

Digital Game als 'Übungen zum richtigen Leben': eine soziologische Erkundung vom Ludischen bei Adorno

Derpmann, Stefan

Veröffentlichungsversion / Published Version

Arbeitspapier / working paper

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

SSG Sozialwissenschaften, USB Köln

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Derpmann, S. (2009). *Digital Game als 'Übungen zum richtigen Leben': eine soziologische Erkundung vom Ludischen bei Adorno*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 01/2009). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-216999>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



**KULTUR- UND
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 01/2009





**Working Papers
kultur- und techniksoziologische Studien**

http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts
no 01/2009

Herausgeber:
Diego Compagna, Karen Shire
Layout:
Vera Keyzers

Kontaktadresse:
Universität Duisburg-Essen
Diego Compagna (LE 643)
Lotharstr. 65
47057 Duisburg
Tel. 0203 / 379 37 03
diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts

ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien – Copyright

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Ed.: Diego Compagna / Karen Shire, University Duisburg-Essen, Germany, at: http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien – Copyright

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Karen Shire, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts



Vorwort

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll einerseits, die diesbezügliche Forschung, die am Lehrstuhl von Prof. Karen Shire (Ph.D.) erfolgt dokumentiert werden, andererseits NachwuchswissenschaftlerInnen, die eine sehr gute Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- *und* techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes sowie zu beiden Seiten hin jeweils gleichermaßen konstitutives angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Ungeachtet dessen schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von teils je spezifischen Ent- und Rückbettungsprozessen gezeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen (kleinen) Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint nur Online; jede Ausgabe kann als PDF-Dokument hier http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts heruntergeladen werden.

Die Herausgeber

Duisburg, im März 2008



Digital Game als 'Übungen zum richtigen Leben': Eine soziologische Erkundung vom Ludischen bei Adorno

Stefan Derpmann

Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie / stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de

Keywords

Kritische Theorie, Mimesis, Digital Game, Spielsoziologie, ungedeckte Erfahrungen

Abstract

"Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus." (Adorno/Horkheimer 1986: 158) Wir wollen das Spiel zwar ernst nehmen (Huizinga 2006: 17), "[...] aber so ernst wieder auch nicht [...]" (Adorno 2003a: 26). Die Sphäre des Spiels existiert bloß im Schatten der Arbeit bzw. in der Logik des Kapitals, kann aber, angesichts seines lebendigen Begriffs, nur schwerlich allein in diese Kategorie eingeordnet werden. Dieses Paper stellt darüber eine, in der Soziologie kaum beachtete, 'kritische' Perspektive auf Spiele, Spielen bzw. die 'kritischen' Anlagen in Spielhandlungen in Theodor W. Adornos Werk dar. Dabei wird der Fokus auf eine gegenwartsnahe Betrachtung und Bewertung des digitalen Spiele(n)s in modernen Gesellschaften gelegt.

Soziologie des Spiel(en)s

"Denken heißt identifizieren. Befriedigt schiebt begriffliche Ordnung sich vor das, was Denken begreifen will." (Adorno 2003a: 17)

"Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen [...]" (Huizinga 2006: 15)

Die Auseinandersetzung mit einer 'Soziologie des Spiels' kann auf den niederländischen Geschichtswissenschaftler Johan Huizinga zurückverfolgt werden. Seine 1938 erschienene Studie *Homo ludens* beschreibt Spiel als grundlegende, menschliche Aktivität. Als freie und sinnvolle Tätigkeit, durchgeführt allein für ihren eigenen Zweck, räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens.

Huizinga drängt zahlreiche Aspekte in seine Definition des Spiels. Sein Spielbegriff ist ambivalent und in sich widersprüchlich. Er sieht den 'Ursprung der Kultur im Spiel'. "Alles ist Spiel." (Huizinga 2006: 230) "Kultur beginnt nicht *als* Spiel und nicht *aus* Spiel, vielmehr *in* Spiel." (Huizinga 2006: 88)

Ähnliche Annahmen untermauern die Arbeiten des französischen Soziologen Roger Caillois, der Huizinga folgend, die zentrale Rolle des Spiels in der menschlichen Kultur hervorhebt (1982). In seinem berühmten Werk - *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* - schlägt Caillois weiterhin ein Einteilungssystem zur Einordnung und Charakterisierung verschiedener 'Spielkategorien' vor (Caillois 1982: 18). Trennscharf teilt Caillois das Spiel in vier Hauptkategorien ein: Die Kategorie des spielerischen Wettkampfes (*Agôn*), bei dem die Chancen möglichst gleich verteilt sein sollen, damit primär das Können der Teilnehmer über den Sieg entscheidet. Die des Glücksspiels (*Alea*), bei denen sich der Spielende passiv verhält und Schicksal oder der Zufall entscheidet. Die der Verwandlungs- und Nachahmungsspiele (*Mimikry*), und letztendlich die des Rausches (*Ilinx*) in der der Spielende freiwillige Prüfungen, bei denen der Körper in einen Zustand versetzt wird, die der Spielende als Sensationen, als Lust am Taumel und als Rausch der Sinne erlebt (vgl. Caillois 1982: 19).

Darüber hinaus zeigt er die Gefahren auf, die durch Vermischung dieser verschiedenen Spielkategorien entstehen, und formt aus dieser Einsicht eine Zivilisationstheorie (vgl. Caillois 1982: 81ff). So lässt sich anhand dessen, welche der vorherrschenden Spielformen in kulturelle Institution aufgegangen sind, die gesellschaftliche Wirklichkeit ablesen bzw. deuten (vgl. Caillois 1982: 86f)^{1,2}.

"Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als 'nicht so gemeint' und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben." (Huizinga 2006: 22)

Huizingas und Caillois Kernthemen bilden gemeinhin: In seiner eigenen Sphäre reduziert das Spiel die Komplexität der Wirklichkeit, und ist grundsätzlich eine freie, ungewisse, vom Alltag abgetrennte, unproduktive, geregelte und fiktive Tätigkeit.

1 vgl.: http://www.uni-due.de/imperia/md/content/soziologie/shire/wpkts_2008_04.pdf [Stand 22.12.2008]

2 Die im weiteren Verlauf genannten Internetadressen finden sich nur in den Fußnoten, nicht aber im Literaturverzeichnis.

Das Modell des 'Homo ludens' ist ein Standardhinweis in den aktuellen Digital-Game(s)-Büchern (z.B.: Juul 2005; Raessens 2005; Salen 2006), in weiteren Büchern die sich mit Spiel bzw. Computerspiel auseinandersetzen (Poole 2000; Fritz 2004) und bietet das Vorbild für eine eigene Disziplin: die der Ludologie.³ In Bezug auf die Rolle des Spiels in der Kulturschöpfung sei angemerkt, dass es sicher fruchtbar ist, das Spiel nicht identisch mit Kultur zu sehen, aber davon ausgegangen werden muss, dass sich in Kultur die 'reinen', 'ideellen Formen' von Spiel aufgehoben findet. Dieses Konzept des 'selbständigen' und 'reinen Spiels' sollte gewiss weiter verfolgt werden.

Charakteristisch ist, dass das Ideal von Spielen nicht gespielt wird, um eine praktische Aufgabe zu erfüllen; diese Spiele werden um ihrer gelebten Qualität willen gespielt. Gemäß der Bestimmung 'nicht so gemeint' und 'außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend', kann in ihm jede Handlung als Spielhandlung umgesetzt werden, sobald klar wird, dass sie eben 'nicht so gemeint' ist. An der Handlung selbst lässt sich augenfällig nicht ausmachen, ob sie ernster oder spielerischer Natur ist, sondern nur an der Haltung der Handelnden bzw. Spielenden gegenüber dem, was sie tun.

Spielen ist in die 'kapitalistische Logik' eingepflegt bzw. besteht kaum mehr Areal für das 'freie Spiel'. Die Gesellschaft ist ihren 'Kinderschuhen' entwachsen, und selbst der Spielfaktor innerhalb der Kultur ist immer weiter in den Hintergrund getreten (Huizinga 2006: 210).

Spielverderber Theodor W. Adorno

"Zwar darf das Kind noch spielend die Welt erkunden, Erwachsene hingegen sind dem Ernst des Lebens verpflichtet. Diese Auffassung gilt bis heute weithin als zeitgemäß. Sie ist begleitet von der verbreiteten Vorstellung, Spiel ließe sich über die Begrifflichkeit von Grenze und Regel erschöpfend definieren. Dass alle Formen des Spiels feste Grenzen, feste Zeiten und Regeln haben sollen, entspringt jedoch einer bürgerlich-kapitalistischen Ideologie vom Spiel, die eher beschreibt, in welchen Formen die moderne Gesellschaft Spiel zulässt, als dass sie Aussagen darüber erlaubt, in welchen Formen sich Spiel tatsächlich entfaltet." (Adamowsky 2005: 12)

³ vgl.: <http://www.ludology.org/> sowie <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> [Stand 22.12.2008]

Zu dieser Gelegenheit soll nun dargestellt werden welches Potential dem Ludischen in Adornos Kritischer Theorie zukommt und welches es entfalten kann. Ein großer Teil soll hierbei der Rekapitulation und Darstellung von Adornos Erkenntnisprinzip zukommen. Neben der Frage nach der Gegenwartsnähe von Adornos Gesellschaftstheorie (Kohler/Müller-Doohm 2008) bzw. seines Soziologiekonzepts⁴ erscheint es an dieser Stelle relevant, die mannigfaltigen Möglichkeiten einer sozialwissenschaftlichen Begriffsbildung, unter ihrer Zuhilfenahme herauszuarbeiten. Stefan Müller-Doohm geht vom einem auf keine Weise zu hoch zu bemessenden 'Anregungspotential' (Müller-Doohm 2001: 135) für die moderne Soziologie aus.

Adornos Theorie öffnet den Gegenstand über seinen Begriff, folglich soll über seinen Blick die Exploration des Spielbegriffs möglich werden. Spiel führt in seiner Theorie zur selbstständigen Gestaltung von Denken und Handeln. Das Potential, das mithin dem Spiel als 'reflektierte' Tätigkeit innewohnt, kann nur über die weitschweifige Beschreibung - vielmehr Einbeziehung - der gesellschaftlichen Totalität geleistet werden. Hierbei soll eine Perspektive behilflich sein, die die spielerischen wie gesellschaftstheoretischen Elemente in Adornos Werk zwar heraus und begleitend in Zusammenhang stellt, dabei hingegen in ihrem Gesamtzusammenhang belässt.

