

Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit¹

Zur ästhetischen Funktion und Repräsentation des Subjekts im Computerspiel

Adam Rafinski

Subjektivität war seit jeher ein treibendes Problemfeld kultureller Werkstätten jeglicher Art. In diesem vereinzelt philosophischen Begriff breitet sich der ganze Konflikt zwischen dem „Ich“ und der „Welt“ aus. Für den Menschen ist diese Spannung ein wichtiger Anlass, um zugleich in der Welt und mit der Welt zu wirken. Ob in der Kunst, der Philosophie oder der öffentlichen Repräsentation, seine Vermittlung findet auch in der Form des Computerspiels ein tragendes Motiv: die Auseinandersetzung mit Subjektivität wird zum Motor der ästhetischen Erfahrung. Erst die Involvierung oder Aufladung von „Ichhaftigkeit“ eröffnet einer künstlichen Wirklichkeit Zugang zur Realität. Doch wie in jeder Generation findet auch in der gegenwärtigen „Epoche des Computerspiels“ (CLAUS PIAS) das Subjekt eine spezifische Ausprägung, welcher der folgende Beitrag gewidmet ist.

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 Ästhetik² selbst liegt, ihre „Opfer“ im Augenblick ihrer Bewusstwerdung mit Haut und Haar zu verschlingen. Ob beim Betrachten eines Gemäldes von PETER PAUL RUBENS, beim Lesen der Bibel oder beim konzentrierten Lauschen der Stille – im Modus der selbst-reflexiven Gegenwärtigkeit weist die Begegnung mit den Dingen über die

1 Ich danke MARGIT ROSEN und Prof. Dr. CARLOS OLIVEIRA für Anregungen und Kritik.

2 Ich verwende den Begriff „Ästhetik“ im Sinne von *Aisthesis*, der nach Harmonie strebenden Wahrnehmung. In seinen *Meditationes* begründete ALEXANDER GOTTLIEB BAUMGARTEN die Ästhetik 1735 als eigenständige philosophische Disziplin.

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.“ (SCHILLER 1795, 2000: 27)

Obwohl von Seiten der Ludologie eine scharfe und oft polemische Argumentation gegen die narrativen Qualitäten diese 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 sollte 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!)“ (SCHILLER 1795, 2000: 65), auch wenn sie sich in diesem Fall, in ihrem ganzen Potenzial noch nicht entfaltet haben sollte. Der folgende Beitrag versucht daher, die Funktion und Repräsentation von Subjektivität in diesem Medium in einen größeren ideengeschichtlichen Rahmen einzugliedern.

Es sei an dieser Stelle erlaubt, eine Reise der „spekulativen Phantasie“ (MANFRED FRANK) zu unternehmen. Das Ziel ist die Einbettung des Computerspiels als eigenständige Wirklichkeitserscheinung in die Geschichte der Subjektivität. Dabei wird deduktiv vorgegangen: Zunächst stellt sich die Frage nach der spezifischen Medialität, also der Möglichkeit der Erscheinung des Computerspiels als eigenständige Wirklichkeitsvermittlung. Diese bildet die Grundlage für einen Zugang, welcher im Medium den Reflexionsakt selbst auf performative Weise auslagert. Danach wird diese Objekt gewordene Reflexionsform auf ihren Repräsentationsgehalt im Symbolischen hinterfragt. Letztlich ergibt sich daraus eine funktionale Ausdifferenzierung zur intersubjektiven Wirklichkeitskonstitution, die in der Problematisierung des Anderen seine Auflösung findet. Am Ende steht die vorsichtige Geburt eines Existenzialismus aus dem Geiste des Algorithmus.

1 Ästhetik der medialen Schnittpunkte

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 theilen. Wir gelangen also nur durch Schranken zur Realität, nur durch Negation oder Ausschließung zur Position oder wirklichen Setzung, nur durch Aufhebung unsrer freyen Bestimmbarkeit zur Bestimmung.“ (SCHILLER 1795, 2000: 74)

Wenn es stimmt, dass, wie HENRY JENKINS betont, Computerspiele die Errungenschaften der Medienkunst dem öffentlichen Bewusstsein zugänglich machen,³ 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 JESPER JUUL und HENRY JENKINS unter anderen stark machen (JUUL 2005: 7, 17), kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass jedes Medium eine konkrete Ausprägung und eigene charakteristische Qualitäten aufzuweisen hat, um einen Fuß in der Realität zu fassen. Computerspiele sind im diesem Verständnis weder Fisch noch Fleisch, weder narrativ noch wirklich ludologisch besetzt und vermögen daher auch keine theoretische Einheit zu bilden. Dieses verschwommene Denken der Multi-Medialität ist häufig Ursache unproduktiver Missverständnisse, die nun auszuräumen sind.

³ “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. And games have been embraced by a public that has otherwise been unimpressed by much of what passes for digital art.” (JENKINS 2005)

1.1 Computer-spielen

Das wohl größte Problem bei der Klassifizierung des Computerspiels als eigenständiges Medium stellt der Begriff des „Spiels“ dar. Nach wie vor ist dieser dunkel umrissen. Dennoch darf man diesen nicht unterschätzen, denn wie schon JOHAN HUIZINGA feststellte:

„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.“ (HUIZINGA 1938, 1987: 11)

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 zwischen dem Spielbegriff in seiner klassischen und in seiner digitalen Ausprägung gibt. Vor allem die Art und Weise, wie Regeln aufgebaut und eingesetzt werden und wie sie mit dem Spielablauf in Relation stehen, ist im Computerspiel außerordentlich. Spiele definieren sich generell eher durch Exklusion, als durch Inklusion. Das Besondere am Spielbegriff des Computerspiels ist jedoch, dass er, wenn er gut umgesetzt ist, beständig zwischen den Grenzen des Äußeren und Inneren in der ästhetischen Anschauung oszilliert und damit diese Differenzierung verwischt. Zwar wird der ästhetische Schein weitgehend aufrechterhalten – 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 ihm damit einen existenziellen Wert zu verleihen.

