudem die erotische Komponente des Interfaces an dieser Stelle hervorhebt.<sup>206</sup> Die feine Verbindung von Interface und Algorithmus am Schnittstellenbereich zwischen selbstreferenzieller Repräsentation, tranceartiger Techno-Musik, sowie der Feedbackschleife zwischen Mensch und Maschine durch die bewusst eingesetzte Vibration, unterstreichen die Bedeutung der Ästhetischen Bruchstelle für den Rausch im Digitalen Spiel – auch wenn dieser hier in einem weitaus verborgeneren Zustand vorliegt.

Erinnert man sich an die Diskussion um den Immersions- und Flowbegriff, tritt dabei noch eine weitere Eigenart des Rausches im Digitalen Spiel zutage: die Überwindung des Arbeitsverständnisses im Rauschen des Spielflusses. Das Denken, als innere Erfahrung gedacht, ist das absolute Gegenteil vom Handeln.<sup>207</sup> Das Handeln dagegen ist, so Bataille, „ganz und gar abhängig vom Projekt“.<sup>208</sup> Mit „Projekt“, ist ein zielgerichtete Abfolge von Handlungen gemeint. Traditionelle Vorstellungen des Denkens als diskursiver Arbeit ist an die Handlung als Reflexion des Projektes gebunden. Bataille unterstreicht, dass diese Form der Vorstellung eine Paradoxie enthält: Die Existenz wird immer auf später verschoben, die Reflexion läuft der Aktion permanent hinterher.<sup>209</sup> Im Grunde wurde dieses Problem bereits in der Form des Wettkampfs behandelt. Hier tritt es jedoch in einer anderen Form auf, da es eine Kritik an dem Reflexionsprozess impliziert, welche Bataille folgendermaßen formuliert:

<sup>206</sup> Vgl. Jane [Anonym]: „Sex in Games: Rez+Vibrator“.

<sup>207</sup> Vgl. Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 68.

<sup>208</sup> Ebd.

<sup>209</sup> Vgl. ebd.

*„Also sprechen, denken [...] heißt, die Existenz zum Verschwinden zu bringen: es heißt nicht zu sterben, sondern tot zu sein. [...] [D]a ist alles stillgestellt, das Leben ist Verschiebung auf später, von Verschiebung zu Verschiebung . . . Die kleine Reihung der Projekte genügt, die Flamme erlöscht und auf den Sturm der Leidenschaft folgt die Windstille. Das seltsamste ist, daß die Ausübung des Denkens von sich aus den Geist in denselben Stillstand, denselben Frieden versetzt wie die Tätigkeit am Arbeitsplatz.“<sup>210</sup>*

Das Konzept der inneren Erfahrung bei Bataille sieht vor, dass darin ein Sein ohne Aufschub enthalten ist, insofern der Bereich des Projekts durch ein anderes Projekt verlassen wird.<sup>211</sup> Es ist eine Form der Hingabe zur Ekstase, des Kontrollverlustes, bei gleichzeitiger voller mentaler Anwesenheit. Die Spielform des Digitalen ist eine anschauliche Kristallisierung dieser paradoxen Verlagerung des inneren Reflexionsprozesses in der Erfahrung des Rausches. Beide, Reflexion und Aktion, werden austauschbar.

*„Wenn das autonome Denken auf der Suche nach einem fernen Möglichen darüber hinausgeht, kann es den Bereich des Handelns nur bewahren.“<sup>212</sup>*

Ohne Reflexion, ohne das Einhalten von Spielregeln, ist jede Orgie, jeder Akt der radikalen Verschwendung bedeutungslose Vernichtung – ein letztes Ereignis ohne Chance auf Wiederkehr. Performative Reflexion ist jedoch zwischen reinem Denken und wirklichem Handeln verortet und führt beide zusammen in der ästhetischen Erfahrung der Existenz: dem Rausch.

Der reflektierte Rausch ist eine Form des intensiven Lebens und keine Abkehr davon. Er bedeutet das Leben, seine Auflehnung diesem gegenüber, sowie seine Freiheit so stark wie möglich zu erfahren. Es ist die Frage nach seiner Verwebung mit der Reflexion, die das Regelwerk erweitert, denn „[w]o die Klarheit regiert, wird die Wertskala nutzlos.“<sup>213</sup> Die einzige Wahrheit, die sich daraus ableiten lässt, ist unaussprechlich, „sie entzündet sich und entwickelt sich in den Menschen.“<sup>214</sup> Die Regel wird nicht durch die Suche danach im Prozess des Spielflusses erweitert, sondern nach dem Streben hin zum reinen Leben. Der Einsatz der Metaphorik des

<sup>210</sup> Ebd.

<sup>211</sup> Vgl. ebd. S. 69.

<sup>212</sup> Ebd. S. 220.

<sup>213</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 81.

<sup>214</sup> Ebd. S. 89.