Adornos Affinitäten zum Spielen, zum Spiel der Kinder, sowie zur Kindlichkeit treten kennzeichnend hervor. Nicht nur erwähnt Adorno in seinen Werken Johan Huizinga (Adorno 2006: 470f) und Roger Caillois (Adorno/Horkheimer 1986: 126; 259), seine gesamten Schriften sind durchwirkt von Momenten des Spiels und der empathischen Haltung gegenüber dem Spielen näher stehenden Kindern, sowie lieben bzw. guten Tieren (Adorno 2001: 188f; 2003a: 294). All diese Motive gipfeln im 146. Aphorismus der *Minima Moralia*: Kaufmannsladen. Dort betont er die widerständigen Momente vom Kinderspiel. "Spiel ist ihre Gegenwehr." (Adorno 2001: 439) Ihr zweckloses Tun steht dem in der kapitalistischen Gesellschaft vorherrschendem Tauschprinzip entgegen. "Die Unwirklichkeit der Spiele gibt kund, daß das Wirkliche es noch nicht ist. Sie sind bewußtlose Übungen zum richtigen Le-

4 An dieser Stelle stellt sich dann ohnehin die Frage, ob von einer Soziologie Adornos die Rede sein kann. Sein Konzept von Soziologie bezieht sich zum größten Teil auf die Meditationen der Frage nach einem für die Wissenschaft von der Gesellschaft adäquaten Erkenntnismodell. Neben dem Umstand, dass seine Theorie als "mega-out" (Schwanitz 2002: 454) gilt, herrscht das Ressentiment vor, dass seine Soziologie rein spekulativ sei.

ben." (Adorno 2001: 440) Die Machbarkeit, und die in Folge dessen einhergehende Einsicht in die Nicht-Notwendigkeit des totalen Tauschverhältnisses, befördert ein utopische Hoffnung über jenes Zwangsverhältnis hinaus. Das Leben könnte ungezwungen geführt werden. Jedoch völlig anders als Herbert Marcuses Utopie ist Adornos nicht optimistisch, denn er weiß ob der unauflöselichen Dialektik der Kultur, sein Zukunftsbild ist demnach unerfüllt und tragisch (Rose 1978: 25f und 138ff).

In der posthum erschienen *Ästhetischen Theorie*, in welcher Adorno, neben anderem, das Verhältnis von Kunst und Gesellschaft umfangreich darstellt, finden sich im letzten Abschnitt, dem Paralipomena, verschiedene Theorien über den Ursprung der Kunst. An prominenter Stelle zeigt sich dort Adornos Kritik an Huizingas 'Spieltheorie'. Seiner These folgend, dass Kultur im/als Spiel entstehe, und diesem "[...] Theorem ein Wahres und ein Unwahres [...]" (Adorno 2006: 471) anhängt, stellt er heraus, dass die Wiederholbarkeit, einer der wesentlichen Punkte in Huizingas Theorie, "[...] das Nachbild unfreier Arbeit [...]" sei. "Tun in jeglichem Spiel ist eine inhaltlich der Beziehung auf Zwecke entäußerte, der Form, dem eigenen Vollzug nach jedoch festgehaltene Praxis." (Adorno 2006: 471)

Die Praxis der Selbsterhaltung wird unbemerkt mit dem Spiel zusammengeschlossen, und damit fortgeführt. Spiel müsste des eigenen Grauens innewerden, und dahin könnten Huizingas Einsichten führen, denn er "hat die [...] Verhaltensweisen, die er unter dem Namen des Spiels zusammenfaßt, von den Subjekten her als wahr und unwahr zugleich erkannt." (Adorno 2006: 471) Nach Huizinga verfügen so zum Beispiel die 'Wilden' in ihrem Glauben an die Mythen ein hintergründiges Bewusstsein vom 'Nichtechtsein' des eigenen Ritus. Sie wollen demzufolge willentlich betrogen werden. Dieses Bewusstsein der Unwahrheit des Mythos, und damit letztlich der gesamten Kultur, ist somit in den verschiedenen Spielmomenten aufgehoben.

"Hinfällig dagegen ist Huizingas Interpretation von der 'Hermetik des Spiels', die zudem mit seiner eigenen dialektischen Definition des Spiels als Einheit des 'Glaubens und Nicht-Glaubens' kollidiert. Seine Insistenz auf einer Einheit, in der schließlich die Spiele von Tieren, Kindern, Wilden und Künstlern nur graduell, nicht qualitativ sich unterscheiden sollen, betäubt das Bewußtsein von der Widersprüchlichkeit der Theorie und bleibt hinter Huizingas eigener Erkenntnis vom ästhetisch konstitutiven Wesen des Widerspruchs zurück." (Adorno 2006: 472)

In den Erwägungen zur Form des Essays, deren Grundlage die Dialektik der Kultur bzw. die Dialektik der Aufklärung bildet, ist das Innewerden, Aufdecken und Bloßstellen dieser Ideologie zentrales Moment. "Unterm Blick des Essays wird die zweite Natur ihrer Selbst inne als erste." (Adorno 1994: 27) Der Essay fixiert die Kultur, als das Denken in Äquivalenten, um zu zeigen, dass nicht alles bruchlos in ihr aufgehen kann, obgleich sie alles erfasst. Er ist das Gegenmodell "[...] zu der instrumentellen, von ökonomischen Imperativen beherrschten Praxis [...]" (Seel 2004: 12). Und so lesen sich die weiteren Erwägungen, als einzige Form der Praxis in Adornos Theorie, wie die gesuchte – kritische – Definition von Spiel:

"Der Essay aber läßt sich sein Ressort nicht vorschreiben. Anstatt wissenschaftlich etwas zu leisten oder künstlerisch etwas zu schaffen, spiegelt noch seine Anstrengung die Muße des Kindlichen wider, der ohne Skrupel sich entflammt an dem, was andere schon getan haben. Er reflektiert das Geliebte und Gehaßte, anstatt den Geist nach dem Modell unbegrenzter Arbeitsmoral als Schöpfung aus dem Nichts vorzustellen. Glück und Spiel sind ihm wesentlich." (Adorno 1994: 6)

"Der Essay pariert nicht der Spielregel organisierter Wissenschaft und Theorie, es sei, nach dem Satz des Spinoza, die Ordnung der Dinge die gleiche wie die der Ideen." (Adorno 1994: 14)

"Seine Freiheit in der Wahl der Gegenstände, seine Souveränität gegenüber allen priorities von Faktum oder Theorie verdankt er dem, daß ihm gewissermaßen alle Objekt gleich nah zum Zentrum sind: zu dem Prinzip, das alle verhext." (Adorno 1994: 26f)

Mimesis und Mimikry – Nachahmung und Vor-Ahmung

"Ohne Mimesis gelingt Verstehen nicht und ist Erfahrung nicht möglich." (Gebauer/Wulf 1992: 372)

An dieser Stelle wird auf das Moment der Selbsterhaltung und das mimetische Verhalten eingegangen. Diese beiden Punkte wiederum werden abschließend mit dem bisher erarbeiteten Wissen über das Spiel in Beziehung gebracht, und am Beispiel der Irrfahrten des Odysseus verdeutlicht. Diesfalls sei an die Mimikry als wichtige Komponente in Caillois Spielkonzept verwiesen. Die Flucht aus der Realität gelingt dabei durch die Übernahme einer anderen Persönlichkeit oder Rolle (Caillois 1982: 27ff).

Intentional ist mimetisches Verhalten zwar gegen Natur gerichtet, aber ist ihr nicht absolut entgegen gesetzt. In seiner vorzeitlichen Form, dem Begriff 'Verhalten' entsprechend, gilt Mimesis als ein Reflex. Ein uralter, unerhellter archaischer Reflex, denn ein biologisch bedingtes Angleichen, vielmehr Nachahmen von Natur. Dienlich als Tarnfunktion der Selbsterhaltung, stellt der Mensch vermittels dieses Impulses Ähnlichkeiten her. Dieses Nachgeraten von Natur, eben jenes spezielle Verhältnis dokumentiert den ambivalenten Zusammenhang. Seiner Unmittelbarkeit nach, sowohl passiv als auch aktiv zugleich, hebt sich in ihm eine unverstellte Form des Subjekts auf. Die demzufolge realisierbare zeit- und teilweise Überwindung der Subjektgrenze zum Objekt hin, also die "[...] Überwindung der Subjekt-Objekt-Spaltung [...]" (Gebauer/Wulf 1992: 372), lässt die von Adorno eingeforderte 'lebendige Erfahrung' zu. Das 'Prinzip' der 'negativen Dialektik' - Vorrang des Objekts - als Korrektiv zum identifizierenden Denken findet hier letztendlich seine Disposition.

Die damit möglichen Erfahrungen sind, ob dieser nicht-begrifflichen Elemente (Adorno 2006: 227), 'fessellose Glücksmöglichkeiten'. Bei der Reflexion über die Rolle der Mimesis im fortschreitenden Zivilisationsprozess stellen Adorno und Horkheimer deutlich heraus, wie eng dieser Impuls sowohl mit der Selbsterhaltung, wie auch mit der Bildung des Selbst, also des Subjekts verbunden ist. Für die frühen Menschen, in der vorzivilisatorischen Phase, stellt die Natur eine übermächtige Quelle von Gefahren dar, diese forcieren vor ihr zu fliehen und sie zu fürchten. Um diesem Grauen zu entgehen, gleicht der Mensch sich der Umwelt an. "Schutz als Schrecken ist eine Form der Mimikry." (Adorno 2006: 189) Diese Angleichung löst die zart entstehende Mensch-Natur Differenz ein Stück weit wiederum auf, die sie gleichwohl, dessen ungeachtet, weiter vorantreibt. Denn lediglich im Zuge der Wahrnehmung des Schreckens tritt das Subjekt überhaupt erst in Gegensatz, und folglich aus dem Naturzusammenhang heraus. Denn: "Erst die totale Differenz schafft die totale Identität." (Gebauer/Wulf 1992: 393) Aus diesem Reflex, wird ein nach und nach ein bewusstes, absichtsvolles Prinzip. Aus Mimesis wird Mimikry. An dieser Stelle wird die Differenzbildung, die zur Selbstermächtigung führt, prägnant. "Der Mensch ist nicht mehr bloße Natur; sein Selbst ist Ausdruck einer Differenz zur Natur, die die Bildung des Selbst erst ermöglicht und die es zugleich mit seiner Auflösung bedroht." (Gebauer/Wulf 1992: 389) Vor diesem Hintergrund tritt das Paradox dieses Zusammenhangs hervor, der Schutz vor Auslöschung des Selbst wird mit Angleichung an das Subjektlose bezahlt. Die Aner-

kennung des in der Natur waltenden Prinzips und der Unterwerfung unter die Natur, verlängert es bis tief in das Subjekt hinein. Korrespondierend mit der List des Odysseus, welche ebenso ausschließlich qua Einhaltung der bestehenden Regeln der göttlichen Ordnung durchführbar wird, liefert sich der Mensch schließlich der Natur völlig aus. Der Sinn geht verlustig, wird geopfert.

