



Daniel M. Feige / Sebastian Ostritsch /
Markus Rautzenberg (Hg.)

Philosophie des Computerspiels

Theorie – Praxis – Ästhetik



J.B. METZLER



J.B. METZLER

Daniel Martin Feige / Sebastian Ostritsch /
Markus Rautzenberg (Hg.)

Philosophie des Computerspiels

Theorie – Praxis – Ästhetik

J. B. Metzler Verlag

Die Herausgeber

Daniel Martin Feige ist Juniorprofessor für Philosophie und Ästhetik unter besonderer Berücksichtigung des Designs an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. *Sebastian Ostritsch* ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Philosophie der Universität Stuttgart und am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften an der Universität Tübingen.

Markus Rautzenberg ist Professor für Philosophie am Fachbereich Gestaltung der Folkwang Universität der Künste Essen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-476-04568-3

ISBN 978-3-476-04569-0 (eBook)

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

J. B. Metzler ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer-Verlag GmbH, DE und ist ein Teil von Springer Nature
www.metzlerverlag.de
info@metzlerverlag.de

Einbandgestaltung: Finken & Bumiller, Stuttgart
Satz: Dörlemann Satz, Lemförde

J. B. Metzler, Stuttgart

© Springer-Verlag GmbH Deutschland, ein Teil von Springer Nature, 2018

Inhalt

Danksagung	VII
Daniel Martin Feige / Sebastian Ostritsch / Markus Rautzenberg	
Einleitung	1
I Theoretische Philosophie	9
Markus Rautzenberg	
Medium	11
Natascha Adamowsky	
Spiel/en	27
Britta Neitzel	
Narration	43
Sebastian Ostritsch / Jakob Steinbrenner	
Ontologie	55
II Praktische Philosophie	75
Sebastian Ostritsch	
Ethik	77
Fabian Börchers	
Handeln	97
Anne Dippel	
Arbeit	123
Wulf Loh	
Politik	149
III Philosophische Ästhetik	175
Daniel Martin Feige	
Kunst	177
Bernd Bösel / Sebastian Möring	
Affekt	193

VI Inhalt

Thomas Hensel	
Bild	205
Stephan Günzel	
Raum	221
Andreas Rauscher	
Film	241
Autorinnen und Autoren	261
Personenregister	263

Danksagung

Wir, die Herausgeber, bedanken uns beim J. B. Metzler Verlag für die Aufnahme ins Verlagsprogramm und bei Franziska Remeika für die Betreuung unseres Bandes und die gute Zusammenarbeit. Samuel Ulbricht danken wir für seine gewissenhafte und verlässliche Unterstützung bei der Erstellung des Manuskripts und beim Korrekturat sowie für viele äußerst wertvolle philosophische Hinweise, die diesen Band bereichert haben.

Einleitung

Daniel Martin Feige / Sebastian Ostritsch / Markus Rautzenberg

Der vorliegende Band führt in dreizehn mit dem Computerspiel verbundene philosophische Grundbegriffe ein. Die von Experten und Expertinnen im jeweiligen Bereich geschriebenen Beiträge fragen danach, welche Wendung die entsprechenden Begriffe nehmen, wenn man sie hinsichtlich des Computerspiels ausbuchstabiert. Dabei eignen sich die dreizehn Beiträge zugleich auch als Einführungen in die entsprechenden Begriffe der Philosophie. Der Band möchte entsprechend die philosophische Auseinandersetzung mit dem Computerspiel befördern sowie die Fruchtbarkeit philosophischer Ansätze für ein Verständnis des Computerspiels aufzeigen.

Ein solches Projekt wirft sicherlich verschiedene Fragen auf. So stellt sich erstens die Frage, inwieweit es überhaupt ein sinnvolles Projekt ist, philosophisch über Computerspiele nachzudenken. In einer Abwandlung eines Satzes von Hegel könnte man sagen, dass es in der Philosophie doch um die ernstesten Zwecke gehe – herkömmlicherweise etwa um das Wahre, das Gute und das Schöne – und nicht um das »gefällige Spiel« (Hegel 1986, S. 17). Der erste Teil dieser Einleitung wird sich entsprechend mit der Frage der Rechtfertigung des Computerspiels als Forschungsgegenstand für die Philosophie beschäftigen. Gesetzt den Fall, dass das Computerspiel ein würdiger Gegenstand für die philosophische Reflexion ist, stellt sich zweitens weiter die Frage, aus der Perspektive welcher philosophischen Teildisziplinen sich etwas am Computerspiel erkunden lässt. Dazu wird der zweite Teil der Einleitung etwas sagen. Der dritte und letzte Teil wird daraufhin die einzelnen Grundbegriffe, die in diesem Buch erarbeitet werden, vorstellen und zugleich eine Skizze des jeweiligen Beitrags geben.

1. Philosophie des Computerspiels?

In der Frage, inwieweit das Computerspiel ein würdiger Gegenstand für die Philosophie ist, bietet es sich an, einführend etwas zum Begriff der Philosophie zu sagen. Eine hinreichende Erläuterung ist an dieser Stelle nicht möglich, da schon die Fragen, was überhaupt Begriffe sind und wie ihre logische Grammatik verfasst ist, bzw., was Philosophie ist und wozu sie da ist, selbst philosophische Fragen sind. Eine Antwort auf die Frage, was Philosophie ist, kann deshalb in bestimmter Weise nicht anders als zirkulär ausfallen; sie muss in gewisser Weise das voraussetzen, was sie zu erläutern versucht. Dass dem so ist, kann allerdings als Fingerzeig dafür verstanden werden, dass es sich bei der Philosophie um eine Reflexionswissenschaft handelt. Anders als empirische Wissenschaften etwa, die im Medium des klassischen Experiments oder der statistischen Auswertung erhobener Daten etwas über die Welt herauszufinden versuchen, und auch anders als historische Wissenschaften, die anhand der kontrollierten Bearbeitung von Quellen die Vergangenheit erschließen,

versucht die Philosophie etwas über das, was wir in bestimmter Weise schon wissen, herauszufinden. Ihr geht es dabei um eine Reflexion solcher Grundbegriffe, ohne die wir uns nicht – oder nicht gut – verstehen können: um Begriffe, die für unser Selbst- und Weltverständnis unverzichtbar sind.

Angesichts dieser sehr knappen Explikation der Philosophie stellt sich aber umso dringender die Frage, inwieweit das Computerspiel ein würdiger Gegenstand für das philosophische Nachdenken ist. Hier ist zunächst auf die Tatsache zu verweisen, dass Computerspiele heute anders als in den frühen 1980er Jahren keine exotischen Produkte der Jugendkultur mehr sind, sondern die Praxis des Computerspielens unsere gesamte Gesellschaft durchzieht. Die damals spielenden Jugendlichen sind erwachsen geworden und sitzen an wesentlichen Schaltstellen der Gesellschaft und prägen sie entsprechend. Diskurse um die Gewalthaltigkeit von Computerspielen sind von der Macht des Faktischen ebenso wie von einer nüchterneren wie sachlicheren Diskussion verdrängt worden. Die Omnipräsenz von Computerspielen rechtfertigt aber noch nicht hinreichend eine philosophische Beschäftigung mit ihnen – schließlich schreibt auch niemand eine Philosophie der Morgenhygiene, obwohl es sich hier sicherlich oder hoffentlich um ein omnipräsentes Phänomen handelt.

Die Relevanz des Themas ›Computerspiele‹ als Gegenstand philosophischer Reflexion lässt sich aber über die philosophische Tradition der Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff als solchem erschließen. Es sei hier nur an drei moderne Klassiker der Philosophie des Spiels erinnert.

Zum einen sind da Friedrich Schillers berühmte Ausführungen zu Spiel und »Spieltrieb« in *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (vgl. Schiller 2009). Schiller fasst den »Spieltrieb« als Vereinigung des sinnlichen (auf das Leben gehenden) und des formgebenden (auf die Gestalt gehenden) Triebs des Menschen. In dieser Vereinigung liegt nach Schiller einerseits die Wurzel der Schönheit und andererseits zugleich auch die Vollendung des Begriffs des Menschen als eines Wesens zwischen Zufälligkeit und Notwendigkeit, Sinnlichkeit und Verstand, Leiden und Freiheit, Regelmäßigkeit und Spontaneität (vgl. Schiller 2009, 15. Brief, S. 58 f.). Schiller geht schließlich so weit, Menschsein und Spielen zu identifizieren: »[D]er Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*« (Schiller 2009, 15. Brief, S. 62 f.).

Mit seinem Interesse für das Spiel sekundiert Schiller wiederum Immanuel Kant, in dessen *Kritik der Urteilskraft* dieser fünf Jahre vor Erscheinen des Briefs *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* an einer neuralgischen Stelle der Argumentation (§9) das Spiel ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt. Für Kant basiert das Geschmacksurteil auf einem freien Spiel der Erkenntnisvermögen, namentlich dem zwischen Einbildungskraft und Verstand, wobei die bis heute umstrittene Pointe darin besteht, dass die Kategorie ›Spiel‹ hier den funktionalen Platz einnimmt, den ansonsten bei Kant der Begriff inne hat. Dass beim Geschmacksurteil die Erkenntnisvermögen im freien Spiel miteinander in Verbindung treten, beruht auf der Hypothese, dass im Geschmacksurteil kein bestimmter Begriff den Erkenntnisvermögen Regeln vorschreibt und trotzdem Urteile gefällt werden können, die über subjektives Gefallen hinaus intersubjektiv Gültigkeit beanspruchen. Spiel ist somit keine oberflächliche Tändelei der Geistes (wie später bei Hegel), sondern wird geradezu als ein vom Begriff unterschiedener, eigener Erkenntnisprozess konturiert.