Normalerweise gibt es kein „Außerhalb“ im ästhetischen Erleben – auch nicht beim Spiel. Wird man beim Studium der Philosophie, beim Betrachten eines gut gefertigten Bildes oder beim Fangen-Spielen aus der kontemplativen Versenkung zurück in die wirkliche Welt gerufen, endet das ästhetische Erleben schlagartig oder hallt nur noch als verschwommene Erinnerung nach. Was jedoch das Computerspiel betrifft, haben wir es mit einer Erweiterung der ästhetischen Anschauung durch dynamischere Relationsverhältnisse zu tun. Dies ist ganz in Sinne von NOVALIS zu denken, der es in kurzen Worten auf den Punkt brachte: „Gefühl und Reflexion bewirken

zusammen die Anschauung“ (NOVALIS 1795/96: 66). Im Fall des Computerspiels hallt diese in der alltäglichen, realen Welt nicht nur nach, sondern bedarf ihrer sogar, um überhaupt ontologisch begründet werden zu können.

1.2 Performative Reflexion

Beim Computerspielen wird man generell mit einem Phänomen konfrontiert, das MARTTI 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.” (LAHTI 2003: 168)

Dieser Doppeleffekt entsteht nicht nur durch die notwendige Bezugnahme von Maschine und Mensch im Sinne des Interfaces, sondern auch immer durch die Doppelrolle des Spielers als Beobachter und Teilnehmer. Es ist die ständig neue Bewusstwerdung 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 äußeren Dimension des ästhetischen Scheins. Allein schon durch die körperliche Bewegung – und sei sie 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 ermöglicht auf diese Weise eine Form von „erlebter Reflexion“ im performativen Akt des Computerspiels. Der fleischgewordene Reflexionsakt wird dabei zum Deduktionsprinzip aller möglichen Ereignisse im algorithmischen Medium.⁴

4 Statt von „Immersion“ (passiv) und „Interaktivität“ (aktiv) sollte man folglich von „Involvierung“ (NEITZEL 2008) als einem Attribut der „performativen Reflexion“ sprechen. Narrative und ludulogische Strukturen werden dabei nicht als herausgerissene Fragmente interpretiert oder behandelt, sondern direkt im Herzstück der ästhetischen Anschauung untersucht: dem Erleben.

Es war RENÉ DESCARTES, der das *Repräsentations-Modell des Selbstbewusstseins*⁵ zur Ableitung aller wahrheitsfähigen Aussagen ontologisch fixierte und damit dem spekulativen Denken, dem Denken in Extremen für naturwissenschaftliche, analytische Haltungen eine ontologische Grundlage erarbeitete. Ein ähnlicher Verdacht, den vor fast 400 Jahren DESCARTES bei den *Meditationes* über die Möglichkeit des Zweifels an sich selbst befallen hat, findet sich nun im performativen Akt des Computerspiels in weitreichender Form wiedergegeben: die Frage nach dem notwendigen „Wo bin ich jetzt?“ im reflexiven Vorgang. Die Gegenwärtigkeit des Gedankens brachte die existenziell verifizierbare Gewissheit des „ist“ ideengeschichtlich auf den Plan. Lässt sich aus dem berühmten selbstreflexiven Zirkelschluss DESCARTES' „Ich denke, also bin ich“ eine ähnliche Erkenntnis für die Formel „Ich spiele, also bin ich“ ableiten?

Für traditionelle Formen des Spiels, wie etwa das Fangen, kann man dies leicht nachweisen. Die kindliche Sprache diktiert bereits die ontologische Valenz: Es ist immer derjenige „es“, der „ist“. In dieser Gegenwart des „es ist“ manifestiert sich eine ähnliche Grundlegung wie in DESCARTES' Einsicht, denn die Paradoxie des Spiels, des „wir tun mal so als ob“, wird für die Dauer des Spielflusses für absolut gesetzt. DESCARTES hat nämlich von einem Bewusstsein gesprochen, das beständig differenziert, diesen Prozess allerdings nicht hinsichtlich eines Ausstieges 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 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 eindrucksvoller begegnen als in der einladenden Macht der Symbole, die Identität stiften wollen?

5 Ein Reflexionsmodus, der das stätige Bewusstsein von Etwas zum Gegenstand hat.

2 Ästhetik des Symbolischen

Um den narzisstischen Menschen zu reizen, muss der Computer ihm ein Angebot machen, das er nicht ausschlagen kann: nämlich sein Selbst in der künstlichen Spielwelt wiederzufinden. Wie schon SCHILLER es so passend formulierte: „Nur durch die Folge seiner Vorstellung wird das beharrliche Ich sich selbst zur Erscheinung“ (SCHILLER 1795, 2000: 44). Die Frage nach der Identität ist daher ein grundlegendes Problem des Computerspiels – insbesondere, wenn man von der Möglichkeit der Subjektwerdung im performativen Reflexionsakt spricht. 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.⁶ NOVALIS hat dies mit dem dunklen Satz ausgedrückt: „D[as] Bewußtsey[n] ist folglich ein Bild des Seyns im Seyn“ (NOVALIS 1795/96 : 58).

2.1 Magische Spiegel

Als JACQUES LACAN zu Beginn der 1950er Jahre seine Theorie zum Spiegelstadium⁷ 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 ansehnliches mediales Äquivalent.⁸

“The crucial relationship in many games [...] is not between avatar and environment or even between protagonist and antagonist, but between the human

6 An anderer Stelle wird dieses Problem im vorliegenden Sammelband unter dem technischen Begriff des „Immerviven“ behandelt.

7 Eine kurze Beschreibung seiner Theorie findet sich auf S. 155 f. dieses Sammelbandes.

8 LACANS Theorie der Subjektivität ist gerade deswegen so passend für die Auseinandersetzung mit Computerspielen, weil er in seiner semantischen Konstruktion der Psyche die mehrwertige Logik (vgl. GÜNTHER 1959) des nicht auflösbaren Paradoxes im Grunde bereits impliziert. Durch die Erweiterung des Dualismus „Ich“ und „Über-Ich“ vom FREUDSchen Apparat mit der Instanz des „Realen“, in seiner Trias des Imaginären-Symbolischen-Realen, zeichnete er ein Bild von unserem Bewusstseinsapparat, dass mehr dem logischen Auflösungsgrad eines Computer gerecht wird, als der FREUDSchen Vorstellung der menschlichen Psyche als Dampfmaschine.

player and the image of him or herself encountered onscreen.” (REHAK 2003: 104)

Der Spieler muss, um überhaupt teilhaft am Spiel mit dem Computer werden zu können, zunächst sich selbst verobjektivieren, um sich im Handeln und Denken der algorithmischen Welt wiederzuerkennen. Er muss also das cartesianische Paradigma in der ästhetischen Anschauung des Spielflusses (Gameplay) 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 Avatars⁹ augenscheinlich wird.¹⁰ 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 selbst bewusst gesetzte ontologische Macht des Blickes selbst (vgl. LACAN 1964, 1978). Dieser bringt den Spieler, aber auch den Avatar dazu, sich gegenseitig im Kontext des Wirklichen zu erschaffen. Beide sehen und werden zugleich gesehen. Aus diesem Grund findet die performative Reflexion durch den symbolischen Gehalt vordergründig einen klaren Ausdruck: Während wir spielen, beobachten wir uns beim Spielen.