"Nur die bewußt gehandhabte Anpassung an die Natur bringt diese unter die Gewalt des physisch Schwächeren. Die Ratio, welche die Mimesis verdrängt, ist nicht bloß deren Gegenteil. Sie ist selber Mimesis: die ans Tote. Der subjektive Geist, der die Beseelung der Natur auflöst, bewältigt die entseelte nur, indem er ihre Starrheit imitiert und als animistisch sich selber auflöst. Nachahmung tritt in den Dienst der Herrschaft, indem noch der Mensch vorm Menschen zum Anthropomorphismus wird. Das Schema der List ist Naturbeherrschung durch solche Angleichung. In der Einschätzung der Kräfteverhältnisse, welche das Überleben vorweg gleichsam vom Zugeständnis der eigenen Niederlage, virtuell vom Tode abhängig macht, ist in nuce bereits das Prinzip der bürgerlichen Desillusion gelegen, das auswendige Schema für die Verinnerlichung des Opfers, die Entsagung." (Adorno/Horkheimer 1986: 76)

In dieser Form scheint Natur somit vom Menschen beherrscht, und gilt dergestalt als überwunden. War Mimesis in der frühen, prä-magischen Phase noch bewusste, unintendierte Reaktion auf die Umwelt, wird sie unter der Herrschaft des Menschen zur strengen Kultur, deren Zentralwert die Arbeit ist. "Zivilisation hat anstelle der organischen Anschmiegun an andere, anstelle des eigentlich mimetischen Verhaltens, zunächst in der magischen Phase, die organisierte Handhabung der Mimesis und schließlich, in der historischen, die rationale Praxis, die Arbeit, gesetzt. Unbeherrschte Mimesis wird verfemt." (Adorno/Horkheimer 1986: 205)

Die 'organisierte Handhabung' bedeutet ein neues, bestimmte(n)de)s Verhältnis zur Umwelt. In besagter magischer Phase instrumentalisieren Zauberer und Schamanen die Mimesis, um Natur unter ihr Diktat zu bringen. Unter Zuhilfenahme von Masken, Riten und Opferzeremonien kreieren sie eine vermeintliche Herrschaft über die Natur (Adorno/Horkheimer 1986: 23f). "Mit Hilfe von Riten werden Szenarien entworfen, die der Natur Vorgaben machen und von denen erwartet wird, daß die Natur ihnen folgt. Statt mit Nachahmung arbeitet Magie mit <Vor-Ahmung>." (Gebauer/Wulf 1992: 391)

Die Einflussnahme auf die Wirklichkeit, mit dem Ziel sie berechenbar zu machen, sie den eigenen Zwecken zu unterwerfen trägt alle Züge der klassischen Definition von Rationali-

tät. Aus der vorsichtigen, 'organischen Anschmiegun^g ans andere', wird ein abstraktes, allgemeines Prinzip. Adorno und Horkheimer exemplifizieren dieses Prinzip anhand des Odysseus-Mythos. Wie schon Herbert Marcuse Orpheus und Narziß (Marcuse 1968: 160ff), wird ebenso diese mythische Gestalt als Urbild des bürgerlichen Individuums angeführt. Symbolisch steht er für die Tüchtigkeit, den Fortschritt, die Herrschaft und schließlich für Mühe. "Mythen sind demnach die ersten Erscheinungsformen von Ideologie und Kultur zugleich." (Grenz 1974: 165)

Das sich aus diesem Moment entwickelnde Subjekt ist, im Sinne beider Autoren, "[...] der identische, zweckgerichtete, männliche Charakter [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 50). Dieser patriarchalische Herrscher bzw. das männliche Prinzip kennt ausschließlich Berechenbarkeit respektive Berechenbarmachung der magischen Mächte und der Natur. Sie erhebt Rationalität zum grundlegenden Einfluss aller Beziehungen. Die in ihm aufgehobene Selbsterhaltung will sich ausschließlich gegen Natur durchsetzen. Hierbei gilt einzig der überkommene Naturzwang des "Fressen und Gefressenwerden" (Adorno 2003a: 348f). Die Angst vor dem Rückfall in den Naturzusammenhang stellt den Menschen vor die Wahl, "[...] sich der Herrschaft der Natur oder seiner eigenen Herrschaft zu unterwerfen." (Gebauer/Wulf 1992: 393) Über diese bewusstlose Angst, diesen Schrecken und ihre kulturellen Rationalisierungsmuster, nämlich Opfer und mythische Mächte, wird das Irrationale in die Kalkulation hineingenommen, und somit unter Beherrschung gebracht. Huizinga würde in dies in Zusammenhang mit dem Spielcharakter stellen, allerdings wird hier offensichtlich wie verharmlosend dies wäre, geht es doch vorerst um das bloße Überleben.

Naturbeherrschung ermöglicht den Subjekten auf diese Weise zwar die Transformation und Aneignung der Natur, aber entqualifiziert sie gleichzeitig durch das begrifflich-identifizierende Denken. "Die disqualifizierte Natur wird zum chaotischen Stoff bloßer Einteilung und das allgewaltige Selbst zum bloßen Haben, zur abstrakten Identität." (Adorno/Horkheimer 1986: 26) Die Sicherheit die diese Rationalität damit bietet, schneidet ob ihrer nach Zwecken ausgerichteten Perspektive, jedes nicht-identische Erfahrungspotential ab, und lässt folglich "[...] dem Menschen die in der äußeren und der inneren Natur enthaltenen Glücksmöglichkeiten abhanden kommen. So verliert das sich konstituierende,

auf Kontrolle und Durchsetzung ausgerichtete Ich Möglichkeiten sinnlicher Erfüllung." (Gebauer/Wulf 1992: 393)

"Die Eliminierung der Qualitäten, ihre Umrechnung in Funktionen überträgt sich von der Wissenschaft vermöge der rationalisierten Arbeitsweisen auf die Erfahrungswelt der Völker und ähnelt sie tendenziell wieder der der Lurche an. Die Regression der Massen heute ist die Unfähigkeit, mit eigenen Ohren Ungehörtes hören, Unergriffenes mit eigenen Händen tasten zu können, die neue Gestalt der Verblendung, die jede besiegte mythische ablöst." (Adorno/Horkheimer 1986: 53f)

Die vorgeblich feindliche Seite der Natur wird derart mittels Kultur überwunden, wobei die Janusköpfigkeit dieses Verhältnisses in diesem Zusammenhang erhalten bleibt.⁵ Die von Adorno und Horkheimer ans Licht gebrachte Verlustseite zeigt indes, dass die besonderen Qualitäten, die der Natur auf diese Weise ausdrücklich abhanden kommen, dem Subjekt im gleichen Sinne fehlen. Dem entsprechend bleibt das Selbst unvollständig und beschädigt.

"Die Strenge, mit welcher im Laufe der Jahrtausende die Herrschenden ihrem eigenen Nachwuchs wie den beherrschten Massen den Rückfall in mimetische Daseinsweisen abschnitten, angefangen vom religiösen Bildverbot über die soziale Ächtung von Schauspielern und Zigeunern bis zur Pädagogik, die den Kindern abgewöhnt, kindisch zu sein, ist die Bedingung der Zivilisation." (Adorno/Horkheimer 1986: 205)

Die Wendung der unweigerlichen 'Notwendigkeit des Schein', und demnach vermeintlichen Alternativlosigkeit dieses Zusammenhangs, ist Zielvorstellung der Kritik der 'Dialektik der Aufklärung'. Die Aufklärung der Aufklärung, hat das Ziel, das "[...] bewußtlos zustandekommende Erzeugnis des tierischen Werkzeugs im Lebenskampf, jener selbsttätigen Projektion [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 213) in ein gesellschaftlich gestaltbares, bewusstes Verhältnis zu überführen. Jene 'bewusstlosen' und 'selbstständigen' Mechanismen sind mit Adornos oben genannter 'negativen Dialektik' zu entkräften, sowie mit einer gänzlich anderen reflexiven Form der Erfahrung zu vermitteln. Adorno und Horkheimer sprechen an dieser Stelle von 'bewusster Projektion', in der die 'reflektierten Gegensätze' von Subjekt und Objekt die 'Möglichkeit von Versöhnung' aufzeigen und die 'ganze Natur'

5 In seinem, an Freuds Texten *Jenseits des Lustprinzips*, *Zukunft einer Illusion* und *Das Unbehagen in der Kultur* angelehnten, Aphorismus *Diesseits des Lustprinzips* bezeichnet Adorno das über die Kultur vermittelte Verhältnis zur Natur als 'Januscharakter' (vgl. Adorno 2001: 100).

aus der 'kranken Einsamkeit', in der sie gefangen ist, herausführt (Adorno/Horkheimer 1986: 214).

In seinem berühmten Text über das mimetische Vermögen geht Walter Benjamin auf die mimetische Fähigkeit und die mit ihr Hand in Hand gehende Glücksmöglichkeit ein: "Aber in ihnen saß das Glück wie im Spiel oder in der Liebe." (Benjamin 2003: 337) Nach seiner Theorie ist die höchste Befähigung des Menschen das "[...] Produzieren von Ähnlichkeiten [...]" (Benjamin 2000: 96). Diese sei schon in den frühesten Kinderspielen zu beobachten, und macht nicht halt nach der Nachahmung von Menschen, sondern erstreckt sich ebenso auf das Unbelebte (Benjamin 2000: 96). Damit sei das Beispiel des Kindes, das einen Zug 'spielt', bei Caillois erinnert. Das Kind wird in seinem Kern 'Zug', der Zug indes wird menschlich. Die mimetische Handlung hebt demzufolge die Trennung zwischen Subjekt und Objekt, Mensch und Welt auf, ist nicht auf deren Unterwerfung aus. Allerdings veränderte sich dieses Handeln im Laufe der Zeit, und Benjamin fragt, "[...] ob es sich dabei um den Verfall dieses Vermögens oder aber um dessen Transformation handelt." (Benjamin 2000: 97) Als gleich kommt er dazu, die Sprache als "[...] eine mimetische Transformation von Wahrnehmung und Empfindungen [...]" (Gebauer/Wulf 1992: 378) auszumachen. Die mimetische Praxis zieht über (lautlichen) Ausdruck in die Zeichen ein (Benjamin 2000: 98).