Zum Dritten möchten wir auf Johan Huizingas kulturphilosophischen Klassiker *Homo Ludens* aus dem Jahr 1938 verweisen. Darin betrachtet Huizinga die menschliche Kultur »*sub specie ludi*« und verteidigt den Gedanken, dass das Spiel als wesentlicher kulturbildender Faktor in so gut wie alle kulturellen Praktiken konstitutiv eingeschrieben ist: in Recht und Krieg ebenso wie in Wissenschaft, Philosophie, Dichtung und Kunst (vgl. Huizinga 2015, S. 12 f.).

Unabhängig davon, ob man die starken Thesen Kants, Schillers und Huizingas teilt, scheint es uns aufgrund der philosophischen Wirkmächtigkeit ihrer Ausführungen unbestreitbar, dass das Spiel einen legitimen Untersuchungsgegenstand philosophischen Nachdenkens darstellt. Wenn nun aber das Spiel als solches ein angemessener Gegenstand für das philosophische Nachdenken ist, dann gibt es keinen Grund, Computerspielen diese Angemessenheit abzusprechen. Im Gegenteil: Wenn Spielen eine wesentliche oder zumindest eigentümliche Tätigkeit des Menschen ausmacht, so könnte man den Gebrauch von Computerspielen als heutige paradigmatische Manifestation derselben verstehen – so dass die philosophische Beschäftigung mit dem Computerspiel ebenfalls in besonderem Maße angezeigt wäre.

Darüber hinaus sind wir der Auffassung, dass Computerspiele auch deshalb ein interessanter Gegenstand für das philosophische Nachdenken sind, weil sich mit Blick auf sie noch einmal neu über grundlegende philosophische Fragen nachdenken lässt. Wenn Computerspiele eine spezifische Ästhetik haben – und dafür spricht *prima facie* einiges –, wie verhält sich diese zu anderen Bereichen der Ästhetik? Wenn Computerspiele ein neuartiges Medium sind, worin unterscheidet es sich von anderen Medien? Wenn Computerspiele letztlich multipel instanziierebare Programme sind, auf welche Weise existieren sie dann genau? Wenn in Computerspielen virtuell ethisch Gutes oder Schlechtes getan wird, wie verhalten sich diese Spielhandlungen zu alltäglichen Handlungen und deren ethischen Bewertungskriterien? Wie diese Fragen zeigen sollen, verfolgt dieser Band das Ziel, philosophische Grundfragen nicht allein für eine Analyse des Computerspiels fruchtbar zu machen, sondern auch, sie im Lichte dieses Mediums noch einmal neu zu stellen.

2. Das Computerspiel als Gegenstand philosophischer Teildisziplinen

Die eben formulierten Fragen sind natürlich keine philosophischen Fragen in einem unqualifizierten Sinne. Vielmehr gehören sie in verschiedene Teilbereiche der Philosophie: Ästhetik, Handlungstheorie, Ontologie und Ethik. Seit der Modularisierung im Zuge der Einführung von Bachelor- und Master-Studiengängen wird die Philosophie an deutschen Universitäten gerne in die Bereiche theoretische Philosophie, praktische Philosophie, Geschichte der Philosophie und Logik gegliedert. Wir schließen aus pragmatischen Gründen an diese Kategorisierung an. Da der Band eine systematische Ausrichtung hat, haben wir entschieden, Beiträge aus drei Bereichen der Philosophie aufzuführen: aus der theoretischen Philosophie, aus der praktischen Philosophie und aus der philosophischen Ästhetik.

Die theoretische Philosophie, die sich in Teildisziplinen wie Ontologie, Erkenntnistheorie, Sprachphilosophie, Philosophie des Geistes und Wissenschaftstheorie

gliedert, beschäftigt sich mit solchen Begriffen, die einen primär beschreibenden Sinn haben. Angesichts des Computerspiels stellt sich hier unter anderem die Frage, was es heißt, dass es sich bei ihm um ein Medium handelt. Im Lichte der bis an den Anfang der geisteswissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen zurückreichenden Kontroverse, ob das Computerspiel eher als Spiel oder als Erzählung zu qualifizieren sei, stellt sich weiterhin die Frage, was überhaupt ein Spiel oder eine Erzählung ist. Nicht zuletzt stellt sich die Frage, auf welche Weise Computerspiele anders als etwa Gemälde, Zahlen und musikalische Werke existieren.

Die praktische Philosophie, die sich in Teildisziplinen wie die Ethik, Metaethik, Handlungstheorie, Rechtsphilosophie und politische Philosophie gliedert, dreht sich anders als die theoretische Philosophie um solche Begriffe, die einen primär wertenden Sinn haben. Hinsichtlich des Computerspiels stellt sich hier etwa die Frage, wie ethisch schlechtes Handeln in Computerspielen – virtueller Diebstahl, virtuelle Lüge und virtueller Mord etwa – zu bewerten sind. Weiterhin stellt sich die Frage, was es überhaupt heißt, in Computerspielen zu handeln. Nicht zuletzt stellen sich die Fragen, wie sich das Computerspielen zur politischen Lebenswelt einerseits und zur ökonomischen Lebenswelt andererseits verhält.

Als dritten Teilbereich führt der Band die Ästhetik auf. Neben ihren klassischen Gegenstandsbereichen wie Schönheit, Kunst und sinnliche Wahrnehmung kann sie als Frage verstanden werden, wie sich die praktische zu der theoretischen Philosophie verhält. Im Rahmen der Ästhetik stellt sich nicht allein die Frage nach dem Kunstcharakter des Computerspiels, sondern auch die Frage nach dessen Räumlichkeit, Bildlichkeit und seiner affektiven Valenz.

3. Die Beiträge des Bandes

Die Sektion zur theoretischen Philosophie eröffnet der Beitrag von Markus Rautzenberg zum Thema Medium. Hier zeigt sich, dass angesichts des Computerspiels die Frage nach Medium und Medialität sich auf eine spezifische Weise (neu) stellt. Indem dabei die Kategorie ›Spiel‹ tentativ selbst als Medium gefasst wird, öffnet sich der Blick auf die ludische Verfasstheit von Medialität. These ist dabei, dass im Zusammentreffen von ›Spiel‹ und ›Computer‹ die Medialität beider als *Umgang mit Ungewissheit* beschrieben werden kann und sich auf dieser Grundlage wiederum Wesentliches über digitale Medien überhaupt sagen lässt. Mit Gadamer, Bataille, Bateson und Heidegger werden Umrisse einer philosophischen Medientheorie des Computerspiels ebenso sichtbar wie eine ludische Theorie des Medialen.

In ihrem Beitrag zum Thema ›Spiel‹ zeichnet Natascha Adamowsky sowohl den philosophiegeschichtlichen Weg des Spielbegriffs nach als auch die kunsthistorischen Umbrüche seiner Verwendung mit Blick auf Kunst und nicht zuletzt den Aufschwung des Begriffs in informationstheoretischen Diskursen. Dabei arbeitet sie aus kulturgeschichtlicher Perspektive vor allem den Schwellencharakter des Spiels heraus: Die Purifikation des Spiels im Sinne seiner Ausgliederung aus der sonstigen gesellschaftlichen Realität geht immer mit der Gefahr einer Verunreinigung des Spiels einher. Zugleich sind Spielpraktiken heutzutage paradoxerweise aber auch Einübungen in die Arbeitswelt. Beide Perspektiven übersehen aber die Produktivi-

tät wie Intensität des Spiels wie seine transformativen Potentiale. Im Computerspiel wird dabei der wesentliche Zusammenhang von Spiel, Ästhetik und Medialität besonders deutlich.

Ausgehend von den einschlägigen Unterscheidungen Gérard Genettes beantwortet Britta Neitzel in ihrem Beitrag zum Thema »Narration« die Frage, ob das Computerspiel ein erzählendes Medium ist. Die Leitthese lautet, dass bei Computerspielen immer eine Vermischung von intra- und extradiegetischen Elementen vorliegt. Dabei diskutiert der Beitrag an ausgewählten Feldern der Narratologie sowohl die Frage, inwieweit etablierte erzähltheoretische Konzepte auf Computerspiele sinnvoll Anwendung finden, wie er nach den Wendungen fragt, die diese mit Blick auf Computerspiele nehmen müssen.

In ihrem gemeinsamen Beitrag zur Ontologie des Computerspiels gehen Sebastian Ostritsch und Jakob Steinbrenner der Frage nach, was Computerspiele zu Computerspielen macht. Unter Rückgriff auf Nelson Goodmans kunsttheoretischen Dualismus verteidigen die beiden Autoren die These, dass Computerspiele als ontologisch mehrstufige, vervielfältigbare, aber nicht beliebig vervielfältigbare Artefakte verstanden werden müssen. In der Ausformulierung dieser These zeigen sie, dass sich zwar keine notwendigen und hinreichenden Bedingungen für die Definition von Computerspielen anführen lassen, sich aber eine Reihe an notwendigen Eigenschaften sowie typischen (wenn auch weder notwendigen noch hinreichenden) Symptomen ausfindig machen lässt. Was die Identitätsbedingungen von Computerspielen betrifft, ziehen Steinbrenner und Ostritsch den Vergleich zu anderen seriellen interaktiven Produkten wie etwa Autos: Entscheidend dafür, dass ein Computerspiel *ein* Computerspiel ist, ist, dass es aufgrund einer historisch legitimierte kausalen Verbindung als Vorkommnis eines bestimmten Typs erkennbar ist.