Abb. 1
Screenshot aus
Eye Toy Play

9 Ein Avatar ist eine virtuelle Figuration mit bestimmten Charaktereigenschaften, der als Stellvertreter für den Spieler oder als Gegenspieler auftreten kann.

10 Siehe dazu den Beitrag von MICHAEL MOSEL, S. 155.

Genau an dieser Stelle muss eine Identifikationspotenzial beginnen zu greifen, denn wie HENRY JENKINS in einer kleinen Gegenüberstellung mit der photographischen Erfahrung es 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.” (JENKINS 2005)

Die Erzeugung von unmittelbarer Identifikation stellt in der Tat eine der größten Herausforderungen für die Computerspielentwicklung dar, auch oder gerade heute noch.¹¹ Der Weg hierfür führt über die Sinnlichkeit der *Existenz*.

2.2 Emotionale Leerstellen

Emotionale Involvierung wird im Fall des Computerspiels nicht über symbolische Identifikation, sondern durch die Verstärkung der bereits vorhandenen und bekannten Gefühle geschaffen. Daher werden auch gerne andere Medienerscheinungen wie Literatur, Photographie, Malerei oder Film herangezogen. Allerdings erfahren diese im Computerspiel eine andere Behandlung. Diese müssen ins „algorithmische Universum“ – und das heißt, in ein absolutes Regelwerk – impliziert werden; denn, wie es schon JESPER JUUL richtiger Weise hervorhob: “It is *hard* to create a game about emotions because emotions are hard to implement in rules” (JUUL 2005: 20). Was jedoch dieses Medium im Gegensatz zu seinen Vorgängermedien anzubieten hat, ist ein Identifikationspotenzial, das sich im Spielfluss aus einer unüberbrückbaren Linearitätsvorgabe ergibt. MARKKU ESKELINEN und RAGENHILD TRONSTAD haben hierfür das Kürzel *OSGON* („one-session game of narration“) vorgeschlagen, welches einen scharfen Begriff von Spielrisiko impliziert¹² (ESKELINEN/TRONSTAD 2003: 205). Wie in einem klassischen Narrativ wird hier die Geschichte von einem existenziell aufgeladenen Ablauf erzählt. Stirbt man, beginnt man von vorne und alle Entscheidungen,

11 Mit „Identifikation“ meine ich keinesfalls eine oberflächliche Form (im Sinne einer Einfühlung oder eines Nachvollziehens), sondern im Sinne der unmittelbaren Selbstvertrautheit, die nicht erst einen Prozess der Erkenntnis zur Bedingung hat.

12 Im Übrigen hing dies natürlich auch sehr stark mit dem ökonomischen Interesse an Spielautomaten in den 80er und 90er Jahren zusammen.

die getroffen wurden und welche den Avatar und die Ereignisse geprägt haben, sind unwiederbringlich verloren. Es steht damit immer die Ausprägung der algorithmischen Wirklichkeit selbst auf dem Spiel, woran der Spieler durch die Erscheinung des Avatars beständig erinnert wird.¹³

Die ständige Anwesenheit des Todes ist allerdings keine zentrale Leistung des Avatars, sondern im Fall des Computerspiels der inneren Logik der algorithmischen Welt geschuldet. FRASCA GONZALO zögerte nie zu betonen, dass man durch die ständige Wiedergeburt und die Möglichkeit des Abspeicherns von Spielständen niemals die Konsequenzen seines Handelns fürchten muss (GONZALO 2001). Was auf der einen Seite zwar richtig ist – denn dies definiert auch das Spielen als ungezwungene Handlung –, ist für die emotionale Identifikation allerdings irreführend: Die Wiedergeburt im Computerspiel bedeutet nämlich nicht, dass man unter denselben Spielbedingungen noch einmal eine Chance erhält, sondern dass man dazu verurteilt wird, dieser Erfahrung nicht entgehen zu können. Dies bildet den Grundstein für eine hochauflösende algorithmische Realität, die zwischen Mensch und Maschine steht und von jeder Entscheidung letzten Endes entscheidend geprägt wird. Aus diesem Grund kann man durchaus Computerspiele kreieren, die gesellschaftlich Tabuthemen, wie etwa sexuellen Missbrauch von Kindern, als Spielziel haben.¹⁴ Eine unmittelbare, emotionale Identifikation über das Symbolische ist dabei nicht grundsätzlich abzulehnen, denn gerade sie ist es, die den Inhalt vom ersten „Aha-Erlebnis“ der Involvierung abtrennt und damit dem unmittelbaren Subjekterlebnis eröffnet.

Besonders gut lässt sich dies am Beispiel der Angst zeigen: Deren Ästhetik, das freiwillige Eintauchen in die Gefahr, ist im Computerspiel medial-dominantes Ausdrucksmittel. Hier kann sie existenziell erfahren werden, ohne den ästhetischen Schein zu zerstören. Für GREGORY BATESON stellt diese Situation den möglichen Zusammenbruch des metakommunikativen

13 Es verwundert daher auch nicht, dass nach dem großen Crash der Computerspieleindustrie von 1983 Spielentwickler wie SHIGERU MIYAMOTO – Entwickler von so bahnbrechenden Spielen wie *Donkey Kong* und *Super Mario* – in den späten 1980ern gerade mit diesen Übungen in existenzieller und damit unmittelbarer Identifikation seine Werke gestaltete. Diese Erfahrung des schwer am Leben zu erhaltenden Spiels hält immer noch in der aktuellen Spielentwicklung nach und hat noch keine überzeugende Auflösung zwischen emotionaler Bannung und Spielbegeisterung gefunden.

14 Als gelungenes Beispiel wäre hier das Online-Flash-Game *Operation: Pedopriest* von der italienischen Künstlergruppe „La Molleindustria“ zu nennen.