"Dergestalt wäre die Sprache die höchste Stufe des mimetischen Verhaltens und das vollkommenste Archiv der unsinnlichen Ähnlichkeit: ein Medium, in welches ohne Rest die früheren Kräfte mimetischer Hervorbringungen und Auffassungen hineingewandert sind, bis sie soweit gelangten, die der Magie zu liquidieren." (Benjamin 2000: 99)

Odysseus(') Exkurs

"[...] der Held der Abenteuer erweist sich als Urbild eben des bürgerlichen Individuums, dessen Begriff in jener einheitlichen Selbstbehauptung entspringt [...]" (Adorno; Horkheimer 1986: 61)⁶

Der erste Exkurs der Dialektik der Aufklärung: Odysseus oder Mythos und Aufklärung, führt den LeserInnen eine ganz bestimmte Lesart des homerischen Epos vor. Diese legt "[...] insgesamt Zeugnis ab von der Dialektik der Aufklärung." (Adorno/Horkheimer 1986:

⁶ Damit ist die Odyssee als 'Spielanleitung' zu lesen.

61) Odysseus gilt in diesem Zusammenhang als Urbild des bürgerlichen Individuums, die verschiedenen Stationen seiner Reise zeigen die Entwicklungsstufen der Individualität⁷ bzw. der Zivilisation an. Ihr Kampf um Selbstbehauptung bzw. Selbsterhaltung "[...] ist zugleich die Beschreibung der Fluchtbahn des Subjekts vor den mythischen Mächten." (Adorno/Horkheimer 1986: 63) Besonders herausgestellt wird, dass der Held des Epos erst qua Listigkeit zum Helden wird. Damit kann Odysseus als Falschspieler erkannt werden.

"Das Organ des Selbst, Abenteuer zu bestehen, sich wegzuerwerfen, um sich zu behalten, ist die List." (Adorno/Horkheimer 1986: 66)

Die List bildet den Kern des modernen Tauschprinzips, deren Äquivalent in der mythischen Zeit im Opfer bereits angelegt ist. Das Moment des Betrugers im Opfer wird verlängert in die Listigkeit des Odysseus, somit dessen Rationalisierung des Weltverständnisses. Erst durch die List kann sich Odysseus von den unerhellten Naturzusammenhängen emanzipieren. Er setzt der Natur sein Bewusstsein entgegen, und unterstellt sie damit "[...] dem Primat der menschlichen Zwecke[...]." (Adorno/Horkheimer 1986: 68) Diese Leugnung der Natur wird zu einer Leugnung eines Teiles seiner selbst, der eigenen Naturhaftigkeit.

"Viele Helden des Mythos gewinnen durch Betrug oder durch Hilfe von außen." (Huizinga 2006: 63)

Odysseus' "[...] Rückkehr zu Heimat und festem Besitz [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 64) wird durch den Meeresherrn und Erzfeind Poseidon immer wieder vereitelt. Als übermächtige Meereströmung wirft er das wehrlose Schiff der Gefährten an die Küsten. Der 'große Rahmen', also die gesamte 'Spielwelt' ist somit durch das Alea der Götter bestimmt, sie entscheiden über sein Schicksal. Somit ist das jeweils zugeteilte Areal als zufällig zu betrachten, die einzelnen Stationen jedoch bedeuten einen eigenen, abgeschlossenen Spielplatz, mit eigenen Regeln. Die dort vorherrschenden Spielregeln, -grenzen und -elemente sind für alle, und das ist der Ansatzpunkt der List, gleich. Odysseus erkennt diese Regeln an, sie dienen ihm zur Beherrschung der Sagengestalten; somit ist er kein

⁷ Vgl. dazu: "Der apollinische Homer ist nur der Fortsetzer jenes allgemein menschlichen Kunstprozesses, dem wir die Individuation verdanken." (Nietzsche, Friedrich 1903: Nachlaß. Werke. Großoktavausgabe. Band IX. Leipzig. S. 289. Hier nach: Adorno/Horkheimer 1986: 63) Sowie: "Die Irrfahrt von Troja nach Ithaka ist der Weg des leibhaftig gegenüber der Naturgewalt unendlich schwachen und im Selbstbewußtsein erst sich bildenden Selbst durch die Mythen." (Adorno/Horkheimer 1986: 64)

Spielverderber, sondern ein unbedarfter Falschspieler der die herrschende (göttliche) Ordnung nicht in Zweifel zieht, stattdessen sich nach ihr ausrichtet. "Odysseus lebt nach dem Urprinzip, das einmal die bürgerliche Gesellschaft konstituierte. Man hatte die Wahl, zu betrügen oder unterzugehen." (Adorno/Horkheimer 1986: 80f) Wie zu Anfang mit Hui- zinga angemerkt, ist das Bewusstsein der Unwahrheit des Mythos, im Übergang vom Op- fer zur List, in diesem tödlichen 'Spiel' aufgehoben. "Die List ist nichts anderes als die sub- jektive Entfaltung solcher objektiven Unwahrheit des Opfers, das sie ablöst." (Ador- no/Horkheimer 1986: 69) Der Ausgang der jeweiligen Spielsituation ist ungewiss, wie auch die Bedingungen des jeweiligen 'Wettkampfes' immer herausfordernd wirken, obgleich Odysseus zumindest manchen Schicksalspruch zur Hilfe erhält. Odysseus tritt mit nichts außer seinem eigenen Können und der Fähigkeit zur List an. Sein Spieleinsatz ist sein Le- ben, sein Gewinn die Individuation. Mögliche Vergünstigungen oder andere Vorteile sind folglich erst einmal auszuräumen. Er ist völlig auf sich und seine eigenen Fertigkeiten zu- rückgeworfen.

Die Lotosesser sind Repräsentanten eines vormythischen, vorzivilisierten Zustands. Sie bedeuten das Weltalter des Sammelns, ihre Gesellschaftsordnung ist noch nicht als seg- mentär, oder gar arbeitsteilig zu bezeichnen (Adorno/Horkheimer 1986: 81f). Ihr Leben scheint voller Glück, ist aber durch das Vergessen bestimmt. Der Lotos, den sie sammeln und verspeisen ist eine Art Rauschgift, dieses bringt sie in den Zustand der Bewusstlosig- keit. Ihnen kann die Kategorie des (vollständigen) Ilinx zugeteilt werden, ihre eigentliche Wirklichkeit besteht aus dem Rausch, sie müssen vor keinem Alltag fliehen. Nicht nur werden sie dergestalt ihres Daseins nicht bewusst, sie kommen nicht zur Vernunft und er- wirken keinen Fortschritt. Der Zustand der völligen Naturverfallenheit, der mögliche Rück- fall in die vormythische Zeit, lässt Erinnerungen das eben damit verbundene Glück auf- leuchten (Adorno/Horkheimer 1986: 82). Den Zusammenhang vom ältesten Glück und Rausch erkennt Odysseus und muss ihm fliehen, er kann ein Bleiben nicht dulden. Er ver- körperert bereits die ernste Kultur des 19. Jahrhunderts.

Die nächste Station, die Gestalt des Zyklopen Polyphem ist historisch nach den Lotopha- gen anzutreffen. Er ist der Repräsentant eines barbarischen Weltalters (Ador- no/Horkheimer 1986: 83). Dieses ist von Jägern und Sammlern, und damit vom reinen

Prinzip des Agōn, des Kampfes im ursprünglichsten, bestimmt. Hier lässt sich nun auch von einer tendenziell segmentären Gesellschaft reden. Trotz der 'barbarischen Anarchie', 'des wilden Zustands' (Adorno/Horkheimer 1986: 84) besteht ein gewisser familiärer Zusammenhalt. Die Sippe eilt dem, von Odysseus Geblendeten, zu Hilfe. Um sich aus der Höhle des Polyphems retten zu können, muss Odysseus sich selbst verleugnen. Listig nutzt er den Zustand der Gesetzlosigkeit, der Unordnung im Denken und Handeln des Polyphems, den er längst selbst überwunden hat, denn er kennt die Regeln des Spiels an die sich der Zyklop halten muss, und nutzt sie für sich aus. In der Verklammerung mit der Mimikry gibt er vor ein anderer zu sein, täuscht damit den Polyphem, und entflieht seiner eigentlichen Persönlichkeit. Er stellt sich als 'Niemand' vor, entsagt somit seinem Status als Subjekt (Adorno/Horkheimer 1986: 79). Diese Täuschung darf freilich nicht enttarnt werden, sein Leben hängt davon ab. 'Selbstbehauptung' ist folglich "[...] wie in aller Zivilisation, Selbstverleugnung." (Adorno/Horkheimer 1986: 87) Um seine Identität wiederzuerlangen gibt er, trotz aller Warnungen, während der Flucht seinen wahren Namen preis. Odysseus möchte damit, der durch seine Täuschung erschaffenen Realität, entkommen. Statt Applaus für das gelungene Rollenspiel werden ihm allerdings Steine hinterher geworfen.

Kirke, die Tochter des Sonnengottes Helios, und nächste Station der Irrfahrt ist die Repräsentantin der magischen Stufen. Auch sie überführt ihre Opfer in einen Zustand des Vergessens. Ähnlich wie bei den Lotophagen herrscht auf ihrer Insel ein paradiesischer Zustand. Als Prototyp der Hetäre verführt sie Odysseus Gefährten, sie beherrscht sowohl den Bezirk des Alea, als auch den des Illinx. Die Freisetzung der Triebe bedeutet abermals die Gefahr des Rückfalls in die vormythische Zeit, den Verlust von Selbstbewusstsein. Die Bezauberten werden zu Schweinen. Odysseus aber kann ihr widerstehen, weil er aller Lust und allen Trieben entsagt, er bleibt ernst (Adorno/Horkheimer 1986: 88f). Als Urbild der Frau als Naturwesen, leistet Kirke "[...] einen entscheidenden Beitrag zur bürgerlichen Kälte [...]." (Adorno/Horkheimer 1986: 91) In der vaterrechtlichen Gesellschaft kann in der Ehe nur bestehen, wer Macht empfängt. Es gilt ein Liebesverbot, denn die Liebe bezeugt die "[...] Unfähigkeit zur Herrschaft über sich und andere [...]." (Adorno/Horkheimer 1986: 91) Zwar nicht die tatsächlich letzte, aber für die Darstellung abschließende Station sei die Durchfahrt bei den Sirenen erwähnt. Von Kirke gewarnt, verstopft er die Ohren seiner Mannschaft mit Wachs und lässt sie rudern, er selbst lässt sich

an den Mast fesseln um den Lockungen widerstehen zu können. Gleichzeitig möchte er dieses Spektakel nicht verpassen, doch sind die Lockungen des Musikspiels der Sirenen übermächtig; Odysseus kann sich nur ohnmächtig verweigern. Adorno und Horkheimer sehen in den "Maßnahmen, wie sie auf dem Schiff des Odysseus im Angesicht der Sirenen durchgeführt werden, [...] die ahnungsvolle Allegorie der Dialektik der Aufklärung." (Adorno/Horkheimer 1986: 51f) Diese zeigt die unnachgiebige Zurückweisung des eigenen Glücks, in der sich das Subjekt schöpft, das für Kontemplation, Zwecklosigkeit und folglich für Spiel keine Zeit bzw. keinen Raum mehr findet. Ein erstarrtes Selbst, dem der Geist ausgetrieben ist, und das andere Menschen "[...] bloß in entfremdeter Gestalt, als Feinde oder als Stützpunkte, stets als Instrumente, Dinge [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 81) sieht.