Lebens wird im Digitalen Spiel legitimiert durch seine Performativität. Im Medium Computerspiel ist durch die Bedingung seiner eigenen Involvierung jeder Teilnehmer eine Art von Metaschauspieler. Er ist ein Reisender im Virtuellen und, wie es Albert Camus ausdrückt, „[e]r ist der Reisende der Zeit und (das gilt für die besten) der Reisende der Seele.“<sup>215</sup> Er ist ein Unbekannter, stirbt die Tode von Hunderten von Wesen, die von ihm beseelt und auferweckt wurden. Sein Ziel ist es nichts zu sein oder mehreres.<sup>216</sup> Der Computerspieler dringt in das Schweigen und den Stillstand des Codes mit Hilfe des Rausches ein und erweckt die abwesende Welt zum Leben, gibt ihr eine Geschichte und Bedeutung. Denn, wie es Camus so wunderbar ausdrückt, „die Leidenschaften stürzen sich endlich auf die Bühne. Sie sprechen aus allen Gebärden, sie leben nur im Schrei.“<sup>217</sup> Den Schrei muss man als einen reinen Akt des Absurden verstehen, der nicht nur einen identifikatorischen, repräsentationalen Gehalt besitzt, sondern auch einen reflektorischen. In ihm zeigt sich das Schicksal des Spielers: Er baut eine Welt auf und gibt diese wieder auf. Er lernt sich in ihr zu bewegen, diese zu beherrschen und gewinnt doch nichts durch diese. Je öfter er in dieser agiert, desto besser kann er sich von ihr trennen und eine kritische Distanz zu wahren lernen. Selbst im höchsten Zustand des Rausches sieht er den Unterschied zwischen der erlebten Zeit und der wirklichen, die ihm auf Erden gegeben ist, weil er durch die Ästhetische Bruchstelle regelmäßig daran erinnert wird seine Zeit zu vergeuden. Doch was er gelernt hat, steht ihm vor Augen. Er sieht im Digitalen Spiel alles klar. „Er fühlt“, wie es Camus unterstreicht, „das Herzerreißende und Unersetzliche dieses Abenteuers. Er weiß – und kann jetzt sterben.“<sup>218</sup>

Um es abschließend nochmal ganz klar herauszustellen: Der Rausch führt zur *Performativen Reflexion*, welche ein Zusammenfallen von Denken und Handeln im paradoxen Zustand des Spiels bedeutet. Der *Hochauflösende Algorithmus* trägt dafür Sorge, dass die Verschränkung von Verortung und Zeitlichkeit einem gemeinsamen Ziel unterliegt: dem der Produktion einer Existenz. Die Performative Reflexion erlaubt

---

<sup>215</sup> Ebd. S. 102.

<sup>216</sup> Vgl. ebd. S. 103.

<sup>217</sup> Ebd. S. 104.

<sup>218</sup> Ebd. S. 107.

eine solche Schlussfolgerung, weil mit ihrer Hilfe die Anwesenheit des Seins verstärkt wird und das Bewusstsein lernt, sich feineren Verwebungen zwischen Kausalitätsbeziehungen und Ereignismöglichkeiten zu öffnen. Darin liegt eine Revolution begründet: nicht der Ausdruck einer Meinung oder einer Überlegung, erst die Handlung zeigt in der Medialität, worum es eigentlich geht. Das Initiationsmoment der Differenz von innerer und äußerer Anschauung, dem Verdacht einer metaphysischen Valenz vom Realen, sowie die Frage nach dem ontologischen Zugang zur Existenz, ist in dieser kleinen Geste der Synchronisierung von innerer und äußerer Bewegung enthalten. Das Spiel mit dem Geist bedeutet die Ausbalancierung zwischen einem Außer-sich-Sein und einer performativ verstandenen Präsenz. Im Digitalen Spiel äußert sich dieser durch die Erfahrung des Rausches. Im Rausch aufzugehen bedeutet den Maschinencode frei durch sich fließen zu lassen und mit diesem in einem Zustand der flusshaften Trance zu tanzen. Beginnt man durch das Digitale Spiel zu philosophieren, findet man sich in derselben Position der alten Griechen wieder, die es auch gewohnt waren im Gehen philosophische und mathematische Probleme diskursiv zu lösen. Der Grund hierfür ist, dass es viel einfacher ist Probleme zu lösen, wenn man selbst in Bewegung bleibt. Philosophieren wird zur Handlung und damit dem alltäglichen Erleben nähergebracht. Computerspiele erinnern uns an diese Art der Problemlösung.

## 5. Schluss: Ausblick auf einen algorithmischen Existenzialismus

„Gott ist tot! [...] Welche Sühnfeiern, welche heiligen Spiele werden wir erfinden müssen? Ist nicht die Grösse dieser That zu gross für uns? Müssen wir nicht selber zu Göttern werden, um nur ihrer würdig zu erscheinen?“