<http://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest>

Zustandes, des „magischen Kreises“ (JOHAN HUIZINGA) dar, der das Spiel zwischen den Spielteilnehmern definiert: Im Moment der extremen Angst ist die Realität der Situation nicht zu bezweifeln. Das Erstaunliche am Computerspiel ist jedoch, dass die Angst in keiner Weise das Spielprinzip verletzt. Hier wird die Botschaft des „Als ob“ mit einer viel höheren Repetitionsdichte erneuert und hält daher den Spielteilnehmer auch weiterhin in der sicheren Distanz des schönen Scheins. Man kann schlicht und ergreifend nicht das Künstliche vom Wirklichen in einer künstlichen Welt unterscheiden. Also versucht man es auch gar nicht erst. Mit HENRY JENKINS könnte man es folgendermaßen zusammenfassen: “We speak not just of controlling the characters but of ‘owning’ the space of the game” (JENKINS 2005).

2.3 Selbstbewusstwerdung des Mediums

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 die Erfahrung des Selbstbewusstseins“ (MERSCH 2008: 28). Allerdings lässt dieses „Ich“ in der Kamera keine subjektivierende Identifikation im Sinne der geforderten Unmittelbarkeit zu.¹⁵ 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 MERSCHS These, dass im Ereignis des Ego-Shooters das Medium Computerspiel zu sich selbst kommt, zu unterstreichen.¹⁶ Im Gedanken MERSCHS findet sich ein Verdacht, der sogar noch einen Schritt weiter geht und nicht überlesen werden sollte:

15 Man übersieht gerne, dass im „Ego-Shooter“ in Form von Waffen und Händen auch eine mächtige Repräsentation des Avatars gegenwärtig ist; je nachdem, für welche man sich entscheidet, verändert sich auch des Charakter des Avatars.

16 Auch wenn an dieser Stelle bemerkt werden muss, 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 den Code und dem Menschen auftun, durch den das eigentliche ästhetische Scheinen in der performativen Auseinandersetzung mit der Realität erst entsteht und die ontologische Verlagerung des Reflexionsprozesses ins Objekt sein spekulatives Äquivalent findet.

„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.“ (MERSCH 2008: 28)

Dies ist richtig. Bedenkt man jedoch, dass die Repräsentation des Subjekts permanent zwischen fiktiver und realer Erfahrung 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 bewusst und uns damit auf mehreren inhaltlichen Ebenen zugleich verfügbar.



Abb. 2
Screenshot aus
Unreal Tournament III

Eigentlich stellt das Computerspiel damit symbolisch die Verwirklichung von MARSHALL MCLUHANS Traum des Mediums als Selbstausdruck 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 den Beigeschmack von notwendigen Gesten der Einladung zur gemeinsamen Wirklichkeitskonstitution und die Selbstvergessenheit des Menschen im Spiel wird zum Spiegel der Selbstbewusstwerdung des Mediums. Hierdurch erhält das Computerspiel als Medienform endgültig seine eigene ontologische Berechtigung und das Subjekt immer wieder aufs Neue eine befriedigende, weil unmittelbare, Antwort auf die Frage „Was bin ich jetzt?“.

3 Ästhetik der Codierung

Das Computerspiel ist kein Spiel, das unter Menschen ausgefochten wird, sondern vielmehr ein Spiel mit dem Computer. Indem man ein Computerspiel beginnt, erkennt man seinen Gegner, die Rechenmaschine, als gleichwertigen Mitspieler an.¹⁷ Zwischen beiden ergibt sich ein Spannungsverhältnis, das zunächst eine Verortung in unserer Lebenswelt nach innen wie nach außen findet (Ästhetik der medialen Schnittpunkte), um schließlich mit der Einladung des Symbolischen eine unmittelbare Identifikation über die emotionale Anteilnahme zu erzeugen (Ästhetik des Symbolischen). Diese aufgeladene *Präsenz* ist der Kampf um die *Existenz*, welcher das wohl überzeugendste Sujet der Computerspielkultur darstellt.¹⁸

3.1 Paradoxe Ontologien

GREGORY BATESON zeigte in seiner Spieltheorie, wie die metakommunikative Mitteilung „Dies ist ein Spiel“, sobald sie ausgesprochen wird, unaufhörlich Paradoxien nach sich zieht: „Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, die sie bezeichnen, bezeichnen würden“ (BATESON 1955, 2007: 195). Die Herausforderung, die dadurch entsteht, ist die Fähigkeit zur bewussten Differenzierung. Es ist gerade das, was sich auf das „Nicht-Spielen“ bezieht, aber immer gegenwärtig sein muss, was die Kommunikation in einer geregelten Realität (Kybernetik) am Laufen hält. Das Paradoxon des Spiels lebt daher von der Unmöglichkeit der Identifikation von Subjekt und Objekt. Aufgrund dieser Paradoxie muss die Identifikation den Umweg über das Zirkuläre gehen, um überhaupt verifizierbar zu sein: Ist die erste Behauptung wahr, werden die anderen dadurch falsch und umgekehrt. Regeln können also nicht aufgestellt werden, ohne die Prämisse in sich zu tragen, verletzt zu werden. Folglich ist

17 Damit wäre als eines der ersten wirklichen Computerspiele, das kommerziellen Erfolg hatte, *Space Invaders* aus dem Jahre 1978 zu nennen. Hier wurde die algorithmische Welt zum eigentlichen Gegenspieler und damit der menschliche Mitspieler überflüssig.

18 Dieser Verdacht wird durch aktuelle Trends wie *MMOGs* („Massively Multiplayer Online Games“) und *User Generated Content* mehr verstärkt als widerlegt.

selbst das Aufstellen einer Regel bereits eine Regelverletzung und der Spielbegriff selbst wird in der Ausübung des Spiels in seine Aporie getrieben.