Den Auftakt zu den unter dem Banner der praktischen Philosophie versammelten Beiträge macht Sebastian Ostritsch mit einem Artikel zur Ethik. Darin erfolgt zunächst eine Reflexion auf die Bedeutung des Ausdrucks »Ethik des Computerspiels«, die auf die Unterscheidung zwischen zwei ethischen und fünf spielerischen Dimensionen führt. Auf Basis dieser Unterscheidungen gewinnt Ostritsch dann eine allgemeine Problematrix der Ethik des Computerspiels. In der nachfolgenden Erörterung der verschiedenen Problemfelder des Computerspiels kommt Ostritsch insbesondere auf das Problem des Amoralismus zu sprechen. Dieses lautet: Wie lassen sich Spiele, die über ihren Austritt aus der außerspielerischen Realität definiert sind, überhaupt moralisch beurteilen? Ostritsch verteidigt diesbezüglich die These, dass Spiele interaktive Zeichensysteme darstellen, die nicht nur bestimmte fiktive Welten repräsentieren können, sondern auch bestimmte reale Weltanschauungen zum Ausdruck bringen und für die Realität affirmieren können. Indem Spiele so selbst den Wiedereintritt in die außerspielerische Realität vollziehen, können sie auch moralischen Bewertungen unterliegen.

In seinem Beitrag zum Thema »Handeln« geht Fabian Borchers vom rätselhaften Befund aus, dass Handlungen in Computerspielen einerseits eben Handlungen, andererseits aber auch keine »echten« oder »wirklichen« Handlungen zu sein scheinen. Mit Rekurs auf handlungstheoretische Überlegungen von Elizabeth Ans-

combe formuliert Borchers dann zunächst sechs wesentliche Aspekte des Begriffs menschlichen Handelns. Im Anschluss daran überträgt er die Ergebnisse seiner allgemeinen Analyse auf Handlungen in Computerspielen. Er kommt dabei zu dem Schluss, dass Handlungen in Computerspielen – entgegen dem ersten Anschein – wirkliche Handlungen sind. Besonders an Computerspielehandlungen (zumindest an bestimmten) ist aber nach Borchers, dass wir zu ihrer vollständigen Beschreibung nicht nur den Spieler, sondern auch die von ihm gesteuerte Spielfigur (samt eines ihr eigentümlichen praktischen und theoretischen Wissens) im Blick haben müssen.

Anne Dippel wendet sich in ihrem Beitrag dem Begriff der Arbeit zu. Anstatt wie gewöhnlich ›Spiel‹ und ›Arbeit‹ als Kontrastbegriffe einfach vorauszusetzen, geht die Autorin dem Gedanken nach, dass (die allermeisten) Computerspiele selbst zu einer Form von Arbeit geworden sind. In Anlehnung an Überlegungen von Karl Marx und Walter Benjamin zeichnet sie ein kritisches Bild von Computerspielen: Computerspiele erscheinen hier als Symptom wie Intensivierung der gesamtgesellschaftlichen Entfremdungsverhältnisse. Jenseits der verbreiteten Auffassung, dass Computerspiele durch den Handlungsaspekt uns besonders markant unsere ethische Verantwortlichkeit vor Augen führen, schlägt Dippel ideologiekritisch vor, sie als Verlängerung einer spätkapitalistisch geprägten Arbeitswelt zu begreifen – und damit letztlich selbst als Ideologie.

Den Abschluss der Beiträge zur praktischen Philosophie bildet Wulf Lohs Text zum Thema ›Politik‹. Loh geht darin zwei Themenbereichen nach, die aus der Verquickung von Politik und Computerspielen entstehen. Zum einen geht es darum, dass und wie Politik, oder genauer: politische Werte und politische Prozesse, in Computerspielen repräsentiert bzw. propagiert wird. Zum anderen steht die umgekehrte Perspektive im Fokus, wie Computerspiele und die ihnen eigentümlichen Mechanismen Eingang in das Politische finden. Der Reiz und die Gefahr liegt gemäß Lohs Analyse in beiden Fällen – sowohl für Politik in Computerspielen als auch für Computerspiele in der Politik – im besonderen Involvierungscharakter, der von Spielen ausgeht: Weil wir als Spieler aktiv und ›mittendrin‹ sind, können wir auf eine verzerrte Sicht auf Politik hereinfliegen oder Opfer von politischer Schein-Partizipation werden.

Die Sektion zur Ästhetik eröffnet der Beitrag von Daniel Martin Feige zur Frage des Kunstcharakters des Computerspiels. Ausgehend von einer vieldiskutierten Kontroverse zwischen dem Filmkritiker Roger Ebert und der Spieleproduzentin Kellee Santiago argumentiert er dafür, dass es sich bei der Alternative, Computerspiele global entweder der Kunst zuzuschlagen oder ihnen den Kunstcharakter abzuerkennen, um eine falsche Alternative handelt. Auf der Grundlage einer Explikation des Kunstbegriffs, die Kunst als eine Reflexionspraxis erläutert, im Rahmen derer Subjekte in und durch die Auseinandersetzungen mit den eigensinnigen Formgebungen der Kunst sich selbst gegenüberstellen, wird gezeigt, dass viele wirkmächtige wie gelungene Computerspiele mit Kunst nichts zu tun haben. Allerdings zeigt das weder, so die abschließende These, dass es keine Computerspiele gibt, die Kunst wären, noch, dass das Computerspiel ein Medium wäre, dem prinzipiell der Kunstcharakter abzusprechen wäre.

Bernd Bösel und Sebastian Möring geben in ihrem Beitrag einen Überblick über die Affizierungspotentiale des Computerspiels. Auf der Grundlage der Darstellung der Aspekte ›Emotion‹, ›Atmosphäre‹ und ›Affekt‹ zeichnen sie den Einfluss des *affektive* bzw. *emotional turn* auf die Game Studies nach und betonen dabei die Vielstimmigkeit und Unabgeschlossenheit dieses Forschungsfeldes, wobei der Affektforschung philosophisch das größte Gewicht beigemessen wird. Im Zuge dessen stellen Bösel und Möring das Potential einer möglichen Affektpoetik des Computerspiels heraus, für die Ansätze zwar bereits vorhanden seien, deren Ausführung allerdings noch ausstehe.

Für Thomas Hensel ist Bildlichkeit jenes Medium, in dem sich spezifische Eigengesetzlichkeiten des Computerspiels manifestieren. Die mediale Verfasstheit des Computerspiels, die hier jenseits eines Repräsentationalismus in der Performativität des Bildprozesses aufgesucht wird, erlaubt eine Beschreibung der ikonischen Qualität des Computerspiels als ›doppeltem Bildakt‹. Da computergenerierte Bilder gleichzeitig im Register herkömmlicher Bildwahrnehmung als auch als Rechenprozess existieren, stehen diese repräsentativ für eine bestimmte *conditio* des Digitalen, da sie die Trennung von Ausführung und Darstellung unterlaufen.

Stephan Günzel verortet die computerspielspezifische Diskussion um die Rolle des Raums innerhalb des Zusammenhangs des *spatial turn*, wie er seit einigen Jahren in den Geisteswissenschaften zu beobachten ist. Kern dieser Fokussierung auf den Raum ist dabei eine Rehabilitierung bzw. Neuakzentuierung dieser Kategorie gegenüber jener der Zeit. Während letztere in der Philosophiegeschichte über lange Zeit im Zentrum des Interesses stand, erweist sich innerhalb des *spatial turn* der Raum nicht nur als blinder Fleck der Beobachtung, sondern – so die These – gegenüber der Kategorie der Zeit als vorgängig bzw. konstitutiv. Was das bedeutet, buchstabiert Günzel am Beispiel des Computerspiels aus, das aufgrund seiner medialen Verfasstheit ein besonders dankbares Objekt für raumtheoretische Betrachtung sei.

Aus filmphilosophischer Perspektive beschäftigt sich der Artikel von Andreas Rauscher mit dem komplexen Verhältnis von Film und Computerspiel. Lange war der Film eine Art Vorbild für viele narrative Formen des Computerspiels, jedoch hat sich diese Lage stark diversifiziert und es sind mannigfaltige Interdependenzen und Wechselwirkungen zu konstatieren. Rauscher plädiert für eine philosophisch inspirierte Annäherung von Film und Computerspiel, indem er mithilfe des Begriffs der ›cineludischen Form‹ eine Hybridstruktur identifiziert, die er anhand einiger Detailanalysen ausarbeitet und mediengeschichtlich wie -theoretisch kontextualisiert.

Literatur

- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Vorlesungen über die Ästhetik I. In: Theorie-Werkausgabe, Bd. 13. Hg. von Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel. Frankfurt a. M. 1986.
 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Reinbek bei Hamburg ²⁴2015 (niederl. 1938).
 Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. Hamburg 2001.
 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Stuttgart 2000.