Friedrich Nietzsche<sup>219</sup>

Jede Generation hat nicht nur ein Recht, sondern einen inneren Drang zur Formulierung eines eigenen Existenzialismus. Was den Spätgeborenen der Geschichte jedoch fehlt, ist ein Konflikt; ein Konflikt, der das Glühen der Zeit in eine kommunizierbare Form bannt. Meine Untersuchung der Erfahrung des Computerspiels bringt mich zu der Annahme, dass das Digitale Spiel das Potenzial hat, einen solchen Konflikt dieser Generation auszudrücken. In ihm wird die Existenz durch die absurde Zeit scharf gemacht. Es gibt sich, dass es der große Konflikt dieser Generation ist keinen Konflikt zu haben und folglich sich einen eigenen zu konstruieren. Wie meine Untersuchung ergeben hat, wird hier die sinnlose Vergeudung der Zeit im Akt der „erlebten Reflexion“ mit den realen Verhältnissen unserer Lebens- und Weltauffassung immer wieder aufs Neue kurzgeschlossen. Das virtuelle Spiel ist ein Totalphänomen, da es den Menschen durch die Involvierung und den von ihm garantierten Freiraum der Handlung und des Denkens als Ganzem im Spannungsfeld zwischen seiner eigenen Körperlichkeit und der fremden Virtualität anspricht. Die Materialität des Geistes findet dabei in ihrer binnenreflexiven Auslagerung einen spekulativen Anwalt, der die gemeine Angst vor dem Verlust des Magischen in all ihren phantastischen Ausprägungen zu revidieren vermag. Öffnet man sich nur ein bisschen für das Neue, kann man im bewussten Spiel mit der Rechenmaschine gerade heute die Existenz förmlich in ihrem glühend-luziden Zustand erleben, denn wie schon Johan Huizinga in aller Deutlichkeit zu sagen pflegte:

*„Um wirklich zu spielen, muß der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein.“<sup>220</sup>*

Hat man diesen Satz in seiner ganzen Tiefe einmal verstanden, so sieht man ganz klar, dass es äußerst aufregende Zeiten sind, in denen wir heute leben.

<sup>219</sup> Nietzsche, Friedrich: Die Fröhliche Wissenschaft / Band 3 der "Kritischen Studienausgabe", S. 481.

<sup>220</sup> Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 215.

Doch genügt es nicht Denkweisen und Verbindung zum Menschsein darzulegen: der Konflikt muss selbst ausgehalten und das heißt „erlebt“ werden. Auch an dieser Stelle wird wieder der Mensch sein eigenes Ziel in diesem Leben sein, in der Gegenwart und der Präsenz des Anderen. Der Mensch ist das Extrem, dass seine Spitzen im Spiegelbild der paradoxen Erfahrung sucht. In der Erfahrung der Performativen Reflexion gibt es keine begrenzte Existenz mehr. Alle Menschen sind gleich im tief-kommunikativen Modus der „perfekten Situationen“ Caillois. Zugleich sind sie von einer Weite und Leere erfüllt, die ihre Herzen berührt. Ihr gemeinsames Bewusstsein, ihr Geheimnis, ist ihr Fluch und ihre Gabe, denn wie es bereits Bataille so treffend formulierte:

*„Wenn es nötig ist, daß der Mensch zum Extrem gelangt, daß seine Vernunft zusammenbricht, daß Gott stirbt, dann können die Worte und ihre krankhaftesten Spiele nicht genügen.“<sup>221</sup>*

An dieser Stelle wird notwendigerweise aus kindlichem Spiel blutiger Ernst. Doch welchen Stellenwert kann diesem Ernst zugesprochen werden? Wenn sich die Gattungen in der Erfahrung des virtuellen Spiels auflösen, wird das Extrem des Möglichen offenbart, „wo“, wie Bataille niederschrieb, „Gott selbst nicht weiter weiß, verzweifelt und tötet“.<sup>222</sup> Es ist diese Komposition, die Komponenten transzendiert und die relative Autonomie der Komponenten hervorhebt. Mit Leibniz gesprochen sind es diese beiden Prinzipien, welche die Existenz jedes Seienden regeln. Im Computerspiel sind diese in der Involvierung und der ästhetischen Repräsentation des Menschen evident. Es ist ein heiliges Spiel, eine Sühnfeier auf den Gottesmord, in welchem wir mit gesenktem Haupt auftreten. Wir werden zu Göttern, weil wir durch die Erfahrung des (Digitalen) Spieles wieder zu Kindern werden und uns dem Absurden abgesichert hingeben können. Schaffen bedeutet für das Kind, als auch für den christlichen Gott, zweimal zu leben. Das Spiel als Werk begriffen ist zwar eine Inkarnation des Dramas des Verstandes, legt allerdings nur indirekt Zeugnis von diesem ab. Auf dieser Ebene ist das mediale Spiel die absurde Freude am Leben par excellence.

Doch darf an dieser Stelle nicht der Eindruck entstehen, dass Spiel wäre nur reine Flucht vor dem Gegenwärtigsein. Nein, die Performative Reflexion fordert das

<sup>221</sup> Bataille, George: Die innere Erfahrung, S. 189.

<sup>222</sup> Ebd. S. 53/54.

kritische Potenzial der menschlichen Ausdrucksform ein. Spiele sind eine soziale Technologie, sie abstrahieren und destillieren unsere alltäglichen Handlungen, implementieren und spiegeln unsere Kultur und Denkgewohnheiten. Der Wert und die Hinterfragung ihres Konstruiertseins bleibt entscheidend. Doch trotz allem ist das Spiel eine Chance, eine Einladung und eine Verführung. Ohne den gesicherten Hafen des Profanen kann es als Phänomen nicht bestehen. Die Erfahrung des Digitalen Spieles allerdings, die aus ihm für das Menschsein offensichtlich wird, tritt aus dem Magischen Zirkel Huizingas heraus und bringt uns dazu – wieder einmal – unser eigenes Schicksal zu erzwingen, statt es bloß zu erleiden. In der Narrativität eines guten Computerspiels flüstert es leise: „Wir können es anders machen. Es reicht nicht aus nach einem Wechsel zu rufen und das Beste zu erhoffen: wir müssen hervortreten.“