Auch Computerspiele tragen diese Instabilität der „Dies ist ein Spiel“-Mitteilung in sich: Man kommuniziert beständig über Dinge, die es gar nicht gibt, die nicht existieren. In Spielen mit einem Realitätsbezug erster Ordnung, wie beispielsweise dem Fangen, werden Missverständnisse durch Diskrepanzen vom Tatsächlichen und spielerisch Vorgestellten ausgelöst. Diese können dabei gravierende Auswirkungen auf die Realität selbst haben. BATESON spricht daher auch immer von der „Karte-Territorium-Differenz“: „Die Unterscheidung zwischen Karte und Territorium kann stets zusammenbrechen und die rituellen Streiche des Friedensschlusses tendieren immer dazu, als ‚reale‘ Kampfthiebe missverstanden zu werden. In diesem Fall wird die Friedenszeremonie zu einer Schlacht“ (BATESON 1955, 2007: 197). Im Falle des Computerspiels allerdings hat diese Instabilität nur einen ästhetischen Reiz, da die Auflösung durch die Entwicklung der virtuellen Simulation zu hoch geworden ist, um überhaupt von der Vorstellung abzuweichen.

Die Eigenschaft der hohen Auflösung ist im Fall des Computerspiels von zentraler Bedeutung. Ich verwende den Begriff der „Auflösung“ nicht im technisch-visuellen, sondern im spekulativen Sinne: Er bezeichnet die ontologische Feinkörnigkeit des binnenreflexiven Dualismus von Subjekt und Objekt im erlebten Akt der permanenten Erschließung von Subjektivität. In der spielerischen Auseinandersetzung mit der Dingwelt wird 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 auf einen neuen Begriff gebracht. Das Computerspiel wird dadurch nicht zu einer weiteren ausdifferenzierten Form des klassischen Spielbegriffs, sondern zu einem logisch höher entwickelten Spielprinzip, das die Koexistenz von paradoxalen Ontologien im Bewusstsein des Menschen fördert und mehrere, sich teilweise auch widersprechende Regeln impliziert. Sind Computerspiele und Simulationen daher dasselbe, wie es CLAUS PIAS anzuregen gedenkt (vgl. PIAS 2007: 269)? Einige Spielentwickler, wie etwa der legendäre CHRIS CRAWFORD, sprechen sich schon lange dafür aus:

“Yet we do not extend these broad-minded considerations to simulation; simulation is expected above all to be accurate. The aura of digital precision that sa-

turates our image of computer spills over into our appreciation of simulation, blinding us to the possibilities of the medium.” (CRAWFORD 2003)

Es ist jedoch nicht der Nachbau der Wirklichkeit durch das Auge eines Mediums, welcher die „realistische“ Qualität des Computerspiels auszeichnet. Vielmehr ist es der geschickte Umgang mit den ihm gegebenen expressiven Möglichkeiten, der ein eigenes Verständnis vom Realen auszuprägen vermag.

3.2 Die Präsenz des Anderen

Der Algorithmus ist in diesem synthetischen Sinne die herausragendste expressive Qualität 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 Variablen, aber unabhängig vom Zustand ihrer Vorgänger. “The video game was the first truly algorithmic medium” (WOLF/PERRON 2003: 11), wie MARK WOLF und BERNARD PERRON im Vorwort des ersten *Video-Game Theory Readers* zurecht betonten. Durch den Spielbegriff ist dieser allerdings konsequenzlos besetzt und eröffnet in diesem Fall besondere Freiheiten. DIETER MERSCH formuliert diese folgendermaßen:

„An Spielen ist freilich eine besondere Art Performativität auffällig: Sie müssen, immer entlang von Entscheidungen, ‚spielend‘, d. h. testend, experimentierend, wiederholend und neu ansetzend usw. vollzogen werden. Ihr Modus ist der der Probehandlung, des ‚Als ob‘, der fiktionalen Virtualität, die von Folgen entlastet bleibt. Anders ausgedrückt: Spiele realisieren sich, indem man spielt, und indem man spielt, handelt man nicht verantwortlich – das Spiel ‚verspricht (sich) nicht‘, sondern ereignet sich im buchstäblichen Sinne ‚konsequenzlos‘.“ (MERSCH 2008: 32)

Dieser buchstäblichen „Konsequenzlosigkeit“ – welche schon durch die Definition des Spielbegriffs selbst eine Aporie ist, denn Spiel setzt zweckfreies Handeln voraus – wird jedoch bei der Konfrontation mit der algorithmischen Maschine eine ganz andere Auflösung zuteil: Computer zeichnen sich nämlich vor allem dadurch aus, dass sie in Echtzeit 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. 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 Künstlichkeit ausgetragen. Das Natürliche wird repräsentiert von dem vom Spieler gesteuerten Igel *Sonic*, der gegen einen Naturwissenschaftler mit Namen *Dr. Robotnik*¹⁹ 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 mit den ästhetischen Mitteln des Computerspiels ausgetragen. Hierbei entsteht – durch die symbolische Bewusstwerdung der Geschwindigkeit im erlebten Reflexionsakt des algorithmischen Spielflusses – ein Rauscherlebnis, das über die Auseinandersetzung mit der Technik und deren Bekämpfung hinausreicht.



Abb. 3
Screenshot aus
Sonic CD

Der Computerspieler von heute ist schon lange nicht mehr in der Lage, seinen Kontrahenten zu durchschauen oder durch das Befolgen der zugrundeliegenden algorithmischen Strukturen zu schlagen. Er muss wie der

19 *Dr. Robotnik* war der Name des Bösewichts in der europäischen Fassung der Spielreihe in den 90er Jahren. Im asiatischen und amerikanischen Raum wurde dieser schon immer als *Dr. Eggman* bezeichnet.

berühmte russische Schachweltmeister GARRY KASPAROV in seine 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. KASPAROV unterlag schließlich am 10. Mai 1997 *Deep Blue* und mit seiner Niederlage wurde dann endgültig die Illusion von der Überwindung des Algorithmus zu Grabe getragen. Dennoch erweist sich die Trial-and-Error-Methode auch heute noch als das effektivste und erschütterndste Lernverfahren. In ihr verfängt sich der Spieler notgedrungen immer zuerst, um herauszufinden, an welcher Stelle die Differenz und die Relation zwischen seiner *Präsenz* und jener der Maschine gesetzt ist. Es ist die Frage nach dem „Wieso bin ich jetzt hier?“, welche den Augenblick einer Entscheidung in diesem Medium zum Ereignis²⁰ werden lässt. Auf diese Weise trägt der hochauflösende Algorithmus dafür Sorge, dass die Verschränkung von Verortung und Zeitlichkeit einem gemeinsamen Ziel unterliegt, dem der Produktion von *Existenz*.