"Die einfache Unwahrheit an den Mythen aber, daß nämlich Meer und Erde wahrhaft nicht von Dämonen bewohnt werden, Zaubertrug und Diffusion der überkommenen Volksreligion, wird unterm Blick des Mündigen zur 'Irre' gegenüber der Eindeutigkeit des Zwecks seiner Selbsterhaltung, der Rückkehr zu Heimat und festem Besitz." (Adorno/Horkheimer 1986: 64)

Zwischenstand

Adornos todtrauriger Blick fällt auf eine Gesellschaft, die bis in die kleinste Zelle durchherrscht ist von (Verwaltungs-)Rationalität, Äquivalententausch und Selbstbehauptung. Die Berechenbarkeit gilt ihr als Signum. Die atomisierten Einzelnen stehen sich antagonistisch, wie auch einem total gewordenen gesellschaftlichen Zusammenhang gegenüber. Der Wirklichkeit des Kapitalismus wird damit Rechnung getragen. Nicht nur sekundiert das Forschungsprogramm der Kritischen Theorie diese Erkenntnisse, es verfolgt diese Entwicklung zu seinem Ursprung zurück. Mit dem Wissen der Provenienz entwickelt sich eine Selbstreflektierte Gesellschaftstheorie, die die Dialektik der Aufklärung bzw. der Kultur zu beiden Seiten hin auffasst. Die Verlustseite perpetuiert die Tragödie, gipfelt in der Barbarei. Die Gewinnseite bedeutet zugleich die Befreiung von den Fesseln, den Austritt aus dem Naturzusammenhang, oder vielmehr den Ausgang aus der Totalität, und damit die Möglichkeiten einer freien Gesellschaft. Dieser Doppelcharakter, die nicht auflösbare Ambivalenz, zeigt sich besonders deutlich im Zusammenhang des Menschen zu seiner inne-

ren und äußeren Natur. Dieses Verhältnis ist deutlich von der 'reinen Vernunft', der Rationalität geprägt, und geht weit über die 'nötige Herrschaft' hinaus. Exemplifiziert wird dies an der Irrfahrt des Odysseus. Dieser ist, wie bereits erwähnt, als Falschspieler zu sehen. Er ist der Prototyp des aufgeklärten Bürgers, kann nur Subjekt sein, indem er immer wieder Triebverzicht übt, mit ordnender Vernunft innere und äußere Natur beherrschbar macht. Als Subjekt sichert er sich mit den bürgerlichen Werten von Heimat und Eigentum ab. Das Tauschprinzip ist es, welches all sein Handeln stets beherrscht. Um Macht über die Natur auszuüben, muss er ständig Verzicht üben, einen hohen Preis zahlen (Entfremdung). Die verschiedenen Stationen, die Adorno und Horkheimer zur Stützung ihrer These anführen, sind zugleich repräsentativ für die verschiedenen Stufen von Zivilisation (Vorgeschichte – Mythos – Epos – Ratio). Das Beispiel der Odyssee veranschaulicht abermals bezeichnend, das in der gegenwärtigen Gesellschaft die Elemente des sublimierten Agôn, und tendenziell weitaus zentraler, der korrumpierten Mimicry vorherrschen.

Adornos Kritische Theorie versucht den Spielregeln nicht zu gehorchen, er zeigt sich als Spielverderber, der eine gänzlich andere Form der Erfahrung und des Handelns erdenkt. Sein Modell der negativen Dialektik wird von der Sehnsucht nach dem ganz Anderen gespeist, es soll den Antagonismus zwischen inneren und äußeren Natur, Subjekt und Objekt überbrücken. Die Erkenntnis bzw. die Nennung des 'Nichtidentischen', des 'Nichtbezeichneten', des 'Anderen' bzw. des 'Unreduzierten' soll den Blick der nur Zweckmäßiges, Nützliches und Beherrschbares kennt korrigieren. Im Zentrum dieses Erkenntnisprinzips bewegt sich die Mimesis bzw. das mimetische Verhalten. Der unverstellte Impuls der Mimesis hebt die Grenzen zwischen Innen und Außen auf, und bringt das Subjekt in ein lebendiges Wechselverhältnis zur Welt. Sie erlaubt intensionsloses Wahrnehmen, ohne diese Wahrnehmung beherrschenden Zwecken zu unterwerfen. Erfahrungen, die ohne die Absicht der Herrschaft getätigt werden, öffnen das Subjekt zur Natur hin und könnten als Folge einen fundamental anderen Umgang mit der inneren Natur ermöglichen. Sie erinnern dabei an eine darin aufgehobene, noch nicht eingelöste Form des menschlichen Lebens. Adorno und Horkheimer gemahnen ausführlich an die negativen Folgen der Unterdrückung dieses Vermögens, und sehen diese Impulse mehr und mehr ausgetrieben, verboten und unterdrückt.

Hauptaugenmerk sollen hierbei die Momente des Spiels sein, die die Selbsterhaltung perpetuieren, sowie die, die in Hinsicht des mimetischen Handelns unterstützend wirken. Spiele sollten gegen jede instrumentelle Tätigkeit stehen. Jedoch findet sich in den heutigen Spielen nur noch ein Abglanz eines von Zwängen befreiten Lebens. Ihre vermeintliche Zwecklosigkeit täuscht darüber hinweg, dass sie im Kern keine selbst gewählte Tätigkeit darstellen, sondern im Dienst der bestehenden Ordnung stehen.

Digital Game: eLudium

"Die Theorie [...] arbeitet nicht im Dienst einer schon vorhandenen Realität, sie spricht nur ihr Geheimnis aus." (Horkheimer 1970: 24)

Endlich sollen sämtliche Motive zusammengetragen und der Wirklichkeit gegenüber gestellt werden. Dies soll den Versuch darstellen, an ein einzelnes Videospiel (oder in diesem Fall, einem Vertreter einer Spielreihe, besser Spielgattung) bzw. eine einzelne Spielplattform heranzutreten, um exemplarisch Einsicht in das Potential des digitalen Spiels 'an sich' zu erlangen. Dies soll gemäß des Anspruchs einer Kritischen Theorie der Gesellschaft erfolgen. Im Grunde bietet es sich an, mit der sehr elaborierten Kulturkritik der Kritischen Theorie diesen Gegenstand zu erforschen, jedoch reicht der Gegenstand über diesen Zugang weit hinaus, denn die Spielenden sind nicht einfach nur passive BetrachterInnen, sind dem Ablauf nicht völlig ausgeliefert, sondern verfügen im Besonderen über das Potential der Interaktion bzw. Kontrolle, und demnach den Einfluss auf das Geschehen, sie können den Verlauf der 'Geschichte' ändern. Diese 'Geschichte' ist freilich ohne Teilnahme des Spielenden im Vorfeld erdacht worden, somit stellen Spiele, mehr oder weniger offen, eine Ansammlung von Handlungsmöglichkeiten dar. Die vorgegebene Geschichte wird von den Spielenden 'erspielt' bzw. spielend erfahren. Dem Handlungsspielraum, der sich zu dieser Gelegenheit auftut, soll das Interesse gelten. Adorno hat den Anspruch, das "Unverstehbare zu verstehen", um damit, "[...] den Einmarsch der Menschheit in die Unmenschlichkeit [...]" zu ermöglichen und bietet das Handwerkszeug, die "[...] verselbständigten Verhältnisse aus Verhältnissen zwischen Menschen abzuleiten [...]" (Adorno 2003b: 12) bzw. sie überhaupt erst sichtbar zu machen. Einem seinen Ansprüchen fol-

genden gesellschaftsanalytischen Modell gilt es, sich dementsprechend über das Denkmodell der unreglementierten Erfahrung in das soziale Phänomen zu versenken, die Möglichkeit der Aussage über den analysierten Gegenstand zu eruieren, sowie die Konfrontation des Objekts mit dem, in ihm aufgehobenen Möglichkeiten. Der Begriff des Spiels muss von beiden Seiten in die Analyse eingehen. Spiel bedeutet Manipulation, Reklame für das Bestehende und Probehandeln für die verwaltete Welt, gleichzeitig aber auch Gegenwehr, die Durchsetzung des Selbstzweckcharakters und damit Rehabilitierung der Freiheit.

Die Erkenntnisse aus der Beschäftigung mit der 'Soziologie des Spiels'; dass das Spiel im Wesentlichen eine freie, ungewisse, vom Alltag abgetrennte, unproduktive, geregelte und fiktive Tätigkeit ist, bilden hierbei den Kern, der auf die Grenze zwischen Spiel und Ernst, und damit zwischen Freiheit und Zwang verweist. Spiel muss in der Freiheit motiviert sein, darf seinen Selbstzweck nicht verlieren und erzeugt folglich sowohl den Schein von Freiheit, der folglich als tatsächlicher Freiheitsmaßstab gesehen werden kann.