Kommunikation mag das Problem jeder Revolution sein, doch wie steht es um eine Revolution der Kommunikation? Das Digitale Spiel eröffnet einen Weg das Interesse zu ergreifen, ohne den Prozess des Denkens zu zerschlagen. Gleichzeitig eröffnet es eine Bereitschaft zur Handlung, ohne ins Letzte die Konsequenzen zu fürchten. Die Leitkünstler einer Generation, die von dieser Erfahrung geprägt sind, werden notwendigerweise Spieleentwickler sein, oder um es in den Worten von Mary Flanagan anzudeuten:

*„Just as artists have long experimented with such transcripts and have worked to integrate social concerns in their work, game designers have the option to open up, experiment with, unplay, reskin and rewrite the hidden transcripts so tenaciously rooted in the system of our world. As we have seen, social climates and technological changes have greatly affected play environments on an everyday level. Shift in have historically mirrored shifts in technology and these shifts in technology signal shifts in societal norms.“<sup>223</sup>*

Bewusstsein und Auflehnung brauchen eine Sprache, eine Form, einen Stil – mit einem Wort: Regeln. Der mutwillige Verzicht auf die Regel ist aller Leidenschaft Todfeind. Ihr endgültige Austrocknung und zum Diskurs stilisierte Auslegung entzieht sich dem Leben. Auflehnung, Kampf gegenüber einen inneren, wenn auch künstlichen Konflikt, kann dem spätgeborenen Leben einen Wert verleihen; über die

<sup>223</sup> Flanagan, Mary: Critical Play. Radical Game Design, S. 261/262.

Dauer einer Existenz betrachtet, gar eine eigene Größe. Mit den Worten Albert Camus':

*„Für einen Menschen ohne Scheuklappen gibt es kein schöneres Schauspiel als die Intelligenz im Kampf mit einer ihr überlegenen Wirklichkeit.“<sup>224</sup>*

So schließt denn diese Untersuchung notwendigerweise mit dem Drama des Denkens; einer Tragödie, wie sie uns durch die Erfahrung des Digitalen Spieles vermittelt wird. „Wichtig ist nicht das ewige Leben“, wie Camus Nietzsche zitiert, „sondern die ewige Lebendigkeit.“<sup>225</sup> Gerade in dieser Wahl liegt für Camus das ganze Drama der menschlichen Existenz begründet.<sup>226</sup> Man muss etwas aufs Spiel setzen um am Spiel teilzunehmen, sei es auch bloß seine nackte Zeit auf Erden. Denn jeder aufrichtigen ästhetischen Erfahrung liegt eine Bereitschaft zum Protest, zur aussichtslosen Opferung zugrunde – und sei es „nur“ die eigene Zeit. In der Erfahrung des Computerspiels offenbart sich dieser Konflikt in einer zeitgemäßen Form. Entsprechend ruft er nach der Wiederbeschwörung eines Existenzialismus, dessen Manifest eine solche Untersuchung ebenfalls zu sein hat. Denn, um es nochmal mit dem Worten Camus' zu sagen, „[m]an muß mit der Zeit leben und mit ihr sterben, oder man muß sich ihr entziehen um eines höheren Lebens willen.“<sup>227</sup> Diesen Zwiespalt zwischen dem Menschen und seinem Leben, zwischen dem Schauspieler und seinem Hintergrund bezeichnet Camus als das „Gefühl der Absurdität“. Ich möchte dies als den wiedergewonnen Konflikt einer Generation von Spielern kennzeichnen. Nur indem man sich mit diesem Konflikt einverstanden erklärt, kann man sich anmaßen ihm einen Sinn zu geben und man muss ihm einen Sinn geben, denn, so Camus weiter, „[...] das Absurde ist die Sünde ohne Gott. Es geht darum, in diesem Zustande des Absurden zu leben“<sup>228</sup> und, wie ich hinzufügen möchte, letztlich in diesem aufzugehen, denn:

*„Man entdeckt das Absurde nicht, ohne in die Versuchung zu geraten, irgendein Handbuch des Glücks zu schreiben.“<sup>229</sup>*

<sup>224</sup> Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, S. 73.

<sup>225</sup> Ebd. S. 106.

<sup>226</sup> Vgl. ebd.

<sup>227</sup> Ebd. S. 110.

<sup>228</sup> Ebd. S. 56.

<sup>229</sup> Ebd. S. 156/157.

Und so blieb auch mir in meiner Meditation über das Digitale Spiel nichts anderes übrig, als ein solches „Handbuch des Glücks“ aus der Erfahrung des Digitalen Spieles zu schreiben. Eine begrenzte Vernunft, die ihre Grenzen in einem Performativen Reflexionsakt entdeckt, spricht sich dafür aus eine Welt zu verstehen, den Menschen ein humanes Siegel zu schenken. Leben bedeutet diesen Konflikt zuzulassen, ihm ins Auge zu sehen und seine Potenz zu hinterfragen. Der Glaube an den künstlichen Konflikt, der aus der Erfahrung des Digitalen Spieles für den Menschen resultiert, lehnt jede Vorstellung einer Wertskala ab. Sie sind hier zugunsten der Wogen der Fantasie in einem strengen Regelsystem offengelegt und erlauben es dieser Generation nur etwas zu riskieren, was den Anschein einer Hypothese in sich trägt.