3.3 Der Herr der Zeit

Ein passendes Bild aus der Literatur- und Philosophiegeschichte findet sich hierfür im Kapitel „Herr und Knecht“ der *Phänomenologie des Geistes* von GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL, die von ALEXANDRE KOJÈVE in den 1930er Jahren in Paris zur Schlüsselszene der Menschwerdung durch die Erlangung des Selbstbewusstseins anthropologisch interpretiert wurde.²¹ Hierbei geht es um die Herrschaft über und nicht um die Vernichtung des Anderen; was sehr wichtig für die Selbstbewusstwerdung ist. Diese kann sich nur in einer Realität ereignen, die für den Augenblick des Prozesses – und das heißt: der *Präsenz* – absolut gesetzt ist. Daher gibt es auch in der forma-

20 Ein „Ereignis“ ist eine Begebenheit, die keine kausale Ursache hat.

21 Diese Passage hat, vermutlich wegen der bildlichen Sprache, allgemein eine große historische Karriere unter anderem und insbesondere bei KARL MARX gemacht. Für die Frage nach der Funktion des Kampfes auf Leben und Tod ist sie deshalb für das Computerspiel interessant, da das hegelianische Denken streng logisch das Zusammenspiel der beiden extremen Kontrahenten ableitet und damit einer mathematischen Ausdifferenzierung unter der Bedingung der Anerkennung von Selbstbewusstsein entspricht. Eine Ausführung der psychoanalytischen und soziologischen Dimension findet an dieser Stelle keinen Platz.

len, logischen Realität des Computerspiels keinen wirklichen Tod: sobald er eintritt, ist der wirklichkeitsprägende Prozess schlicht und ergreifend beendet. Genauso verhält es sich auch bei HEGEL, denn der Herr wird derjenige sein, der den Tod nicht fürchtet – oder besser, ihn gar nicht erst kennt. Zur Knechtschaft verdammt wird hingegen derjenige, der Angst um seine Existenz hat und sein Leben lieber im Bewusstsein der Anerkennung des Selbstbewusstseins des Anderen verbringt, als sein Eigenes zu verlieren. Genau diese logische Funktion des Todes als eigentlichen Herrn, als Herr der Zeit, finden wir im Computerspiel wieder. Hier ist er in der Erscheinung der algorithmischen Welt selbst präsent und ermöglicht damit die Öffnung zur existenzialen Werdung. Das Computerspiel ist das erste eigene Medium, welches einen solchen absoluten Zeitbegriff auf eine wirklichkeitskonstituierende, weil subjekt- und objektbindende Weise durch den Begriff des Mediums selbst in die Lebenswelt zu übertragen vermag.

Warum ist aber nun diese Scharfmachung der Zeit im Computerspiel so einmalig? Um darauf eine Antwort zu bekommen, muss man sich in Erinnerung rufen, dass das Zeitverständnis in diesem Medium der Wirklichkeitskonstitution zwischen Maschine und Mensch, Jäger und Gejagtem unterworfen ist. Aus diesem Grund tritt einem die Zeit im Computerspiel zunächst in einer streng begrenzenden Funktion entgegen: Man tritt gegen die Zeit an. Durch ihre Setzung im Hier und Jetzt ist sie, nach innen, genauso wie nach außen, allgegenwärtig im ästhetischen Erleben. Der ausgelagerte Reflexionsakt findet jedoch in dieser spekulativen Form der Unhintergebarkeit²² eine zweite Reflexionsebene: Das seitenverkehrte Verhältnis der klassischen *reflexio* wird durch die hohe Auflösung der permanenten Zeitlosigkeit, die im Erleben des Zeitmangels notwendigerweise entsteht, zur Aufladung eines transzendenten Zeitbegriffs. Nun erscheint sie in der Gegenwart des Anderen nicht mehr als Schrecken oder große Langeweile, sondern als Chance – also

22 Man darf hier nicht vergessen, dass einige wenige Formen der offensichtlichen Hintergebarkeit, wie etwa der *Cheat*, der *Bug* oder die *Mod*, in einem ungewöhnlich engen Verhältnis zur Wirklichkeitskonstitution in diesem Medium stehen. So ist jeder *Cheat* bereits von den Spielentwicklern als Betrugsmöglichkeit intendiert, auch wenn dieser die Möglichkeiten des Spielflusses, wie er in erster Linie repräsentiert wird, außer Kraft setzt und damit ihm viel mehr spielgestaltende Freiheiten einräumt; ähnliches gilt für Bugs oder direkte Modifikationen. Eine erste umfassendere Untersuchung zu diesem wichtigen Gegenstand der theoretischen Auseinandersetzung mit Computerspielen ist 2007 von MIA CONSALVO unter dem Titel „Cheating. Gaining Advantage in Videogames“ bei MIT Press erschienen.

als einmalige Gelegenheit, die nicht mehr fordert als ein Gespür für den richtigen Augenblick: dem Augenblick, in dem sich das Schicksal zu offenbaren vermag.

Das unendliche Zirkulieren der paradoxalen Ontologien verschränkt sich auf dieser synchronen Anschauungsstufe mit einem starken Gespür für die Gegenwart. Es entsteht eine Situation wie zur Zeit kurz nach der Französischen Revolution, als die Frühromantiker dem Gebrüll der Vernunft ein existenzielle Befreiung des Gefühls für das Subjekt entgegenhielten – allen voran die in dieser Arbeit bereits zitierten Meister des Sprachgefühls FRIEDRICH SCHILLER (1759–1804) und GEORG FRIEDRICH PHILIPP FREIHERR VON HARDENBERG alias NOVALIS (1772–1801).²³ Auffallend sind die Ähnlichkeiten im Bezug auf das gefühlte Ganze jener Geistesepoche, die im Akt der rechten Entscheidung im hochauflösenden Kosmos des Kausalen von heute ästhetisch wiederzuentdecken ist.²⁴ Es ist die Hingabe zum hochauflösenden Algorithmus, die das Bewusstsein soweit gebracht hat, in der kalten Materialität der binären Determinierung den „καιρός“ (Kairos)²⁵ zu erblicken. Der Kairos muss als freie Erscheinung begriffen werden, um als solcher dem Subjekt zu erscheinen. Im Grunde ist er „notwendig frey“ (NOVALIS 1795/96: 62), denn seine formalen Gründe (Algorithmus) determinieren zwar das Erscheinen des Subjekts, aber seine Ausprägungen (Spiel als Selbstzweck) ermöglichen durch die ästhetische Spielerfahrung, diesen in einem Akt der Freiheit zu übersteigen – bis über den Wirkungsradius des Ästhetischen hinaus, wieder hinein in die kalte Alltagswirklichkeit.