Bei einem Computer bzw. einer Videospielekonsole handelt es sich um einen technischen Gegenstand. Technik stellt für die Soziologie ein relativ neues bzw. vernachlässigtes Phänomen dar, Werner Rammert spricht in diesem Zusammenhang von 'Technikvergessenheit' (Rammert 1998: 11), Nina Degele gar von einem 'technophoben Dornröschenschlaf' (Degele 2002: 7) der Disziplin. Die Soziologie soll hier gewiss nicht aus ihrem Schlaf gerissen werden, denn das würde den Rahmen dieses Textes bei Weitem sprengen. Es soll stattdessen schlichthin von einer Handlungszurechnung innerhalb der Spielhandlung ausgegangen werden. Am Beispiel von Joseph Weizenbaums ELIZA-Programm macht z.B. Bettina Heintz deutlich, dass der wahrgenommene 'Sinn' der Handlungen aus bloßer Projektion vom Menschen auf den Nicht-Menschen besteht. Der Schwerpunkt der benötigten Erklärung verlegt sich damit zurück auf den Menschen bzw. seinen sozialen Rahmen (Heintz 2004: 289f). Sicherlich wäre es mehr als fruchtbar die angrenzenden Thematiken Hybridisierung, Disziplinierung und Rationalisierung in Bezug auf Technik allgemein zu un-

tersuchen. Interessant wäre in diesem Zusammenhang insbesondere Adornos und Benjamins 'Konzept' des mimetischen Vermögens auf digitale Spiele auszudehnen.⁸

Survival-Horror: Spielen im Schatten der Selbstbehauptung

"Computerspiele befriedigen bestimmte Bedürfnisse und dies hält den Spieler vor dem Bildschirm." (Bopp 2004: 74)

Bis hierher vermeidet es der Text ganz bewusst Beispiele aus dem weiten Areal der digitalen Spiele zu nennen, denn es soll ja schließlich dazu eingeladen werden digitale Spiele ungehindert bzw. nicht geradezu diktiert zu erkunden. Jedoch sollen die bisher gewonnenen Einsichten nun exemplifiziert werden.

Den Motiven / der Motivation der Spielenden wird dabei nicht im vollen Umfang nachgegangen, stattdessen kann zuerst verblüfft festgestellt werden, wie offenkundig Selbstbehauptung als das Außeralltägliche, Fantastische und Unheimliche den Spielenden zu fesseln vermag. Gespielt werden soll bekanntlich der Kontrast "[...] zur Normalität des Alltags [...]", der "[...] die Beschränkungen von Raum, Zeit, Verhaltensskripten und Veralltäglichungen aufhebt." (Walz 2004: 145) Denn, nach Huizinga und Caillois muss das Spiel dem 'gewöhnlichen' Leben enthoben sein. Menschen die digitale Spiele spielen sind nicht durch Not und Mangel, sondern durch ihre 'Freiheit' motiviert. Sie leben nicht in Angst, sondern suchen den Schrecken, das Phantastische freiwillig und zum Vergnügen. Jürgen Fritz erscheint es hierbei sinnvoll die "Parallelen im Erscheinungsbild von Märchen und Bildschirmspielen [...] gründlicher zu vergleichen." (Fritz 2002: 222) Märchen, phantastische Geschichten gelten ihm als eine Form der innerweltlichen Auseinandersetzung:

⁸ Ein ähnliches Konzept findet sich in der ANT - zumindest bei Bruno Latour. Hier wird ein ähnlicher 'Zugriff' auf den Gegenstand des Interesses vorgestellt. Latour zitiert Heidegger: "[...] solange wir Technik als ein Instrument begreifen, wir im Willen gefangen bleiben, sie zu beherrschen." (Latour 1998: 39) Zumindest diese Aussage kann d'accord mit Adornos Theorie gesehen werden. 'Reverse Blackboxing' oder 'Reverse Engineering' macht folglich die Gegenstände im Sinne der 'Negativen Dialektik' einsichtig, aber eben nicht kontrollierbar, versuchen sie nicht im herrschaftlichen Sinne zu ergreifen, tendenziell wird die vorgefundene Vermittlung anschaulich gemacht. "Was für das 'Objekt' Pipette gilt - sie existiert nicht alleine für sich - gilt noch viel mehr für das 'Subjekt'. Es wäre einfach sinnlos, von Menschen zu sprechen, die als Menschen existieren, ohne sich immer schon im Umgang mit denjenigen zu befinden, die ihnen diese Existenz erst ermöglichen, die ihnen also erst erlauben zu handeln." (Latour 1998: 54) Das Handeln erscheint bei beiden frei und unfrei zugleich.

"Gegenstand der Märchen sind die inneren Probleme des Menschen und die richtigen Lösungen für Schwierigkeiten in der persönlichen Entwicklung. Das Märchen beleuchtet sowohl narzisstische Enttäuschungen, ödipale Konflikte, [...] als auch die Lösung aus kindlichen Abhängigkeiten und die Entwicklung von Selbstbewusstsein, Selbstwertgefühl und moralischen Orientierungen. Das Märchen bietet eine Verständnisbrücke für das, was im Bewusstsein des Kindes vorgeht und was sich im Unbewußten abspielt. Durch das Märchen wird das Kind mit seiner inneren Welt vertraut." (Fritz 2002: 223)

Selbstredend sind alle im Spiel ausgeführten Handlungen nur dazu dienlich, das 'Überleben' im virtuellen Leben zu ermöglichen. Aber, wie bereits erwähnt, lässt sich infolge ein tiefer Einblick in jene "Subjekt-Scripts" (Fritz 2002: 226) und "Lehr-Lern-Situationen" (Bopp 2005: 75) gewinnen, die die Spielenden gewissermaßen erst in die Lage versetzen 'Zuversicht in die Realität' (Fritz 2002: 224) im 'Probehandeln' bzw. in der gespielten Weltbegegnung zu entwickeln.

Beispielgebend soll das im Genre des Survival-Horrors angesiedelten Spieles *Silent Hill 2* ausgeführt werden. Survival-Horror⁹ bezeichnet ein relativ junges Subgenre, bzw. eine Genreüberblendung innerhalb der verschiedenen Videospiegelgenres (Lange 2004: 16), in dem unterdessen eine nahezu unüberschaubare Anzahl von Spielen erschienen ist.¹⁰ Es ist, im weitesten Sinne, zwischen den Genres des Action-Adventures und der Ego-Shooter angesiedelt respektive ist als dessen Brechung/Beugung zu sehen. Der Spielende erkundet eine feindliche, fantastische, meist gruselige Umgebung, löst Rätsel und kämpft gegen groteske Monster. Der Waffengebrauch ist dabei eher unüblich - manche Spiele kommen gar gänzlich ohne aus.¹¹ Die Spannungshebende Knappheit an Munition, die begrenzte Auswahl der Waffen, sowie deren Ineffektivität stellen deutlich heraus, dass es sich eben nicht um gewöhnliche Actionspiele, sondern um den 'eigentlichen Überlebenskampf' geht. Der Zusammenhang zwischen dem von Adorno und Horkheimer Selbsterhaltung genannten, antagonistischen Prinzip, als auch dem Spielgattungsnamen und -inhalt springt förmlich ins Auge. Die Spielhandlung wird aus der Drittpersonansicht gezeigt, das Geschehen wird aus verschiedenen, starren BetrachterInnenperspektiven gezeigt. Ähnlichkeit zum

9 Der Begriff stammt aus einer der Ladesequenzen des ersten Teils der Resident Evil Reihe. Dort heißt es: "Enter the survival horror..." (Capcom, 1996; vgl. auch: Lange 2004: 16)

10 vgl.: http://www.dmoz.org/Games/Video_Games/Action-Adventure/Survival_Horror/ [Stand 22.12.2008]

11 So bannt z.B. der Spielende in Tecmos *Projekt Zero* (2001, im japanischen Original *Fatal Frame*) Geister und andere Erscheinungen mit einer Kamera. In Capcoms *Haunting Ground* (2005) muss der Spielende die ganze Zeit vor der Gefahr flüchten bzw. sich geschickt vor ihr verbergen. (vgl.: <http://www.capcom.com/hauntingground/>) [Stand 22.12.2008]

Film bestehen in diesem Fall audio-visuell (Kamera(fahrten)), wie narrativ (Poole 2000: 65). Von der dadurch erzeugten beklemmenden Furcht einflößenden Atmosphäre lebt diese Spielgattung, und macht sie dadurch überaus interessant für erwachsene SpielerInnen. Wie bereits erwähnt, befördert das Heimliche, wie auch das Mysteriöse des Spiels deutlich aus der 'gewöhnlichen Welt' hinaus.

Das Spiel *Silent Hill 2* von Konami bietet sich aus folgenden Gründen zur weiteren Untersuchung an: Es ist der, neben Capcoms *Resident Evil* Reihe, bekannteste und interessanteste, weil vielschichtigste Vertreter dieses Genres.¹² Unterdessen sind fünf Titel¹³ in dieser Reihe erschienen, seit 2004 erscheint im amerikanischen Idea & Design Works Verlag eine lose auf der Spielreihe beruhende Comicserie¹⁴, 2006 lief ein Film in die Kinos an.¹⁵

Wie schon im ersten Teil ist der Ort des Geschehens die Namen gebende verlassene Kleinstadt Silent Hill, die neben ihrer normalen, dessen ungeachtet seltsamen, Fassade noch eine bizarre, surrealistische und finstere Parallel- bzw. Traumwelt besitzt. Das Spiel erzählt die Geschichte von James Sunderland, dessen Frau Mary vor drei Jahren gestorben ist und den seitdem Selbstvorwürfe und Depressionen plagen. Er erhält drei Jahre nach ihrem Tod einen Brief von ihr. In diesem bittet Mary ihn, sie an ihrem 'special place' in Silent Hill zu treffen. "Mit mehr als nur einem schlechten Gefühl im Bauch macht sich James auf herauszufinden, ob es sich dabei um ein Versehen der Post, einen schlechten Scherz oder etwas ganz und gar Udenkbares handelt."¹⁶ Das Spiel beginnt auf einem Parkplatz vor der Stadt. Bei seinen Eintreffen findet er das Örtchen verlassen vor, doch trifft er rasch auf die kleine Laura, ein Kind das sich äußerst mysteriös verhält, und die undurchschaubare Mary, die seiner Frau sehr ähnlich sieht.

Wie oben bereits erwähnt, steuert sich *Silent Hill 2* aus der so genannten Drittpersonansicht, d.h. die Spielfigur ist ständig im Bild, und wird vergleichsweise direkt gesteuert. So löst der Druck auf den entsprechenden Knopf des Spielcontrollers, die damit verbundene

12 Der besagte zweite Teil wurde weltweit über eine Million Mal verkauft (Lange 2004: 15).

13 *Silent Hill*, Playstation, 1999; *Silent Hill 2*, Playstation 2/PC/XBOX, 2001; *Silent Hill 3*, Playstation 2/PC, 2003; *Silent Hill 4*, Playstation 2/PC/XBOX, 2004; *Silent Hill Origins*, PSP, 2007, der fünfte Teil der Reihe *Silent Hill – Homecoming* – ist 2008 für die Playstation 3/XBOX360 erschienen.