Literatur:

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore.
- Aarseth, Espen. J. (2003) „Playing Research: Methodological approaches to game analysis“, Online-Publikation,  
<http://www.hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, Stand: 04. Juli 2010.
- Abt, Clark C. (1970) *Serious Games*. New York.
- Adamowsky, Natascha (2000) *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt a.M./New York.
- Aristoteles (ca. 355 v.Chr., 1994) *Poetik*. Stuttgart
- Atkins, Barry (2003) *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester.
- Baer, Ralph H. (2005) *Videogames: In the Beginning*. Springfield, NL
- Balázs, Béla (1938, 1995) „Zur Kunstphilosophie des Films“, in: Albersmeier (Hrsg.): *Theorie des Films*. Stuttgart, S. 204–226.
- Baudrillard, Jean (1968, 1978) *Agonie des Realen*. Berlin.
- Baudrillard, Jean (1983) *Laßt euch nicht verführen!*. Berlin.
- Baudrillard, Jean (1983, 1991) *Die Fatalen Strategien*, München.
- Baudrillard, Jean (1999, 2000) *Der unmögliche Tausch*, Berlin.
- Bataille, Georges (1943/1954, 1999) *Die innere Erfahrung*. München.
- Bataille, Georges (1957, 1994) *Die Erotik*. München.
- Bataille, Georges (1973, 1997) *Theorie der Religion*. München.
- Bateson, Gregory (1955, 2007) „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“, in:  
Holtorf/Pias (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, S. 193–207.



- Baumgärtel, Tilman (Hrsg.) (2003) *Games - Computerspiele von Künstlern*, Frankfurt a.M.
- Baumgarten, Alexander Gottlieb (1735, 1983) *Meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus*. Hamburg.
- Baxmann, Inge (1995) „Das Sakrale im Rahmen einer Kulturanthropologie der Moderne: Das Collège de Sociologie“, in: Dotzler/Müller (Hrsg.): *Wahrnehmung und Geschichte. Markierungen zur Aisthesis materialis*. Berlin. S. 279–298.
- Bettelheim, Bruno (1972) „Play and Education“, in: *The School Review* 81, No. 1. Chicago. S.1–13.
- Blask, Falko (2002) *Jean Baudrillard zur Einführung*. Hamburg.
- Boal, Augusto (1976, 1989) *Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler*, Frankfurt a.M.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass.
- von Borries, Friedrich/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias (Hrsg.) (2007) *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel/Boston/Berlin.
- Breton, André (1986, 2004) *Die Manifeste des Surrealismus*. Reinbek bei Hamburg.
- Brotchie, Alastair/Goodling, Mel (1995) *A Book of Surrealist Games*. Boston.
- Burkert, Walter (1983) „Götterspiel und Götterburleske in altorientalischen und griechischen Mythen“, in: Ritsema (Hrsg.): *Das Spiel der Götter und der Menschen*. Frankfurt a.M., S. 355–367.
- Butler, Mark (2007) *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin.
- Caillois, Roger (1949, 1988) *Der Mensch und das Heilige*. München, Wien.
- Caillois, Roger (1958, 1960) *Die Spiele und die Menschen: Masken und Rausch*. Stuttgart.

- Caillois, Roger (1960, 2007) *Méduse & Cie*. Berlin.
- Camus, Albert (1942, 1958) *Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde*. Düsseldorf.
- Consalvo, Mia (2007) *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass.
- Crawford, Chris (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkley, Online-Publikation, <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>, Stand: 04. Juli 2010.
- Crawford, Chris (2003) „Subjectivity and Simulation“. Washington/DC, Online-Publikation, <http://www.seriousgames.org/images/Seriousgamescrawfordfinal.pdf> Stand: 04. Juli 2010.
- Csikszentmihályi, Mihály (1975, 2000): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen*. Stuttgart.
- Degler, Frank (2006) „Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen ‚resurrectio‘ und ‚save as‘“, in: Neitzel/Nohr (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion : Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg, S. 348–364.
- Deleuze, Gilles (1968, 1992) *Differenz und Wiederholung*. München.
- Deleuze, Gilles (1969, 1989) *Logik des Sinns*. Frankfurt a.M.
- Deleuze, Gilles (1988, 2000) *Die Falte. Leibniz und der Barock*. Frankfurt a.M.
- Deleuze, Gilles/Foucault, Michel (1972) „Intellectuals & Power: A conversation between Michel Foucault and Gilles Deleuze“, Online-Publikation, <http://libcom.org/library/intellectuals-power-a-conversation-between-michel-foucault-and-gilles-deleuze>, Stand: 04. Juli 2010.
- Derrida, Jacques (1972, 1995) *Dissemination*. Wien.
- Descartes, René (1641, 1986) *Meditationen über die Erste Philosophie*. Stuttgart.