23 NOVALIS war im Übrigen der Erste, der auf die bedeutungsvolle Etymologie der „Existenz“ im Sinne eine „Außer-sich-Sein-beim-Sein“ verwies (vgl. FRANK 1991: 480).

24 Daher ist der Vorschlag von BRITTA NEITZEL bei der Analyse von Computerspielen sich nicht nur auf den „Point-of-View“, sondern auch auf den „Point-of-Action“ zu konzentrieren (vgl. NEITZEL 2007), nicht nur plausibel, sondern regelrecht notwendig, um ein klareres theoretisches Verständnis von der Materie zu erarbeiten.

25 Kairos ist nach der griechischen Mythologie der Gott der günstigen Gelegenheit und der besonderen Chance und des rechten Augenblicks.

4 Kurzschluss mit der Realität

Die Veränderung des Arbeitsbegriffs ist in der Idee des Computers bereits selbst eingeschrieben. Die Verlagerung des algorithmischen Vorganges in die Welt des unmöglich zu erreichenden Zufalls brachte nicht nur eine spekulative Beschleunigung von Notwendigkeiten – wie die Simulation oder die Beantwortung analytischer Fragen – mit sich, sondern verstärkte über die Notwendigkeit der menschlichen Anteilnahme den Verdacht des unsichtbar Vorhandenen. Dies ist auch vielen Spieldesignern bewusst, wie man an Aussagen wie der folgenden von CHRIS CRAWFORD deutlich ablesen kann:

“For ultimately, simulation is not a mechanical exercise nor is it a means of bottling truth inside a computer – it is a way to bounce our ideas and values against reality and see how they bounce back.” (CRAWFORD 2003)

Das Computerspiel ist für die Verschränkung zwischen Spiel und Arbeit nicht nur ein besonders exemplarischer Gegenstand,²⁶ sondern vielleicht sogar „das“ kulturelle Paradigma der letzten Jahrhundertwende – auch und insbesondere im Bezug auf einen Freiheitsbegriff im Erkennen des Kairos. 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, dass wir diese bislang nicht zu würdigen oder zu erkennen vermochten. Daher möchte ich mit den Worten von 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 Komplimentarität der Planung anderer Systemkomponenten.“ (WEIBEL 2004: 35)

²⁶ Siehe dazu vor allem CLAUS PIAS (2002).

Die ästhetische Erfahrung hat in der algorithmischen Welt eine entscheidende Konsequenz zutage gefördert: Statt zu schöpfen, wird interpretiert, statt zu handeln, wird reagiert – oder um es in den Worten von VILEM FLUSSER zu sagen: „Statt sich zu engagieren, beginnt man zu spielen“ (FLUSSER 1993: 116). Es ist die Schärfung des Bewusstseins für den Riss in der pulsierenden Dingwelt durch das freie Spiel, welcher vom vernünftigen Umgang mit den Dingen selbst gefordert wird. Man darf nicht vergessen, dass es immer noch die *Existenz* ist, die sich im Namen des Menschen in den schönen Dingen wiederzuerkennen wünscht. Daher steht auch die Bildung des Selbstbewusstseins zum Erkennen des Kairos im Computerspiel für eine solch ungeheure Aufgabe im existenzialistischen Sinne: Freiheit soll durch Freiheit unter dem Banner der Notwendigkeit gegeben werden.

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 ziellozen, 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 Differenz im Akte der Differenzierung erkennen. So ist beispielsweise gerade der von ESPEN AARSETH geforderte, und auf immer mehr offene Ohren stoßende, „spielende Forscher“ (AARSETH 2003) ein erster ernst zu nehmender Verweis von theoretischer Seite auf diese existenzialistische Haltung.

Jede Generation hat nicht nur ein Recht, sondern einen inneren Drang zur Formulierung eines eigenen Existenzialismus. Wie ich anhand dieser kleinen Subjektivitätsübung versucht habe zu zeigen, hat dieses noch junge Medium für eine zeitgenössische Wirklichkeitsvermittlung und Realitätsaufladung von ästhetischer Seite viel anzubieten: Im Computerspiel wird die *Existenz* durch die Zeit scharf gemacht, weil das Verständnis von ihr im Akt der „erlebten Reflexion“ mit den realen Verhältnissen unserer Lebens- und Arbeitsauffassung immer wieder aufs Neue kurzgeschlossen wird. Die Materialität des Geistes findet 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 dem Computer 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“ (HUIZINGA 1938, 1987: 215). Hat man diesen Satz in seiner ganzen Tiefe einmal verstanden, erkennt man genau, dass es sehr aufregende Zeiten sind, in denen wir heute leben.

Literatur

- AARSETH, E. J. (2003): *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.
<http://www.hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>
- BAUDRILLARD, J. (1978): *Agonie des Realen*. Berlin.
- BATESON, G. (1955, 2007): „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“, in: HOLTORF/PIAS (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, S. 193–207.
- BUTLER, M. (2007): *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin.
- CRAWFORD, C. (1984): *The Art of Computer Game Design*.
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- CRAWFORD, C. (2003): *Subjectivity and Simulation*. Washington/DC.
<http://www.seriousgames.org/images/Seriousgamescrawfordfinal.pdf>
- CONSALVO, M. (2007): *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass.
- DEGLER, F. (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 bist Computerspiel*. Marburg, S. 348–364.
- DELEUZE, G. (1968, 1992): *Differenz und Wiederholung*. München.
- DELEUZE, G. (1969, 1989): *Logik des Sinns*. Frankfurt/M.
- DESCARTES, R. (1641, 1986): *Meditationen über die Erste Philosophie*. Stuttgart.
- DÜSING, K. (1997): *Selbstbewußtseinsmodelle: Moderne Kritiken und systematische Entwürfe zur konkreten Subjektivität*. München.