I Theoretische Philosophie

Medium

Markus Rautzenberg

1. Einleitung

Wenn man – wie es im Folgenden getan wird – Computerspiel als ein Amalgam oder Medienverbundsystem aus mindestens zwei verschiedenen Medien analysiert, so wird man vielleicht gerade noch verstehen, warum ›Computer‹ ein Medium genannt werden kann. Wie allerdings ›Spiel‹ als Medium verstanden werden soll, ist mit der Alltagsverwendung des Terminus ›Medium‹, die sich zumeist auf technische Massenmedien bezieht, nicht mehr ohne Weiteres plausibel zu machen. Ist ›Spiel‹ nicht eher ein ›Prinzip‹ oder eine Aktivität? Was haben überhaupt die verschiedenen Verwendungsweisen des Konzepts ›Spiel‹ gemeinsam? Was verbindet Schach, Fußball oder ein psychologisches Rollenspiel mit der Berechnung von Finanzströmen, der Simulation von Klimaentwicklungen oder Kunst? Und, vor allem: Was hat das alles mit dem Computer zu tun?

Das Folgende wird ohne Anspruch auf Vollständigkeit die Antwort auf alle diese Fragen in Form einer neuen Frage zu geben versuchen: Inwieweit kann man Medialität als Form des *Umgangs mit Ungewissheit* verstehen? Indem im Zuge der Darlegung dieser Frage Spiel und Computer als Medien konzeptionell zusammengezogen werden, zeichnen sich – so die Hoffnung – Umriss einer philosophischen Medientheorie des Computerspiels ab.

2. Medientheorie

Die Entstehung der Medientheorie und mit ihr weitere Teile der Medienwissenschaft in ihrer heutigen Form ist vor allem im deutschsprachigen Raum Resultat einer Krise der Geisteswissenschaften im zwanzigsten Jahrhundert, die angesichts einer sich überschlagenden Entwicklung technischer Medien von der Photographie über den Film bis zum Computer mit ihren an Textkulturen gebundenen Theorien und Methoden an ihre Grenzen gelangt waren. Medienwissenschaft antwortet als Fach auf jene Herausforderungen, die in den dreißiger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts bereits von Walter Benjamin unter dem Stichwort der ›Historizität der Wahrnehmung‹ benannt worden sind (Benjamin GS I, 439). Die Entdeckung, dass Medien nicht nur neutrale Vermittler ihrer ›Inhalte‹, sondern historisch bedingte (Mit-)Konstituenten derselben sind, führte ab den sechziger Jahren, vor allem aber ab Mitte der achtziger Jahre zu einer Neuausrichtung der theoretischen Perspektive: weg von Sinnphänomenen, hin zu den Bedingungen der Möglichkeit von Sinn selbst. Wie ist Denken, Schreiben, Lernen, Wissen durch die Mittel beeinflusst, die zu deren Entstehung und Distribution erforderlich sind? Wie kommt es zu Medienumbrüchen? Was motiviert sie? Medientheorie ist von ihrem Anspruch her stets eine Transzendentaltheorie im Sinne Kants geblieben: Sie erforscht jene Techniken, Bedingungen,

Gegebenheiten, Wahrnehmungskonditionen, *in* denen etwas *als* etwas wahrgenommen, gewusst oder verstanden werden kann, *nicht* jedoch das so Wahrgenommene, Gewusste und Verstandene selbst. Dementsprechend lassen sich zentrale Motive der Medienwissenschaft philosophiegeschichtlich vor dem Hintergrund der Stichworte Hermeneutik, Phänomenologie und Pragmatismus erläutern.

Als ein zum damaligen Zeitpunkt noch eher unbekannter Freiburger Germanist im Jahr 1980 einen Sammelband zu ›Programmen des Poststrukturalismus‹ (vgl. Kittler 1980) herausbrachte, konnte man trotz des gewagten Titels noch kaum ahnen, welchen Erfolg eben dieser als Stichwortgeber des aufkommenden Interesses an Medien und Medialität haben würde. Indem Friedrich Kittler in seinem Herausgeberwort die ›Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften‹ proklamierte, hatte er jene Entwicklung der vornehmlich französischen Philosophie vor Augen, die nach den szientistischen Heilsversprechen des Strukturalismus und der darauf folgenden diesbezüglichen Ernüchterung nun in der Exteriorität der Schrift (vgl. Derrida 1974) oder den Energieströmen des ›organlosen Körpers‹ (vgl. Deleuze/Guatteri 1974) begann, sich für jene Elemente der Sinngeneze zu interessieren, die dann nach einer heute berühmten Konferenz in Dubrovnik 1985 ›Materialität der Kommunikation‹ genannt wurden (vgl. Gumbrecht/Pfeiffer 1988; Gumbrecht 2004). Dieses Interesse an einem neuen Materialismus hatte zwei Seiten, eine politische und eine philosophische. Zunächst versprach dieses neue Stichwort die Möglichkeit, Materialismus auf eine Weise zu denken, die nicht mehr den Spuren des historischen Materialismus folgte, von dem viele der beteiligten Intellektuellen nachhaltig desillusioniert waren, aber trotzdem die Geisteswissenschaften ›vom Kopf auf die Füße‹ zu stellen erlaubte. Dieser Punkt entsprach der philosophischen Volte gegen die Methoden und Theorien der Hermeneutik und Begriffsgeschichte, vor allem aber der Abkehr von den soziologischen und vulgärmarxistischen Widerspiegelungstheorien der siebziger Jahre. Nicht mehr Sinn und Bedeutung standen im Fokus des Interesses, sondern jene ›Dispositive‹ – die Foucault-Rezeption außerhalb Frankreichs hatte gerade erst eingesetzt – und Techniken, welche Sinn erst in die Welt bringen.

Es ist daher kein Zufall, dass zum selben Zeitpunkt, an dem die Kategorie der Materialität der Kommunikation an Bedeutung gewann, der Computer sich aus den Universitäten und Labors heraus zu einem globalen Medium entwickelte. Durch die Einführung des *Graphical User Interface* durch Apple Mitte der achtziger Jahre und die etwas später folgende Adaption dieses Interaktionsprinzips durch Microsofts ›Windows‹-Betriebssystem, war es nun auch technischen Laien möglich, einen Computer zu bedienen; es bedurfte keines Expertenwissens mehr, um mit dem neuen Medium umgehen zu können. Dies ist die Grundvoraussetzung für die heutige Ubiquität digitaler Medien. In dem historischen Moment also, an dem es scheinen konnte, dass der Körper und die Materialität im Begriff waren, in den Weiten des Datenuniversums zu verschweben, kam es zu einer wirkungsmächtigen Gegenreaktion seitens der Theorie, die auch für die Medientheorie wichtig geworden ist. Die Renaissance phänomenologischer Ansätze, welche die leibliche Wahrnehmung zum Gegenstand hat, ist unter anderem auf eben diese medienhistorische Konstellation zurückzuführen. Im Moment der vermeintlichen Virtualisierung durch neue Medientechnologien wurde das Reale des Körpers erst eigentlich wieder als selbständige Kategorie beschreibbar, was, durch den Poststrukturalismus vorbereitet, nach Jahr-

hundertens eines ent-leibten Cartesianismus wie ein Befreiungsschlag wirken musste (vgl. Kamper/Wulf 1982; 1984).

Im Zentrum der Diskussion innerhalb der stark ausdifferenzierten Theorie-landschaft der internationalen Medienwissenschaft stand dann sehr bald die Idee der *Epistemologie als Praxeologie*. Im Anschluss an die Arbeiten der historischen Epistemologie, Bruno Latours aber auch der Spätphilosophie Ludwig Wittgensteins und der frühen Philosophie Martin Heideggers, empirischer Wissenschaftsforschung (*Science and Technology Studies*) und einer Wiederentdeckung der Relevanz religionswissenschaftlicher und ethnologischer Befunde, stehen Fragen nach der Wissensgenese aus der Praxis des *Mediengebrauchs* zunehmend im Mittelpunkt des Interesses. Ontologische ›Was‹-Fragen werden durch praxeologische ›Wie‹-Fragen ersetzt. Dies hat sowohl zu einer Rückbesinnung auf die philologischen Wurzeln der Medienwissenschaft, als auch zu einem verstärkten Interesse an soziologischen und nicht-soziologischen Handlungsbegriffen geführt. Hierbei spielen vor allem die Arbeiten Bruno Latours eine wichtige Rolle, weil sie mittels einer Amalgamierung aus poststrukturalistischen Ansätzen und den Fragestellungen des *material turn* mittels der *actor-network-theory* die *agency* auch von Dingen, Experimenten und Diskursen zu beschreiben in der Lage zu sein versprechen. Im Zuge der Erforschung von Handlungsmodellen und deren Medialität ist auch der Spielbegriff wieder relevant geworden, der in Zeiten allgemeiner *Gamification* der Lebens- und Arbeitswelt verstärkt an Brisanz gewonnen hat und in Form mathematischer Spieltheorie jene ökonomischen Theorien beherrscht, auf denen die globalen Finanzmärkte basieren. Mathematische Spieltheorie ist eine Theorie strategischer Entscheidungsfindung, die im Computer implementiert mit Ungewissheit *rechnet*. Computerspiele entfalten ihre enorme Sogwirkung, weil sie aufgrund ihrer medialen Ermöglichungsgrundlage im digitalen Medium Erleichterung von der Last der Ungewissheit verschaffen, während sie zur gleichen Zeit im Medium der Aushandlung von Ungewissheit par excellence stattfinden, dem Spiel.