- Düsing, Klaus (1997) *Selbstbewußtseinsmodelle: Moderne Kritiken und systematische Entwürfe zur konkreten Subjektivität*. München.
- Eskelinen, Markku./Tronstad, Ragnhild (2003) „Video Games and Configurative Performances“, in: Wolf/Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 195–220.
- Fichte, Johann Gottlieb (1797, 1971): „Versuch einer neuen Darstellung der Wissenschaftslehre“, in: Fichte, I. H. (Hrsg.): *Fichtes Werke*. Berlin, S. 521–534.
- Filiciak, Mirsolaw (2003) „Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“, in: Wolf/Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 87–102.
- Flanagan, Mary (2009) *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge.
- Flusser, Vilém (1993) „Gesellschaftsspiel“, in: Hartwagner/Iglhaut/Rötzer (Hrsg.): *Künstliche Spiele*. München, S. 111–117.
- Forster, Winnie (2002) *Spielkonsolen und Heim-Computer*. Utting.
- Frank, Manfred (1991) „Fragmente einer Geschichte der Selbstbewußtseinstheorie von Kant bis Sartre“, in: Frank (Hrsg.): *Selbstbewußtseinstheorien von Fichte bis Sartre*. Frankfurt a.M., S. 413–597.
- Frasca, Gonzalo (2001) *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, Online-Publikation, <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>, Stand: 04. Juli 2010.
- Friedman, Ted (1995) „Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space“, Online-Publikation, <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm>, Stand: 04. Juli 2010.
- Furtwängler, Frank (2006) „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, in: Neitzel/Nohr (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion : Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bist Computerspiel*. Marburg, S. 154–169.

- Galloway, Alexander R. (2006) *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis/London.
- Gödel, Kurt (2002) *Wahrheit & Beweisbarkeit*. Wien.
- Grassmuck, Volker (1993) „Der elektronische Salon oder Die Geburt des Tele-Sozialen aus dem Geist des Computer-Games“, Online-Publikation, <http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/games93.html>, Stand: 04. Juli 2010
- Grompone, Juan (1993) *Yo hombre, tu computadora. La Flor del Itapebí*. Montevideo.
- Guattari, Félix (1992, 1995) *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm*. Bloomington.
- Günther, Gotthard (1957) *Das Bewusstsein der Maschinen: Eine Metaphysik der Kybernetik*. Krefeld.
- Günther, Gotthard (1959) *Idee und Grundlage einer nicht Aristotelischen Logik*. Hamburg.
- Heinrich, Klaus (1964) *Versuch über die Schwierigkeit nein zu sagen*. Frankfurt a.M.
- Hegel, Gottfried Wilhelm Friedrich (1807, 1986) *Phänomenologie des Geistes*. Frankfurt a.M.
- Herz, J.C. (1997) *Joystick Nation. How computer games ate our quarters, won our hearts, and rewired our mind*. London.
- Hofer, Margaret K. (2003) *The Games We Played: The Golden Age of Board and Table Games*. Princeton.
- Hollier, Denis (Hrsg.) (1988) *The College of Sociology 1937–39*. Minneapolis.
- Huizinga, Johan (1938, 1987) *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg.
- Jagodzinski, Jan (2006) „Video Game Cybersubjects, the Ethics of Violence and Addiction: A Psychoanalytic Approach“, in: *Psychoanalysis, Culture & Society* 11. Basingstoke, Hampshire. S. 282–303.

- jane [Anonym] (2002) „Sex in Games: Rez+Vibrator“, Online-Publikation,  
[http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex\\_in\\_games\\_rezvibrator.html](http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex_in_games_rezvibrator.html), Stand: 04. Juli 2010.
- Jenkins, Henry (2005) „Games, the New Lively Art“, in: Goldstein/Raessens (Hrsg.):  
*Handbook for Video Game Studies*. Cambridge, Mass., Online-Publikation,  
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>, Stand: 04. Juli 2010
- Johnson, Steven (2005) *Everything Bad is Good for You*. London.
- Jonischkat, Tim/ Müller-Clostermann, Bruno (2006) „Zufallszahlen: Wie kommt der  
 Zufall in den Rechner?“, Online-Publikation, <http://www-i1.informatik.rwth-aachen.de/~algorithmus/Algorithmen/algo38/algo38.pdf>, Stand: 04. Juli 2010.
- Juul, Jasper. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.
- Kant, Immanuel (1790, 1990) *Kritik der Urteilskraft*. Frankfurt a.M.
- Kojève, Alexandre. (1947, 1975) *Hegel: Eine Vergegenwärtigung seines Denkens*.  
 Frankfurt a.M.
- von Kleist, Heinrich (1810) *Über das Marionettentheater*, Online-Publikation,  
[http://de.wikisource.org/wiki/Über\\_das\\_Marionettentheater](http://de.wikisource.org/wiki/Über_das_Marionettentheater), Stand: 04. Juli 2010.
- Klotz, Heinrich/Rötzer, Florian/Weibel, Peter (1993) „Perspektiven der  
 Computerkunst. Ein Gespräch“, in: : Hartwagner/Iglhaut/Rötzer (Hrsg.): *Künstliche Spiele*. München, S. 118–137.
- Kocher, Mela (2007) *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich.
- Kücklich, Julian (2008) *Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie*.  
 Saarbrücken.
- Lacan, Jacques (1946, 1966) „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, in:  
 Hass (Hrsg.): *Schriften I / Jacques Lacan*. Freiburg, S. 61–70.