- ESKELINEM, M./TRONSTAD, R. (2003), "Video Games and Configurative Performances", in: WOLF, M. J. P./PERRON, B. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 195–220.
- FICHTE, J. G. (1797, 1971): „Versuch einer neuen Darstellung der Wissenschaftslehre“, in: FICHTE, I. H. (Hrsg.): *Fichtes Werke*. Berlin, S. 521–534.
- FILICIAK, M. (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.
- FLUSSER, V. (1993), „Gesellschaftsspiel“, in: HARTWAGNER, G./IGLHAUT, S./RÖTZER, F. (Hrsg.): *Künstliche Spiele*. München, S. 111–117.
- FRANK, M. (1991), „Fragmente einer Geschichte der Selbstbewußtseinstheorie von Kant bis Sartre“, in: FRANK, M. (Hrsg.): *Selbstbewußtseinstheorien von Fichte bis Sartre*. Frankfurt/M., S. 413–597.
- FURTWÄGLER, F. (2006): „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, in: NEITZEL, B./NOHR, R. F. (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion : Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bist Computerspiel*. Marburg, S. 154–169.
- GÜNTHER, G. (1957): *Das Bewusstsein der Maschinen : Eine Metaphysik der Kybernetik*. Krefeld.
- GÜNTHER, G. (1959): *Idee und Grundlage einer nicht Aristotelischen Logik*. Hamburg.
- HEGEL, G. W. F. (1807, 1986): *Phänomenologie des Geistes*. Frankfurt/M.
- HUIZINGA, J. (1938, 1987): *Homo Ludens : Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg.
- JAGODZINSKI, J. (2006), "Video Game Cybersubjects, the Ethics of Violence and Addiction: A Psychoanalytic Approach", in: *Psychoanalysis, Culture & Society* **11** (2006), 282–303.
- JENKINS, H. (2005), "Games, the New Lively Art", in: GOLDSTEIN, J. (Hrsg.): *Handbook for Video Game Studies*. Cambridge.
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>
- JOHNSON, S. (2005): *Everything Bad is Good for You*. London.
- JUUL, J. (2005): *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge.
- KOJÈVE, A. (1947, 1975): *Hegel: Eine Vergegenwärtigung seines Denkens*. Frankfurt/M.
- LACAN, J. (1946, 1966), „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, in: LACAN, J.: *Schriften I*. Freiburg, S. 61–70.

- LACAN, J. (1964, 1978), „Linie und Licht“, in: HASS, N. (Hrsg.): *Das Seminar des Jacques Lacan. Buch 11: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*. Freiburg, S. 97–126.
- LEINO, O. (2007), „Playing is believing“, in: *Ludic Society Magazin* #3, S. 12–13.
http://www.ludic-society.net/issue/LS_issue3_april07_min.pdf
- LISCHKA, K. (2002): *Spielplatz Computer*. Hannover.
- MAGDANS, F. (2008): *Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden*. Marburg.
- MCLUHAN, M. (1964, 1992): *Die Magischen Kanäle*. Düsseldorf.
- MCCONVILLE, D. (2008), „The Conisracy of Duality: Aping with the Monkey Mind“, in: *Ludic Society Magazin* #5, S. 12.
 Erscheint demnächst online unter: <http://www.ludic-society.net>
- MERSCH, D. (2007), „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, in: DISTELMEYER, J./HANKE, C./MERSCH, D. (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 19–41.
- MERTENS, M./MEISSNER, T. O. (2002): *Wir waren Space Invaders*. Frankfurt/M.
- MORSE, M. (1994), „What do Cyborgs Eat? Oral Logic in an Information Society“, in: BENDER, G./DRUCKREY, T. (Hrsg.): *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*. Seattle, S. 157–204.
- MURRAY, J. H. (1997): *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. New York
- NEITZEL, B. (2007), „Medienrezeption und Spiel“, in: DISTELMEYER, J./HANKE, C./MERSCH, D. (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld, S. 95–113.
- NEWBORN, M. (2003): *Deep Blue : An Artificial Intelligence Milestone*. New York.
- NOVALIS (1795/96), „Fichte-Studien“, in: FRANKE, M. (Hrsg.): *Selbstbewusstseinstheorien von Fichte bis Sartre*. Frankfurt/M., S. 56–69.
- PIAS, C. (2002): *Computer Spiel Welten*. München.
- PIAS, C. (2007), „Wirklich problematisch. Lernen von ‚frivolen Gegenständen‘“, in: HOLTORF, C./PIAS, C. (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, S. 255–269.
- POOLE, S. (2000): *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. New York.
- REHAK, B. (2003), „Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar“, in: WOLF, M. J. P./PERRON, B. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 103–128.
- SCHILLER, F. (1795, 2000): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart.

- STOCKINGER, L. (1999), „Es ist Zeit“. Kairosbewußtsein der Frühromantiker um 1800“, in: JAKUBOWSKI-TIESSEN, M./LEHMANN, H./SCHILLING, J./STAATS, R. (Hrsg.): *Jahrhundertwenden : Endzeit- und Zukunftsvorstellungen vom 15. bis zum 20. Jahrhundert*. Göttingen, S. 277–302.
- STONE, A. R. (1991), “Will the Real Body Please Stand Up?”, in: BENEDIKT, M. (Hrsg.): *Cyberspace : First Steps*. Cambridge, S. 81–118.
http://molodiez.org/net/real_body2.html
- WEIBEL, P. (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, P. (2004), „Algorithmus und Kreativität“, in: KÖNCHES, B. (Hrsg.): *UNSICHTBARes : Algorithmen als Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft*. Karlsruhe, S. 20–35.
- WITTGENSTEIN, L. (1958, 1971): *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt/M.
- WOLF, M. J. P./PERRON B. (2003), „Introduction“, in: dies. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. London, S. 1–24.
- ŽIŽEK, S. (1998): The Interpassiv Subject.
<http://www.lacan.com/zizek-pompidou.htm>

Erwähnte Spiele

- Eye Toy Play*: Großbritannien 2003, Entwickler: *SCEE Studio London*, Publisher: *SCEE (Sony Computer Entertainment Europe)*
- Operation: Pedopriest*: Italien 2007, Entwickler: *La Molleindustria*, Publisher: *La Molleindustria* (<http://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest>)
- Sonic CD*: USA 1993, Entwickler: *SEGA Enterprises Ltd.*, Publisher: *SEGA Enterprises Ltd.*
- Space Invaders*: Japan 1978, Entwickler: *Taito Corporation*, Publisher: *Taito Corporation*
- Unreal Tournament III*: USA 2007, Entwickler: *Epic Games Inc.*, Publisher: *Midway Games Ltd.*