3. Spiel und Ungewissheit: Bataille liest Huizinga, Heidegger sekundiert

Spiel muss, so scheint es, trotz seiner grammatischen Form, begrifflich nicht im Sinne eines Substantivs oder einer Substanz, sondern als relationale Modalität gefasst werden: Spiel ist kein vorkommendes Ding, sondern ein Seinsmodus, ein Geschehen. Zwar werden einzelne Verkörperungen des Spiels auch stets Spiele genannt – etwa Fußball, Schach oder *World of Warcraft* – jedoch ist das Spiel als solches keine Entität, sondern eine Dynamik in deren Zentrum die Aushandlung von Ungewissheit steht. Es gibt kein Spiel, dessen Ausgang nicht ungewiss ist. Dies gibt einen wichtigen Hinweis zur Bestimmung des Spiels, welches in der Geschichte seiner Theoretisierung, von Kant bis Huizinga, auch immer wieder *ex negativo* vermittels seines Gegenteils konturiert wurde. Dabei ist allerdings stets bemerkt worden, dass sich das Spiel vorschnellen Dichotomisierungen entzieht. So ist etwa der Gegensatz zwischen Spiel und Ernst, der doch zumindest dem Alltagsverständnis des Phänomens noch recht nahe steht, bereits bei Schiller, aber insbesondere bei Huizinga nicht zu halten

gewesen. Im Gegenteil: Im ›heiligen Ernst‹ ist geradezu ein weiteres Definitionsmerkmal des Spiels gefunden worden. Huizinga, der das Spiel kulturgeschichtlich vor allem aus religiösen Praktiken und Vorstellungen herleitet, hat sich in seinem *Homo Ludens* vor allem deswegen so lange auf die Widerlegung des Gegensatzes von Spiel und Ernst konzentriert, weil ihm Spiel als sinnstiftendes Moment erschien, dass sich zwar menschheitsgeschichtlich im Bannkreis des Kultes und der Religion zuerst zeigte, aber der transzendenten Dimension nicht bedarf, oder besser: diese offen lässt. Huizingas Pointe liegt darin, in einer Welt ohne Gott Kultur, Ritus und heilige Handlungen durch das Spiel auf eine Weise erklären zu können, die ihnen ihren Zauber lässt, ohne diesen auf Zweckrationalität und Betrug zurückzuführen. Gleichzeitig muss in einer gottesfernen Welt (*Homo Ludens* erschien am Vorabend des Zweiten Weltkrieges) der transzendente Bezug religiöser Handlungen nicht wieder eingeführt werden. Die Entdeckung Huizingas ist nicht etwa, dass Spiel eine Art Vorform oder ein besonderes Element von Kultur ist, *sondern dass Kultur als solche spielförmig ist*. Spiel erzeugt keinen Sinn, Spiel *ist* Sinn, bzw. Spiel ist sinnförmig ebenso wie Sinn spielförmig ist. Huizinga selbst hat sich allerdings auf die Dynamik des Spiels als relationaler Modalität nicht eingelassen, ja hat die ›unableitbare‹ Qualität des Spielhaften für analytisch unzugänglich gehalten.

Es war dann Georges Bataille, der in Reaktion auf Huizingas epochemachendes Buch zur Kulturtheorie des Spiels den eigentlichen Gegensatz zum Spiel nicht im Ernst, sondern in der Arbeit gesucht hat (vgl. Bataille 2014). Bataille begründet diesen Schritt zunächst in einer Kritik an der monokausalen Ausrichtung der Huizingaschen Ansatzes, der allein das Spiel in den Mittelpunkt des Interesses rückt. Bataille – wie die meisten seiner Zeitgenossen im intellektuellen Frankreich der fünfziger und sechziger Jahre unter dem Bann der Kojéveschen Hegellektüre, die auf die Herr und Knecht-Dialektik fixiert ist – fehlt das dialektische Gegenüber zum Spiel, das durch seine Widerständigkeit den Denkweg erst in Gang setzt. Dieses Gegenstück ist für Bataille die Arbeit und die diesbezügliche Analyse ist so radikal wie aufschlussreich: Für den Denker der Fülle und produktiven Verschwendung ist der zuerst durch Marcel Mauss theoretisch einflussreich interpretierte *Potlatsch* deswegen eine der edelsten Form des Spiels, weil hier die Verausgabung im Wettbewerb des Schenkens die Niederungen der Fron und des auf Arbeit basierenden Kapitalismus durch die Souveränität der Verschwendung überbietet. Ein Wettkampf der Verschwendung ringt das agonale Prinzip, das sich noch in der Form des Wettkampfes oder Wettstreits verbirgt, nieder, indem es Konkurrenz durch Fülle überwältigt und damit auslöscht. Ist für Schiller noch der Mensch nur ganz Mensch, wo er spielt, ist der Mensch für Bataille erst dort auf der Höhe des Spiels, wo er sich selbst aufs Spiel setzt. Die Autonomie des Spiels, welche den Menschen nicht braucht, sondern sich nur auf bestimmte Weisen in seinen Handlungen ausdrückt, tilgt den Anthropozentrismus, den das Spiel noch bei Kant, Schiller und Huizinga hatte, und rückt es damit noch ein Stück näher an die Kunst (s. Kap. »Kunst«).

In einer Art dämonischen Überbietung der Analyse von Max Weber (vgl. Weber 2013) und ganz im Fahrwasser Nietzsches ist für Bataille Arbeit nichts weiter als Produkt der Angst vor dem Ungewissen. Der Mensch, der sich vor den Unbilden der Natur, Tod und Krankheit schützen will, tauscht seine Arbeitskraft und damit seine Freiheit gegen die Illusion von Sicherheit, die ihm Kapital und Staat als Ge-

genleistung feilbieten. Bereits bei Weber war die Ungewissheit des Gnadenstandes Motor des kapitalistischen Geistes. Für den Calvinisten im Sinne Webers ist die Vereinsamung des Individuums charakteristisch, für das Gott in weite Ferne gerückt ist. Einzig die weltliche Berufsarbeit erlaubt noch die Abfuhr religiöser Angsteffekte, denn Erfolg im Beruf, durch harte Arbeit errungen, kann noch als Zeichen der Erwählung gedeutet werden, wenn auch eben nur *als Zeichen*, das somit auch falsch interpretiert worden sein kann. Gewissheit über den eigenen Gnadenstand ist unerreichbar. In diesem Sinne ersetzt Arbeit die ›magischen Heilmittel‹ des Katholizismus (Beichte etc.) um den Preis der gnadenlosen Selbstunterwerfung unter das Joch einer ungewissen Gnadenwahl. Dieses asketische Arbeitsethos erkauff zwar nicht die Gnade Gottes wie durch einen Ablass, jedoch ist zumindest die Chance gegeben, anhand des (möglichen) Erfolges auf den eigenen Gnadenstand schließen zu dürfen.

Bataille nun, für den sich Hegels Herr und Knecht-Dialektik im Zeichen der Spieltheorie zu einer Spiel und Arbeit-Dialektik verwandelt hat, sieht im Spiel eine Kraft, die solchen Zumutungen mittels radikaler Affirmation des Ungewissen ins Gesicht lacht: »Der Herr ist nach Hegel derjenige, der das Risiko des Todes auf sich nimmt; der Knecht derjenige, der um jeden Preis überleben will, indem er unter Zwang für einen anderen arbeitet. Aus dem Gegensatz zwischen der Haltung des Spiels (oder des Todesrisikos) und der Haltung der Angst vor dem Tode (oder der erzwungenen Arbeit) gewinnt Hegel das dialektische Konzept des Menschen« (Bataille 2014, 93). Für Bataille manifestiert sich im Spiel vor allem eine *Haltung*; auch sie eine Weise des In-der-Welt-Seins. Diese Haltung allerdings fußt abermals auf jenem Grund-Ingrediens, das schon begegnet ist: der Ungewissheit. Abermals zeigt sich in der todesverachtenden Bejahung, in den existentiellen Spielen ›auf Leben und Tod‹ eine Einübung ins Ungewisse, welche sich immer mehr als entscheidendes Merkmal des Spiels entpuppt. Allerdings stehen sich Spiel und Arbeit in einer radikalen Theorie wie der Batailles nur unversöhnlich gegenüber. Batailles Hegel ist nicht einer der dialektischen Aufhebung, sondern der agonalen Konfrontation, welche in dieser Konfrontation arretiert ist. Wie eine Synthese aussehen könnte, davon ist hier nichts zu erfahren, der Fetisch des Streits und des Kampfes ist hier zu stark im Vordergrund.