- Lacan, Jacques (1964, 1978) „Linie und Licht“, in: Hass (Hrsg.): *Das Seminar des Jacques Lacan. Buch 11: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*. Freiburg, S. 97–126.
- Lahti, Martti (2003) „As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games“, in: Wolf/Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 157–170.
- Laurel, Brenda (1990) *The art of human-computer interface design*. Reading, Mass.
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Reading, Mass.
- Lederer, Mark (2005) „Die Blutseuche von W.o.W.“, Online-Publikation, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20986/1.html>, Stand: 04. Juli 2010.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1714, 2005) *Monadologie*. Stuttgart.
- Leino, Olli (2007) „Playing is believing“, in: Ludic Society Magazin #3, S. 12–13, Online-Publikation, [http://www.ludic-society.net/issue/LS\\_issue3\\_april07\\_min.pdf](http://www.ludic-society.net/issue/LS_issue3_april07_min.pdf), Stand: 04. Juli 2010.
- Lischka, Konrad (2002) *Spielplatz Computer*. Hannover.
- Magdans, Frank (2008): *Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden*. Marburg.
- Mann, Ulrich (1983) „Der Ernst des Heiligen Spiels“, in: Ritsema (Hrsg.): *Das Spiel der Götter und der Menschen*. Frankfurt a.M., S. 9–58.
- Marchand, Philip (2002) *Absolute Marshall McLuhan*. Freiburg.
- Marroquín, Carlos (2005) *Die Religionstheorie des Collège de Sociologie. Von den irrationalen Dimensionen der Moderne*. Berlin.
- Mauss, Marcel (1923/24, 1990) *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*. Frankfurt a.M.
- McLuhan, Marshall (1964, 1992) *Die Magischen Kanäle*. Düsseldorf.

- Lacan, Jacques (1964, 1978) „Linie und Licht“, in: Hass (Hrsg.): *Das Seminar des Jacques Lacan. Buch 11: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*. Freiburg, S. 97–126.
- Lahti, Martti (2003) „As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games“, in: Wolf/Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 157–170.
- Laurel, Brenda (1990) *The art of human-computer interface design*. Reading, Mass.
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Reading, Mass.
- Lederer, Mark (2005) „Die Blutseuche von W.o.W.“, Online-Publikation, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20986/1.html>, Stand: 04. Juli 2010.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1714, 2005) *Monadologie*. Stuttgart.
- Leino, Olli (2007) „Playing is believing“, in: Ludic Society Magazin #3, S. 12–13, Online-Publikation, [http://www.ludic-society.net/issue/LS\\_issue3\\_april07\\_min.pdf](http://www.ludic-society.net/issue/LS_issue3_april07_min.pdf), Stand: 04. Juli 2010.
- Lischka, Konrad (2002) *Spielplatz Computer*. Hannover.
- Magdans, Frank (2008): *Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden*. Marburg.
- Mann, Ulrich (1983) „Der Ernst des Heiligen Spiels“, in: Ritsema (Hrsg.): *Das Spiel der Götter und der Menschen*. Frankfurt a.M., S. 9–58.
- Marchand, Philip (2002) *Absolute Marshall McLuhan*. Freiburg.
- Marroquín, Carlos (2005) *Die Religionstheorie des Collège de Sociologie. Von den irrationalen Dimensionen der Moderne*. Berlin.
- Mauss, Marcel (1923/24, 1990) *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*. Frankfurt a.M.
- McLuhan, Marshall (1964, 1992) *Die Magischen Kanäle*. Düsseldorf.

- McConville, D. (2008) „The Consiracy of Duality: Aping with the Monkey Mind“, in: Ludic Society Magazin #5, S. 12, Online-Publikation, [http://www.ludic-society.net/issue/LS\\_issue5\\_feb08.pdf](http://www.ludic-society.net/issue/LS_issue5_feb08.pdf), Stand: 04. Juli 2010.
- Mersch, Dieter (2007) „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, in: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 19–41.
- Mertens, Mathias/Meissner, Tobias O. (2002): *Wir waren Space Invaders*. Frankfurt a.M.
- Moebius, Stephan (2006) *Die Zauberlehrlinge. Soziologiegeschichte des Collège de Sociologie (1937–1939)*. Konstanz.
- Morse, Margaret (1994) „What do Cyborgs Eat? Oral Logic in an Information Society“, in: Bender/Druckrey (Hrsg.): *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*. Seattle, S. 157–204.
- Murray, Harold James Ruthven (1952) *A History of Board Games Other than Chess*. Oxford.
- Murray, Janet. H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York.
- Neitzel, Britta. (2007) „Medienrezeption und Spiel“, in: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 95–113.
- Newborn, Monty (2003) *Deep Blue: An Artificial Intelligence Milestone*. New York.
- Nietzsche, Friedrich (1870, 2003) „Die dionysische Weltanschauung“, in: Friedrich Nietzsche: *Kritische Studienausgabe 1*, München.
- Friedrich Nietzsche (1887, 1988): *Die Fröhliche Wissenschaft / Band 3 der „Kritischen Studienausgabe“*, München.
- Novalis [Georg Friedrich Philipp Freiherr von Hardenberg] (1795/96, 1991) „Fichte-Studien“, in: Frank (Hrsg.): *Selbstbewusstseinstheorien von Fichte bis Sartre*. Frankfurt a.M., S. 56–69.