14 http://store.idwpublishing.com/index.php?cPath=2_27_40 [Stand 22.12.2008]

15 <http://www.imdb.com/title/tt0384537/> [Stand 22.12.2008]

16 <http://silenthill2.de> [Stand 22.12.2008]

Aktion aus, ohne das ein Umweg über z.B. einen Mousezeiger/Cursor gemacht werden muss. Verschieden zu anderen Spielen besitzt *Silent Hill 2* keinerlei Anzeigen auf dem Bildschirm, üblich wären z.B. Angaben zur 'Lebensenergie', zum Punktestand, oder eine kleine Umgebungskarte. Die relativ komplexe Belegung des Controllers, sowie der Umgang mit diesem, wird auf basaler Ebene im spieleigenen Tutorial erläutert. Auf dem Weg vom Parkplatz in die Stadt kann der Umgang erprobt werden. Nach und nach wird der Spielende mit neuen 'Aktionen', also Handlungsmöglichkeiten, konfrontiert. Die enorme Komplexität der Spielwelt mit der Fülle der sich bietenden Interaktionen, wird durch den stetigen Lernprozess reduziert. Um das Spiel erfolgreich beenden zu können, muss der Spielende gewisse 'Schlüsselqualifikationen' (Bopp 2004: 75) erwerben. Zaghaf, wie die sich ausstreckenden Fühlhörner der Schnecke (Adorno/Horkheimer 1986: 295), wird der Spielende an die Spielwelt herangeführt. Ist die rudimentäre Kontrolle über die Spielfigur erlangt, weist der erste Spielabschnitt in die nächste Lehrsituation. Im Grunde ergibt sich so das Schema "Lehr- und Lernhandlung" (Bopp 2004: 77). Aus der vorwaltenden Phase des 'play', in der die Kontrolle, wie auch die Mechanismen des Spiels erlernt werden, gelangt der Spielende in die Phase des 'game', in der er das Spiel seinen Regeln folgend spielt. Die Lehrhandlungen sind die meist einmaligen Hinweise im Spiel. Diese sind zum Teil sehr subtil und beispielsweise in Gegenstände eingeschrieben. Sie "[...] bringen die Intention eines Entwicklers zum Ausdruck, dem Spieler eine über die aktuelle Situation hinausgehende Fähigkeit, Einstellung etc. zu vermitteln." (Bopp 2004: 77) Diese sind freilich auch nur willkürliche Interpretationen der vorsätzlichen Möglichkeiten.

Betrachtet der Spielende beispielsweise einen gefundenen Schlüssel im Inventar, so kann er auf diesem eine Aufschrift erkennen. Diese Aufschrift, z.B. der Name eines Hotels, findet sich nun auch auf der Umgebungskarte, und zwar mit einem roten Kreis versehen. Der Zusammenhang von Stadtplan und bestimmten Objekten erschließt sich. In einem anderen Fall ist es die wechselnde Kameraperspektive, die das Augenmerk auf einen bestimmten Weg lenkt. Der Spielende wird neugierig gemacht, und so dazu veranlasst diesen Weg zu betreten. Die ersten Spielabschnitte wirken so zwar gelenkt, aber nicht so sehr, als "[...] dass der Spieler aus seiner Versenkung in die Spielwelt auftaucht." (Bopp 2004: 78) Die Illusion der Spielwelt bleibt intakt. Im späteren Spielverlauf reduzieren sich die Hinweise darauf, dass die Spielfigur automatisch ihren Blick auf interessante Gegenstände wirft.

Diese 'Didaktik' ist sehr tief in das Spiel eingelassen, und auf diese Weise kaum als solche zu erkennen. Somit kann das Spiel im Punkt der 'in sich' Abgeschlossenheit, der eigenen Grenz-, wie Regelsetzung d'accord mit Huizinga und Caillois angesehen werden. Niemals wird der Spielende hinsichtlich der Spielkontrolle bzw. -mechanik aus dem erschaffenen Spielraum bzw. der 'Sonderwelt' gerissen. Die 'Zauberwelt des Spiels' bannt den Spielenden.

Als EinzelspielerInnenspiel angelegt, eröffnet sich lediglich über die Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) eine soziale, oder besser para-soziale (Bopp 2004: 84 und Heintz 2004: 289f) Dimension. Neben Maria und Laura, sind es in diesem Spiel Angela und Eddy.¹⁷ Diese Figuren geben direkte Anweisungen, helfen, begleiten oder bedrohen gar die Spielfigur. Dessen ungeachtet scheint die besondere Form der Interaktion, allein schon ob des optischen Realismus, sozial.¹⁸

Den erzählerischen Spielen liegt, wie den klassischen Heldengeschichten, eine narrative Struktur zu Grunde. Selbige lässt sich wie folgt zusammenfassen:

"Ein Protagonist macht sich, getrieben von einer inneren oder äußeren Notwendigkeit, auf den Weg in den mythischen Wald um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei stößt er auf beinahe unüberwindliche Hindernisse. Der Protagonist muss an der Überwindung dieser Hindernisse wachsen, er muss neue Regeln und Fähigkeiten erlernen, damit er am Ende eine letzte Prüfung bestehen und sein Ziel erreichen oder daran scheitern kann." (Schmidt 2004: 20f)

Wie weiter oben bereits ausgeführt, stellen Adorno und Horkheimer eine besondere Lesart der Irrfahrten des Odysseus, der ursprünglichen Heldenreise, dar. In diesem Epos angelegt ist die Subjektkonstitution des modernen Bürgers. Diese beiden 'Erzählungen' sollen gegenübergestellt bzw. verglichen werden. Hierbei soll besonders auf die Identifikation mit der Spielfigur, dem so genannten Avatar, eingegangen werden. Dieser Avatar schreibt schließlich, durch seine begrenzten Handlungsmöglichkeiten, folglich, in Wechselwirkung mit der erzählten Geschichte, die Subjektform vor. Diese Form kennt andere Menschen bekanntlich "[...] bloß in entfremdeter Gestalt, als Feinde oder als Stützpunkte, stets als Instrumente, Dinge." (Adorno/Horkheimer 1986: 81) Das auf Selbsterhaltung fixierte Indivi-

17 vgl.: <http://silenthill2.de> [Stand 22.12.2008]

18 "SILENT HILL 2 lässt in einer der Cutszenen den wichtigsten NPC des Spiels - Maria - das aussprechen, was in absehbarer Zeit wohl jeder NPC zu vermitteln sucht: 'See? I'm real!' [...]." (Bopp 2004: 86)

duum flüchtet und kämpft sich in Silent Hill durch den gleichnamigen Ort der voll von 'entfremdeten Gestalten' scheint. Diese sind meist nur noch zu geringen Teilen als Menschen zu erkennen, immer aber sind sie Gegner. Sie werden vom Licht angezogen, bewegen sich ungelentk und vertiert. Sie gemahnen an die Vorstufen des Subjekts.¹⁹

Grundsätzlich sind sich beide 'Erzählungen' sehr ähnlich, und so kann Silent Hill als klassische Heldenreise 'gelesen' werden. Ihre Geschichten haben einen Protagonisten, der die Geschichte auch zu ihrem Ende bringt. Es gibt die Antagonisten, Hindernisse, sowie die erzwungene Aufgabe, die erfolgreich in dieser Spielwelt gelöst werden muss. Wie bei Odysseus liegt der Abschied von Familie und Heimat in der Vorgeschichte der eigentlichen Vorkommnisse. Die "[...] Rückkehr zu Heimat und festem Besitz [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 64), zur geliebten Person – im Spiel Mary, im Epos Penelope – ist Motivation und Wunsch des Protagonisten.

Der Held bzw. die Spielfigur, verlässt seine Alltagswelt und betritt durch den "[...] mythischen Wald [...]" (Schmidt 2004: 28) – der Weg vom Parkplatz zur Stadt stellt den Übergang dar – das Abenteuer. Poseidon reißt Odysseus mit Hilfe der Meeresströmungen in die mythische Welt. Beiden – Odysseus wie dem Avatar James – ist die neue Welt fremd, beide beginnen unvorbereitet, müssen sich demzufolge den Regeln und Gesetzen ihrer Umgebung anpassen, fügen. Die bestehende Ordnung der 'Vorgeschichte' wird somit überhaupt nicht in Frage gestellt. Auch der Spielende tritt, wie schon Odysseus, mit nichts, außer seinem eigenen Können und der Fähigkeit zur List an. Er muss die Gegner in ihrem 'eigenen Spiel' schlagen. Auffällig ist hier wiederum die expandierende Distanz zur 'Wirklichkeit'. Im Spiel wird die gespielte Wirklichkeit, in Richtung 'Sonderwelt' verlassen, folglich steht das Spielgeschehen bzw. der Handlungsort in Selbstreferenz. Er verweist auf sich selbst, auf seine Grenzen, und damit über sich hinaus.

Den ersten Hinweisen folgend, gerät der Spielende in Besitz einer Waffe, das Aufheben dieser Waffe (Wasserrohr), und die folgende Kampfbereitschaft wird hierbei "[...] erzähle-

¹⁹ Der Begründer des modernen Horrorfilms, George Romero, stellte das sehr ähnlich in seinem Film "Night of the Living Death" (1968) dar (vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0063350/>) [Stand 22.12.2008]. Die Zombies bedeuten die Entfremdung, verroht und getrieben durch bloße Selbsterhaltung. Der Film wird im New Yorker Museum of Modern Art ausgestellt (vgl. http://www.moma.org/exhibitions/film_exhibitions.php?id=6156) [Stand 22.12.2008].

risch gestaltet [...]". (Schmidt 2004: 28) Als Cutscene angelegt, hat der Spielende keinerlei Einfluss auf die Abfolge, er muss sich dem Monster / Gegner stellen. Der vom Spiel auferlegte Zwang ist dabei völlig unbemerkt in den Vorgang eingewoben, und wird dadurch zur selbstverständlichen Hintergrundannahme. Eine andere Handlungsoption bietet sich nicht, wird aber in der bedrohlichen Situation auch nicht vermisst.