Auch Heidegger setzt hier an: Widerspruch und Widerstreit sind für ihn nicht etwas aus der Realität zu tilgendes, sondern Wirklichkeit selbst: »Der Widerspruch ist vielmehr das innere Leben der Wirklichkeit des Wirklichen. Diese Deutung von Wesen und Wirken des Widerspruchs ist das Kernstück der Metaphysik Hegels« (Heidegger 2006, 38). Medium dieses Widerstreits nun ist auch bei ihm das Spiel, wobei die bedeutende Rolle des Spielbegriffs bei Heidegger nicht leicht zu sehen ist und umfänglicher Querverweise bedarf (vgl. Heidemann 1968; Roesner 2003; Sell 2013). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass insbesondere in Heideggers Schrift *Der Satz vom Grund* Wesentliches zu diesem Thema anzutreffen ist. Ohne ins Detail gehen zu können, sei an dieser Stelle nur angedeutet, dass Heidegger hier in Gestalt der Frage nach Grund und Begründung das Spiel als jenes Element des Widerstreits konturiert, das es ermöglicht den ›Satz‹ im Sinne des *Sprungs* in ein konstitutiv Grundloses, oder besser Ungründiges zu tun. Spiel wird hier nicht nur existentialistisch aufgeladen; das Entscheidende ist, dass die begrifflichen Gegen-

spieler des Spiels, sozusagen seine dialektischen Konterparts, nicht mehr Ernst oder Arbeit, sondern – gemäß der Bedeutung, die im Spiel die Einübung ins Ungewisse hat – *Ursache, Zweck, Kausalität* sind. Der ›Satz‹ vom Grund ist ein Sprung ins Ungewisse, eine Geworfenheit auch und gerade im Sinne des Würfelwurfs. Dasein ist immer schon eingelassen in eine Welt, grundlos durch sich selbst *da*.

4. Luzidträume der Logik: Spiel als Medium bei Gregory Bateson

Die Protagonistin von *Alice in Wonderland* und *Through the Looking Glass* betritt durch besagten Spiegel eine Welt der Paradoxien und permanenten Metamorphosen. Was zunächst vertraut erscheint, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen regelmäßig als etwas Anderes, Unerwartetes, was jene Kindheitserfahrung widerspiegelt, die zum ersten Mal versucht, die Erwachsenenwelt zu verstehen. Gilles Deleuze hat in *Logik des Sinns* aus den Büchern Lewis Carrolls bekanntlich ein Kompendium dieser Paradoxien im Zusammenhang einer Theorie der Sinnkonstitution zusammengestellt. In diesen Paradoxien lässt sich dabei ein roter Faden erkennen, ein gemeinsames Leitmotiv: Die immer wieder auftauchende Gleichzeitigkeit von ›Realität‹ und ›Fiktion‹. Diese Gleichzeitigkeit ist emblematisch verkörpert in den Zwillingen *Tweedledee* und *Tweedledum*, die an einem Punkt innerhalb von *Through the Looking Glass* Alice über den Traum des roten Königs belehren wollen, der gerade unter einem Baum friedlich vor sich hin schnarcht:

›He’s dreaming now‹ said Tweedledee: ›and what do you think he is dreaming about?‹
 Alice said, ›Nobody can guess that.‹
 ›Why about you!‹ Tweedledee exclaimed, clapping his hands triumphantly. ›And if he left off dreaming about you, where do you suppose you’d be?‹
 ›Where I am now of course‹ said Alice.
 ›Not you!‹ Tweedledee retorted contemptuously. ›You’d be nowhere. Why, you’re only a sort of thing in his dream!‹
 ›If that there king was to wake‹ added Tweedledum, ›you’d go out – bang! – just like a candle!‹
 ›I shouldn’t!‹ Alice exclaimed indignantly. ›Besides, if I’m only a sort of thing in his dream, what are you, I should like to know?‹
 ›Ditto‹ said Tweedledum.
 ›Ditto, Ditto‹ cried Tweedledee.
 He shouted this so loud that Alice couldn’t help saying, ›Hush! You’ll be waking him, I’m afraid, if you make so much noise.‹ (Carroll 2012, 158)

Alice’ Zögern ist Ausdruck existentieller Ungewissheit. Auf der einen Seite muss sie die Möglichkeit, wie die Flamme einer Kerze zu verschwinden, für absurd halten, andererseits handelt sie unwillkürlich nach der Devise *better safe than sorry*: Lieber kein Risiko eingehen!

In *Metal Gear Solid* – einem Computerspiel des japanischen Entwicklers Konami aus dem Jahr 1998 – begegnet der Spieler einem virtuellen Feind namens ›Psycho Mantis‹, welcher, der *in-game*-Mythologie zufolge, über telepathische Kräfte ver-

fügen soll. Dieses Aufeinandertreffen resultiert in einem sog. ›Boss-Fight‹, einem elaboriert inszenierten Kampf gegen einen besonders schweren Gegner, während dessen Psycho Mantis seine telepathischen Fähigkeiten eindrucksvoll unter Beweis stellt. Hat der Spieler früher schon einmal Spiele des Entwicklers Konami gespielt, zum Beispiel *Castlevania*, welche Spuren in Form von gespeicherten Spielständen im internen *memory unit* der Konsole hinterlassen, so ist die Software von *Metal Gear Solid* darauf programmiert, diese zu erkennen und diskret auszulesen.

Im Ergebnis führt dies zum erstaunlichen Beweis der besonderen Kräfte von Psycho Mantis, da dieser Trick es dem Spiel erlaubt, sich vermittelt durch diese virtuelle Figur direkt an den empirischen Spieler zu wenden und dessen Vorlieben und Gewohnheiten zu kommentieren: »So, you like Castlevania? Ah, you have saved often. You are a prudent person«. Aber Mantis hat noch mehr Tricks in seinem Arsenal, die dessen okkulte Fähigkeiten weiter untermauern. Je länger der Kampf dauert, desto öfter und eindringlicher wendet sich der aus Algorithmen bestehende Antagonist an den empirischen Spieler vor dem Monitor anstatt an dessen virtuellen Vertreter im Spiel. So kommt es vor, dass Mantis den Spieler auffordert das reale Eingabegerät (*game pad*) auf den Boden zu legen, damit er, Mantis, die ›Kontrolle‹ übernehmen könne, um somit seine Macht endgültig unter Beweis zu stellen. Folgt man als Spieler diesen Anweisungen, wird man Zeuge, wie sich das *game pad* tatsächlich unter vernehmbarem Brummen über den Boden bewegt. Im Prinzip ein simpler Trick, denn im Inneren dieser Eingabegeräte befinden sich Motoren, die zu Immersionssteigerung Vibrationen erzeugen können, normalerweise um dem Bildschirmgeschehen eine haptische Komponente hinzuzufügen. Der Trick ist simpel aber effektiv, da die innerdiegetischen Ereignisse der Spielwelt plötzlich in die reale Welt hineinzuragen scheinen.

Die Verbindung zum Erlebnis von Alice ist offenkundig: Es geht um die momenthafte Simultanität epistemischer, logischer und ontologischer Ebenen, die normalerweise nicht gleichzeitig existieren können. Alice' Ungewissheit bezüglich ihres eigenen ontologischen Status ist jener ähnlich, die der Spieler von *Metal Gear Solid* bei der Begegnung mit Psycho Mantis erfährt. Für einen kurzen Moment scheinen die Grenzen von Traum und Realität, Virtualität und Aktualität zu verschwimmen. Noch wichtiger ist, dass dabei keine impliziten Hierarchien zwischen den Ebenen auszumachen sind, es ist nicht sicher, was dem einen oder anderen vorhergeht. Dieser Moment des Zögerns und der Ungewissheit, wie kurz er auch sein mag, resultiert bei Alice in ihrer irrationalen Angst bei Erwachen des roten Königs zu verschwinden und sorgt beim Spieler für dessen Verwirrung darüber, dass ein virtueller Charakter plötzlich in der Lage zu sein scheint, aus der fiktiven Welt des Spiels heraus in die reale Welt ›diesseits des Spiegels‹ ausgreifen zu können.

Diese Momente erlebter Ungewissheit mögen nur kurz und vorübergehend sein, jedoch ist ihre innere Struktur umso bedeutsamer. Im Gegensatz zu Alice scheint Mantis zu wissen, dass er einer fiktionalen, virtuellen Welt angehört und eben dies ermöglicht es ›ihm‹, die Barrieren zwischen Realität und Spielwelt zum Einsturz zu bringen. Indem Psycho Mantis aus dem diegetischen Rahmen des Computerspiels herausgreift wie eine Art digitales *trompe l'œil*, können Existenzmodi gleichzeitig Wirklichkeit erlangen, die ansonsten logisch und epistemisch inkompatibel sind. Möglich macht dies die Form des Spiels *als Medium* und es war Gregory Bateson, der

das Phänomen Spiel am Beginn des digitalen Zeitalters entsprechend beschrieben hat.

Für Bateson besteht die Faszination am Phänomen Spiel in dessen Fähigkeit zur Transgression von Grenzen, für das der ›Boss-Kampf‹ mit Psycho Mantis nicht eben das komplexeste, aber ein deutliches Beispiel ist. Bateson analysiert Spiel zunächst als Psychologe unter Einbeziehung der Freudschen Begriffe der Primär- und Sekundärprozesse als ein soziales Kommunikationsphänomen, das die Grenzen ansonsten inkompatibler Ebenen zu transzendieren erlaubt. Diese Momente der Überschreitung definieren die Medialität des Spiels. Während die Mechanismen des unbewussten Primär-, sowie des diskursiv verfassten Sekundärprozesses normalerweise füreinander uneinsehbare *black-boxes* sind, ist das Spiel in der Lage, diese Barrieren zu überbrücken, indem es die aus der Konfrontation dieser Ebenen resultierenden Paradoxien zu vermitteln erlaubt: »It therefore follows that the play frame as here used as an explanatory principle implies a special combination of primary and secondary processes« (Bateson 1972, 191). Es ist dabei entscheidend, dass Bateson Spiel als ein Medium beschreibt, das zwischen den verschiedenen logischen und epistemischen Ebenen angesiedelt ist und diese in Beziehung setzt, ohne sie allerdings in einem dialektischen Sinne zur Synthese zu bringen. Die entstehenden Paradoxien werden nicht ›aufgehoben‹, sondern in Bewegung versetzt.