- Pias, Claus (2002, 2004) *Computer Spiel Welten*. München, Online-Publikation, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf>, Stand: 04. Juli 2010.
- Pias, Claus (2007) „Wirklich problematisch. Lernen von ‚frivolen Gegenständen‘“, in: Holtorf/Pias (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, S. 255–269.
- Platon (ca. 370 v.Chr., 1980), *Der Staat*. Stuttgart
- Poser, Hans (2005) *Gottfried Wilhelm Leibniz zur Einführung*. Hamburg.
- Poole, Steven (2000) *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. New York.
- Rafinski, Adam (2009) „Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit“, in: Moser (Hrsg.): *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg, S.213–237.
- Rautzenberg, Markus (2002) *Spiegelwelt. Elemente einer Aisthetik des Bildschirmspiels*. Berlin.
- Rehak, Bob (2003) „Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar“, in: Wolf/Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 103–128.
- Richter, Hans (1978) *Dada, Kunst und Antikunst*. Köln.
- Riha, Karl/Schäfer, Jörgen (Hrsg) (1994) *Dada total: Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder*. Stuttgart.
- Rötzer, Florian (1997) „Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft“, in: Vattimo/Welsch (Hrsg.): *Medien – Welten Wirklichkeiten*. München, S. 149–172.
- Rötzer, Florian (2007) „Das Leben als Spiel. Konturen einer ludischen Gesellschaft“, in: Holtorf/Pias (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, S. 171–189.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore.
- Schiller, Friedrich (1795, 2000) *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart.

- Stockinger, Ludwig (1999) „Es ist Zeit'. Kairosbewußtsein der Frühromantiker um 1800“, in: Jakubowski-Thiessen/Lehmann/Schilling/Staats (Hrsg.): *Jahrhundertwenden: Endzeit- und Zukunftsvorstellungen vom 15. bis zum 20. Jahrhundert*. Göttingen, S. 277–302.
- Stone, Allucquère Rosanne (1991) „Will the Real Body Please Stand Up?“, in: Benedikt (Hrsg.): *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, S. 81–118, Online-Publikation, [http://molodiez.org/net/real\\_body2.html](http://molodiez.org/net/real_body2.html), Stand: 04. Juli 2010.
- Sutton-Smith, Brian (1978) *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf.
- Yourcenar, Marguerite (1964, 1998) *Die Zeit, die große Bildnerin. Essays über Mythen, Geschichte und Literatur*. Wien.
- Veblen, Thorstein (1899) *Theory of the Leisure Class*, Online-Publikation, <http://www.gutenberg.org/etext/833>, Stand: 04. Juli 2010.
- Turing, Alan M. (1950, 1994) „Kann eine Maschine denken?“, in: Zimmerli/Wolf (Hrsg.) *Künstliche Intelligenz. Philosophische Probleme*. Stuttgart, S. 39–78.
- Turkle, Sherry (1998) *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg.
- Wardrip-Fruin, Noa/Harrigan, Pat (Hrsg.) (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.
- Weibel, Peter (1993) „Die Emanzipation der Werkzeuge. Von den Fähigkeiten der Menschen und Maschinen zur Symbolisation“, in: *First Europeans. Frühe Kulturen – moderne Visionen (Große Orangerie des Schlosses Charlottenburg, 22. Oktober 1993–18. Februar 1994)*. Katalog. Berlin, S. 100–103.
- Weibel, Peter (2004) „Algorithmus und Kreativität“, in: Konches (Hrsg.): *Un-SICHTBARes : Algorithmen als Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft*. Karlsruhe, S. 20–35.

- Wenz, Karin (2001) „Transfer. Computerspiele als hybride Formen" in: Ästhetik & Kommunikation e.V. (Hrsg.): *Computerspiele, Heft 115, 32. Jahrgang*. Berlin, S. 85–90.
- Wenz, Karin (2002) „Computerspiele und Kulturwissenschaften", Online-Publikation, <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/computerspiele/>, Stand: 04. Juli 2010.
- Wenz, Karin (2006) „Game Art", in: Neitzel/Nohr (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion : Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bist Computerspiel*. Marburg, S. 39–47.
- Zimmerman, Eric/Salen, Katie (2003) *The Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.
- Wittgenstein, Ludwig (1958, 1971) *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a.M.
- Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (2003) „Introduction", in: dies. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 1–24.
- Žižek, Slavoj (1998) „The Interpassiv Subject", Online-Publikation, <http://www.lacan.com/zizek-pompidou.htm>, Stand: 04. Juli 2010.
- Žižek, Slavoj (2001) „From Virtual Reality to the Virtualization of Reality", in: Druckrey (Hrsg.): *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Ontario/London, S. 290–295.

Computerspiele:

2k (2010) *Bioshock 2*

Alexei Leonidowitsch Paschitnow (1984) *Tetris*

Atari (1976) *Breakout*

Infinity Ward (2009) *Modern Warfare 2*

Konami (1998) *Metal Gear Solid*

La Molleindustria (2008) *Faith Fighters*

Lionheard Studios (2001) *Black & White*

Maxis (2003) *Sim City 4*

Nintendo (2008) *Wii Fit*

Rockstar North (2008) *Grand Theft Auto 4*

SCE London Studio (2003) *Eye Toy Play*

Sega (2001) *Rez*

Sonic Team (1993) *Sonic CD*

Terry Cavabagh (2010) *VVVVVV*



H260/0603