Die Dynamiken ludischer Medialität erzeugen somit eine Art logisch-epistemisches Zwielficht, ähnlich dem Luzidtraum, innerhalb dessen der Träumer plötzlich gewahr wird, dass er träumt. Diese spezifische Art des Traums ereignet sich gewöhnlich in kurzen Momenten zwischen Schlaf und Erwachen. Solange der Träumer ohne das Wissen um die eigene Traumexistenz träumt, funktioniert der Traum innerhalb seiner normalen operationalen Rahmung. Nicht nur, dass die Grenze zum Sekundärprozess nicht überschritten werden kann, sie kann innerhalb des Traums noch nicht einmal als solche erkannt werden. Der Zustand des Luzidtraums hingegen erlaubt es dem Träumer, Bateson zufolge, nicht nur diese Grenzen wahrzunehmen, sondern aufgrund dieser Erkenntnis auch Metaaussagen zu treffen, *welche Rahmungen sichtbar machen*. Es handelt sich hierbei um jenen Kern von Batesons Spieltheorie, auf den sein Schüler Erving Goffman dann die bekannte soziologische Theorie der ›Rahmenanalyse‹ aufgebaut hat. Von hier aus war es dem Kybernetiker Bateson dann auch möglich, Theorien des *second- und third order observers* zu entwickeln, was wiederum von entscheidender Bedeutung sowohl für den radikalen Konstruktivismus als auch schließlich für die Systemtheorie Niklas Luhmanns wurde. In diesem Sinne ist es legitim, das Medium Spiel vor allem im Hinblick auf Computerspiele als *gerahmte Ungewissheit (framed uncertainty)* zu definieren. Gerahmt im Hinblick auf die Doppeldeutigkeit des englischen ›*framed*‹, erstens im Sinne des Bilderrahmens oder der Rahmung bei Bateson und Goffman, alsdann aber auch als ›*framed*‹ im Sinne von ›hereingelegt‹, ›in die Falle gelockt‹, ›eingefangen‹. Denn, obwohl Computerspiele auf inszenatorischer Ebene Apotheosen der Ungewissheit sind (das ist der Anteil des Mediums Spiel), basieren sie auf der technischen Ebene auf Computern, die in Form der heute vorherrschenden Kombination aus von Neumann-Architektur und Turing-Maschinen nicht in der Lage sind, realen Zufall und Entropie zu generieren, also kein Konzept von Kontingenz aufweisen. Es handelt sich hier um

das zentrale Kriterium, welches Computerspiele von anderen Spielen unterscheidet und ihre spezifische Spannung ausmacht.

Es gibt viele Formen gerahmter Ungewissheit, jedoch bekommt diese Bezeichnung in Bezug auf den Computer und seiner auf Entscheidbarkeit angewiesenen technischen Ontologie eine besondere Komponente, die in der Doppeldeutigkeit des englischen *framed* anklingt. Es scheint fast, als gäbe es hier eine Art Begehren nach Zufall, Entropie und Kontingenz, das sich in den alpträumenhaften und apokalyptischen Szenarien vieler Computerspiele Bahn bricht. Exploriert werden kann diese doppelte Rahmung des Computerspiels in dem Maße, wie es seine eigene Medialität beobachtbar macht. Durch die Dichte an Rahmungsproblemen und Paradoxien, die sich im Computerspiel immer wieder ereignen, sind Momente der Selbstreferenz im Sinne selbstbezüglicher Metaaussagen allgegenwärtig.

Die Frage »Ist das Spiel?« verweist auf eine solche Metaaussage, die sich aus dem liminalen Status des luziden Träumers ergibt, der sich sowohl innerhalb als auch außerhalb des Traums befindet: »He cannot, unless close to waking, dream a statement referring to (i.e., framing) his dream« (Ebd., 195). Die Dynamik ludischer Medialität im Sinne eines Liminalphänomens muss als ein Prozess beschrieben werden, in dem Plötzlichkeit ein wichtiges Element darstellt, in dem sich die spielspezifische Medialität zeigt. Es ist sicher kein Zufall, dass hier mannigfaltige Verbindungen zur ästhetischen Moderne bestehen, die im Zufall und der Kontingenzerfahrung von Stephane Mallarmé über den Surrealismus bis zu Marcel Duchamp ein zentrales Element des Ludischen aufnimmt (vgl. Bohrer 1998). Es ist dieser diabolische Aspekt, der die Verführungskraft des Spiels ausmacht. Aus diesem Grund ist diese Prozessierung von Paradoxien im Kern ludischer Medialität immer nur für kurze Momente erfassbar. Alice' Zögern und ihre Ungewissheit sind ebenso kurz wie die Verwirrung des Spielers, der Psycho Mantis in *Metal Gear Solid* bekämpft. Kurz danach sind die Grenzen zwischen Realität und Fiktion, Aktualität und Virtualität wieder stabil. Ebenso existiert das Phänomen des Wahrtraums nur für Sekunden zwischen Schlafen und Wachen.

Bateson nutzt die Traumanalogie, weil es sein Ziel ist, Spiel als einen Modus von Liminalität zu beschreiben, der zwischen Primär- und Sekundärprozess vermittelt und hier sein volles, transgressives Potential entfaltet. An diesem Punkt sind dann Verbindungen zwischen verschiedenen Kategorien hergestellt, die jedoch nie vollends kompatibel werden: »The message ›This is play‹ thus sets a frame of the sort which is likely to precipitate paradox: it is an attempt to discriminate between, or to draw a line between, categories of different logical types« (Bateson 1972, 195). Bateson unterscheidet den Spielbegriff gemäß den Vorgaben der englischsprachigen Unterscheidung in das regelgeleitete ›game‹ und die offenere Form des ›play‹. Das *game* ist dadurch gekennzeichnet, dass in ihm das Problem der Rahmung und die resultierenden Paradoxien innerhalb des Spiels reflektiert werden. Spiel im Sinne des *play* hingegen wird bereits durch die Performativität der Aussagen »Das ist Spiel« hervorgebracht. Im *game* wird die logisch-epistemische Ungewissheit durch die Frage »Ist dies Spiel?« gespeist und gleichzeitig im Akt des Spielens reflektiert. Ebenso wie später bei Luhmann geht es bei Bateson darum, dass Sinn ein Effekt der Prozessierung von Paradoxien ist. ›Sinn‹ muss hier im Luhmannschen Sinne verstanden werden, in dessen Systemtheorie diese Kategorie von vornherein selbst als Medium

gedacht wird, das psychischen und sozialen Systemen erlaubt, Selbstreferenz und Komplexität zu generieren. ›Sinn‹ ist damit eine Grundvoraussetzung für komplexe Systeme überhaupt (vgl. Luhmann 1987, 92–148). Das berühmte Russelsche bzw. Epimenidische Paradox, das auch Bateson zitiert, ist ein Paradebeispiel für die hier in Frage stehenden Paradoxien.

Dieses Paradox resultiert in einem *double-bind*, einer epistemischen Struktur, an der Bateson als Teil einer Theorie der Schizophrenie interessiert war. Über diesen ›Umweg‹ kommt er zu seiner Theorie des Spiels, denn für ihn ist die Unfähigkeit mit zwei Aussagen gleichzeitig umzugehen, die logisch inkompatibel sind, ein zentrales Definitionskriterium der Schizophrenie. Der Schizophrene verliert seinen Kontakt zur Wirklichkeit, da er nicht zwischen real und unreal unterscheiden kann und damit in einer logischen Schleife sich wiederholender (Un-)Möglichkeiten gefangen ist. Im Spiel jedoch entdeckt Bateson eine Dynamik, die den *double-bind* zwar nicht auflösen, aber immerhin mittels temporaler Prozessierung verarbeiten kann. An dieser Stelle zeigt sich der amerikanische Philosoph geneigt, im Spiel einen evolutionären Sprung in der Entwicklung menschlicher Kommunikation zu vermuten, denn die Prozessierung von Paradoxien ist fundamental für Formen der Kommunikation, die über das Erkennen von Signalen hinausgeht. Bateson sieht in diesem ›spielerischen‹ Austausch eine Form der Metakommunikation, die Paradoxien nicht nur verarbeiten, sondern aus ihnen Sinn generieren kann. Dabei ist es bei aller Abstraktion nicht schwer zu erkennen, was dabei in den Blick kommt, denn ohne die Möglichkeit zwischen Paradoxien zu vermitteln, wäre der Mensch nicht in der Lage, sich Zeichen auf eine Weise zu bedienen, die über das Erkennen strikter Denotation hinausgeht. Ohne zu verstehen, wie etwas gleichzeitig wahr und falsch sein kann, gäbe es keine Grundlage für uneigentliche Rede; Witze, Ironie, Metaphern oder Sarkasmus wären unverständlich. Dies ist der Grund, warum die Idee einer Ideal-Sprache von Leibniz bis Frege außerhalb strikt denotativer Formalsprachen zum Scheitern verurteilt war und es ist spätestens an dieser Stelle sehr deutlich, dass Bateson stark von Wittgenstein beeinflusst ist, der mit einem Entwurf einer idealen Sprache begann und diesen Versuch verwarf, um letztlich bei einer Theorie des Spiels anzukommen.

Bateson verwendet die Metapher von ›Karte und Territorium‹, um diesen Komplex mittels einer klassisch semiotischen Denkfigur zu illustrieren. Wie zu sehen war, resultieren die Paradoxien, um die es hier geht, aus der Konfrontation von Primär- und Sekundärprozess. Spiel in Form der Frage »Ist das Spiel?« transzendiert die Grenze zwischen diesen beiden primordialen psychischen Kräften: »In primary process, map and territory are equated; in secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated« (Bateson 1972, 191). Eben diese *coincidentia oppositorum* ist es, die in den oben skizzieren Momenten logisch-epistemischer Ungewissheit beobachtbar ist. Innerhalb des Rahmens des Spiels werden diese Ebenen jedoch nicht im Sinne einer potentiellen Synthese vermittelt, vielmehr wird der *double-bind* mittels Zeit in Bewegung versetzt und damit prozessiert. Diese fluktuierende Dynamik steht im Zentrum ludischer Medialität, da deren temporale Prozessierung nicht linear, sondern rekursiv ist. Innerhalb des Spiels wird ständig von einer Ebene zu nächsten gesprungen, wodurch fixe Momente eines ›davor‹ und ›danach‹ etabliert werden: Paradoxien werden dadurch nicht aufgelöst, aber zum Tanzen gebracht. Auf diese Weise bleibt ludische Medialität stets

diskret und generiert ›Sinn‹ aus der kontinuierlichen Prozessierung ansonsten inkompatibler logischer, epistemischer oder auch ontologischer Ebenen. Pathologisch werden diese Vorgänge – wie in der Schizophrenie – genau in dem Moment, wenn psychische oder soziale Systeme der Gradwanderung ludischer Medialität nicht mehr folgen, wenn Paradoxien nicht mehr prozessiert werden können.

Noch vor jeder Genreeinteilung ist daher Selbstreferenz ein für Computerspiele konstitutives Merkmal, dass durch deren ludische Medialität hervorgerufen wird, auch wenn dies nur selten so offensichtlich in Szene gesetzt wird wie in *Metal Gear Solid*. Es scheint, dass eine gewisse Spannung besteht, zwischen dem Bestreben der Entwickler, möglichst realistische Spielwelten mittels elaborierten Immersionsstrategien zu erstellen und der Tendenz des Computerspiels zur Selbstreferenz, welche wiederum auf die Gemachtheit und Künstlichkeit der Spielwelt verweist. Diese Spannung ist typisch für Computerspiele. Auf der einen Seite zielen große *big-budget*-Titel nach wie vor darauf ab, durch hyperrealistische Grafik und immersive Spielerfahrungen die beträchtliche Artifizialität der Spielwelt so weit wie möglich zu verschleiern, andererseits dürfen Computerspiele wiederum auch nicht zu realistisch sein, um noch als Spiele funktionieren zu können. Ein Spiel, das vom übrigen Leben nicht mehr unterschieden werden kann, keine Rahmung aufweist, ist kein Spiel mehr. Diese fragile Spannung innerhalb ludischer Medialität wird stets aufrecht erhalten; ›totale Immersion‹ im Sinne vollständiger Wahrnehmungssillusion hingegen ist nichts weiter als ein Phantasma der Design-Theorie. In Bezug auf die Spielwelt gibt es stets eine Gleichzeitigkeit von Nähe und Distanz, weil Spiel nur aufgrund von Distanznahme durch Rahmung stattfinden kann, während gleichzeitig die Spielwelt immersiv genug sein muss, um glaubhaft zu sein.

Diese Simultanität von externer Beobachter- und intrinsischer Teilnehmerperspektive ist ein distinktes Charakteristikum von Computerspielen, das leicht übersehen werden kann, sobald eine der beiden Ebenen in der Analyse bevorzugt wird. Aus diesem Grund betont etwa Sybille Krämer, dass diese Gleichzeitigkeit von verschiedenen Wahrnehmungsebenen und Beobachterstandpunkten für Simulationsphänomene spezifisch ist, eine Hypothese, die auch gegen die kulturpessimistisch aufgeladene These von der ›Agonie des Realen‹ gerichtet ist: »Doch gegen die Verabsolutierung jeweils nur einer Perspektive sei daran erinnert, daß die Simulationstechnik virtueller Realitäten voraussetzt, daß der faktische Ort des Leibes und der virtuelle Ort der Interaktion divergieren. ›Cyberspace‹ setzt also die Differenz von virtueller Realität und leibsituerter Außenwelt voraus« (Krämer 1998, 36).

5. Spiel als Medium bei Hans-Georg Gadamer

In *Wahrheit und Methode* steht das Spiel im Zentrum von Hans-Georg Gadamers phänomenologisch-hermeneutischer Exploration des Kunstwerks. Im Anschluss aber auch in entscheidender Abgrenzung zu ähnlichen Motiven bei Kant und Schiller bildet das Spiel bei ihm den Fokus, oder besser das Prisma, mit dem die hermeneutische Bedeutung des Kunstwerks einer »ontologischen Explikation« (Gadamer 1990, 107) unterzogen werden kann. Im Zuge dessen arbeitet Gadamer eine Theorie des Spiels heraus, die nicht etwa deshalb für die Theorie des Computerspiels von Be-

deutung ist, weil sie es erlaubt, das Computerspiel per philosophischer Nobilitierung quasi durch die Hintertür zur Kunst zu erheben, sondern weil hier Spiel konsequent als *Medium* gedacht wird, dessen ›Substanz‹ die Relation ist. Im Spiel findet statt, was Gadamer eine »totale Vermittlung« (Ebd., 125) nennt, eine Transformation, welche das Mediatisierte im Akt der Mediatisierung grundlegend verwandelt. Spiel ist nicht einfach Handlungsanweisung oder kybernetischer Regelkreis, sondern ein Modus des Weltbezugs, der in der *Darstellung* zu sich kommt. Entscheidend ist zunächst, dass für Gadamer das Spiel konsequent unabhängig von den beteiligten Aktanten konzipiert ist; ein Gedanke, der einer Theorie, die bei Spielen vor allem an Interaktion denkt, diametral gegenübersteht. Spiel ist eine Seinsweise, ein Modus des In-der-Welt-Seins, der nicht als Produkt der Handlungen von Spielern gedacht werden darf:

Wenn wir im Zusammenhang der Erfahrung der Kunst von Spiel sprechen, so meint Spiel nicht das Verhältnis oder gar die Gemütsverfassung des Schaffenden oder Genießenden und überhaupt nicht die Freiheit einer Subjektivität, die sich im Spiel betätigt, sondern die Seinsweise des Kunstwerks selbst. (Ebd., 107)

Sowohl gegen psychologisierende Argumente als auch gegen zentrale Grundthesen Kants und Schillers gerichtet, wird hier eine Eigengesetzlichkeit oder Gegenwendigkeit des Spiels behauptet, die unabhängig von der Produzenten- oder Rezipientenebene vorgestellt werden soll. Subjekt des Spiels »sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zur Darstellung« (Ebd., 108). Gadamer wird im Folgenden den »medialen Sinn« (Ebd., 110) des Spiels zunächst auf diese Weise beschreiben und es wird ersichtlich, wie der Begriff ›Medium‹ an dieser Stelle ausgestaltet ist. Es gehört zur intrinsischen Motivation von *Wahrheit und Methode*, eine Alternative zu naturwissenschaftlichen Welt der ›Methoden‹ anzubieten, was eine Aversion gegen Definitionen miteinschließt. Der Medienbegriff Gadamers muss an dieser Stelle also zuallererst einmal aus dem Gang der Argumentation erschlossen werden.

Mit der Verschiebung des Beobachtungszentrums von der Ebene des Subjekts (sowohl Produzent als auch Rezipient) auf die des Spiels als Medium und Seinsweise geht eine Betonung jener Aspekte des Spiels einher, welche eine ziellos dynamisch-prozessuale Gegenwendigkeit ins Zentrum stellen. Das heißt für Gadamer sind zunächst nicht jene Spiele von Belang, an die üblicherweise zuerst gedacht wird, wenn vom Spiel gesprochen wird (Sport, Wettkampf, Brettspiele etc.), sondern jene Phänomene, in denen bereits die Sprache ein Moment des selbstgenügsam Ephemeren aufzudecken scheint:

Wir reden vom Spiel des Lichtes, vom Spiel der Wellen, vom Spiel des Maschinenteils in einem Kugellager, vom Zusammenspiel der Glieder, vom Spiel der Kräfte, vom Spiel der Mücken, ja sogar vom Wortspiel. Immer ist das Hin und Her einer Bewegung gemeint, die an keinem Ziele festgemacht ist, an dem sie endet. (Ebd., 109)

Nicht nur, dass dem Spiel kein *telos* unterstellt werden kann – das Spielziel ist für das Spiel selbst irrelevant – auch spielen Regel und Handlung hier kaum eine Rolle. Vielmehr scheint Spiel etwas zu sein, dass sich darstellt, ja Spiel ist selbst Darstellung. Die