Die einzelnen Haltepunkte der Odyssee finden sich in *Silent Hill 2* in kulminierter Form. Ob der relativ freien, losen - denn 'erspielten' Erzählweise - und dem Umstand geschuldet, dass der Spielende viele Hinweise sowie Ereignisse außerdem übersehen kann, lässt sich das Spiel nur sehr grob in getrennte Stationen gliedern. Deshalb sollen hier einige sehr aufschlussreiche Leitmotive aufgezählt werden. Wo Odysseus sich, ob seiner misslichen Lage, im Recht sieht blutig um seiner Selbsterhaltung willen gegen alle Widrigkeiten kämpft, setzt Avatar James sich mit seiner eigenen Schuld, seinem Unbewussten und der vermeintlichen Ausweglosigkeit der Moderne auseinander. Dieser Schuldzusammenhang ist das Hauptmotiv, und auf diese Weise stellt sich im Laufe des Spiels heraus, dass alle Hindernisse, Rätsel und Gegner bloß Repräsentanten seiner eigenen Psyche waren. James hat Sterbehilfe bei seiner Frau geleistet, und hat dies nie verwunden. Folglich sind die einzelnen Figuren und Gestalten Erscheinungen seiner Persönlichkeit, die es in der Interaktion zu integrieren und / oder (handgreiflich) zu 'desintegrieren' gilt.

Die Figur der geliebten Ehefrau Mary, findet sich aufgespaltet in den sexuell konnotierten Teil der 'Hure' Maria und der kindlich, unschuldigen Laura. Heilige und Hure sind hier aber anhand ihres Namen kaum zu trennen.²⁰ Die Figur des Scharfrichters löst Schuldgefühle aus, sie ist unaufhaltsam, also für den Spielenden unbezwingbar, und ständiges Mahnmal an die Schuld die James auf sich geladen hat (Schmidt 2004: 29). Eben dieser Henker tötet in einer Zwischensequenz Maria, der Spielende kann daran nichts ändern. Karla Schmidt weist an dieser Stelle in einer Fußnote darauf hin, dass viele Spieler versucht hätten durch erneuten Einstieg in das Spiel Marias Tod zu verhindern (Schmidt 2004: 30). Allerdings ist dies hoffnungslos und stellt einen der emotionalen Höhepunkte des Spiels dar. An diesem Punkt gehen Selbsterkenntnis und Hoffnungslosigkeit ineinander über. Infolge verändert sich die Spielwelt, wie im Rausch verändert sich die Oberfläche, die Stadt wird

²⁰ <http://silenthill2.de> [Stand 22.12.2008]

noch düsterer und die Architektur scheint jeder Logik zu widersprechen. Eine bizarre, surrealistische und finstere (Alp-)Traumwelt tut sich auf. Somit wird eine weitere, und auch letzte Grenze überschritten. Im Spiel keimt die Erkenntnis, dass er seine Bestrafung endlich akzeptieren muss, um die Schuld los zu werden. Im finalen Kampf mit dem Henker, kämpft der Spieler demzufolge mit sich selbst. Diese Erkenntnis lässt jedoch den Henker überflüssig erscheinen, und er kann letztendlich doch besiegt werden (Schmidt 2004: 34). Es folgt die Erinnerung an die verdrängte Tat, und der Aufstieg "[...] aus den düsteren Tiefen des mythischen Waldes zurück ans Licht des Alltags [...]." (Schmidt 2004: 35) Der dichte Nebel im Spiel, den der Avatar scheinbar vor sich herschiebt, ist wie die Vorhersehung nicht zu durchdringen. Das Spiel endet folglich mit einem (neuen) Anfang, behält damit aber das Unausweichliche / Kreisförmige des Mythos bei.

Mimetisch-leibliche Gegenstandserfahrung

"Bei jüngeren (bzw. ungeübteren) Spielern lassen sich häufig mimetische Reaktionen auf das Spiel beobachten. Der Spieler legt sich beispielsweise mit seinem ganzen Körper in die Kurve, wenn er mit einem "Auto" auf dem Bildschirm die Kurve scharf nehmen will; er springt mit hoch, wenn die "elektronische Marionette" über ein Hindernis springen soll. Mit wachsender Spielerfahrung kommt es tendenziell zu einem Abbau der mimetischen Körperreaktionen, also zu einer Rücknahme der (im Grunde unangemessenen) ganzkörperlichen Synchronisierung." (Fritz 2004: 249)

"Mit der Wii-Konsole sind Sie weniger ein Spieler, als ein Teil des Spiels selbst."²¹

Wie bereits weiter oben dargestellt wurde, ist in Adornos Theorie das mimetische Verhalten bzw. Vermögen zentral. Mimesis ist die früheste Form von Selbstbewusstsein, weil sie die Differenz zum Objekt wahrnimmt um sich ihm anzupassen. Aus dieser einfachen Form der Selbstermächtigung entwickelt sich eine kontrollierte Variante, die die Angleichung zur Herrschaft über die Natur nutzt. Im Gang der Zivilisation entwickelt sich schließlich die 'Rationalität', die das Verhältnis vollends umschlägt, und "[...] der identische, zweckgerichtete, männliche Charakter [...]" (Adorno/Horkheimer 1986: 50) bildet sich heraus. Dieser

²¹ http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/ueber_wii_1069.html [Stand 22.12.2008]

schneidet alles 'Natürliche', Unkontrollierte und Lustvolle ab. Adorno und Benjamin erblicken im unverstellten Impuls der Mimesis die Möglichkeit für ein lebendiges Wechselverhältnis zur Welt, eine intensionslose Wahrnehmung, die unreduzierte Erfahrungen bedeutet. Caillois folgend, hat sich Mimesis als ein wesentliches Spielelement in der Kultur aufgehoben, und so wundert es nicht, wenn Jürgen Fritz mimetisches Verhalten während des Computerspiels ausmachen kann.

Der verfernte, erstarrte wie verbotene Impuls tritt hier offen zu Tage. Die japanische Videospielefirma Nintendo greift diesen Impuls auf, um das Videospiel zu 'revolutionieren'.²² Mit der seit Ende 2006 auf dem Markt befindlichen Konsole Wii scheint das auch zu gelingen.²³ Die wesentliche Eigenschaft der Wii ist ihr neuartiger Controller, der einer gewöhnlichen Fernsehfernbedienung zwar ähnelt, jedoch über eingebaute Bewegungssensoren verfügt. Diese registrieren die Position und die Bewegungen des Controllers im Raum und setzen sie in entsprechende Bewegungen von Spielfiguren oder -elementen auf dem Bildschirm um. Zusätzlich enthält der Controller einen Beschleunigungssensor, mit dem Bewegungen und Drehungen des Controllers erfasst und direkt für die Spielsteuerung genutzt werden können. Ob nun Golf- oder Tennisschläger, Schwert oder Pistole, jede Bewegung des Spielenden wird auf den Avatar übertragen und umgesetzt. "Dadurch ermöglicht sie eine völlig intuitive, natürliche Art des Spielens."²⁴

Das am 16.11.2007 veröffentlichte *Super Mario Galaxy*²⁵ lässt dann, im wahrsten Sinne, sogar Fritz' "[...] "elektronische *Marionette*" über ein Hindernis springen [...]" (Fritz 2004: 249, Hervorhebung von S.D.) An dieser Spielreihe lässt sich zusätzlich eine gewisse Entwicklung ablesen: Umfang und Komplexität der Spiele steigerte sich kontinuierlich mit jeder Konsolengeneration. Angefangen bei der NES-Version *Super Mario Bros.*, zur Game-Boy-Version *Super Mario Land*, über *Super Mario World* auf dem SNES, letztlich hin zu *Super Mario Galaxy* auf der vorgestellten Wii. Je komplexer eine Gesellschaft wird, desto komplexer und komplizierter scheinen sich auch ihre Spiele zu gestalten. Gleichzeitig ergibt sich in diesem Zusammenhang auch eine reflexive Form der Vergesellschaftung: Der

22 <http://www.heise.de/newsticker/meldung/63975> [Stand 22.12.2008]

23 Nintendo verkaufte zwischen November 2006 und September 2007 13,2 Millionen Stück (vgl. <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,519156,00.html>) [Stand 22.12.2008].

24 http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/ueber_wii_1069.html [Stand 22.12.2008]

25 http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/games/wii/super_mario_galaxy_2854.html [Stand 22.12.2008]

Name Wii, verstanden als Form des englischen 'we', beinhaltet 'i', streicht die Subjekte nicht symbolisch aus der Gesellschaft, die sie selbst erst bilden. Die sich neu entfaltende Mimesis ermöglicht, ob ihrer Kreativität, leiblich und sinnlichen Seite, die Komplexität zu reduzieren bzw. überhaupt mit unreduzierten Ereignissen umzugehen. Die Renaissance der Mimesis im Videospiel könnte eine wesentliche Bedingung für ein neues Konzept des mimetischen Handelns bewirken. Die mimetischen Impulse des Kindes bzw. des 'ungeübten' Spielers gehen in das Spiel mit ein. Die Spielkonsole selbst richtet sich demnach auch tatsächlich an die so genannten GelegenheitsspielerInnen (Casual Gamer): "Die einzigartige Wii-Fernbedienung ermöglicht es auch Eltern und Großeltern, mit Kindern zu spielen. Sie beschert Spielern und Nicht-Spielern gemeinsame Erlebnisse in einer neuen Gaming-Generation. Wii zeigt allen, die schon mit Videospielen aufgewachsen sind, dass man zum Gaming nie zu alt ist."²⁶

Das mimetische Vermögen der 'neuen Gaming-Generation' wird folglich nicht abgeschnitten, sondern sogar ausgebildet und kultiviert. Das allerdings im doppelten Sinne: Die gerspielte Versöhnung schafft eine künstlich-absolute Welt, in der die Freiheit zur 'Aufhebung' des Risses vom Subjekt zum Objekt hin besteht, und ermöglicht auf diese Weise lebendige Erfahrung. Dies aber zu Gunsten einer bereits vorbestimmten, gelenkten, wie auch zeit-räumlich begrenzten Spielwelt. Diese (Kehr-)Seite sollte nicht aus dem Blick geraten, denn schließlich ist der Großteil der Erfahrungen eben (noch) nicht in der 'wirklichen Welt' erlebt.

Schlussbetrachtung und Ausblick

Die Möglichkeiten des 'Spiels' in der soziologischen Theoriebildung sind bereits von Hui-zinga bzw. seinem 'Nachfolger' Caillois hinreichend abgehandelt. Zwar ist deren Thematisierung des Spiels von grundlegender Ambivalenz gezeichnet, aber ergibt, wenn das Spiel als abgegrenzte Sphäre betrachtet wird, gleichwohl Sinn. Nach ihrer Definition muss Spiel als freie und sinnvolle Tätigkeit, durchgeführt allein für ihren eigenen Zweck, räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens gesehen

²⁶ http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/ueber_wii_1069.html [Stand 22.12.2008]

werden. Neben der umfangreichen Definition des Spiels findet sich eine Darstellung der verschiedenen Spielprinzipien, welche von Caillois auch direkt in (soziale) Beziehungen gestellt werden. Übertragen auf die soziale Wirklichkeit ließen sich sogar die verborgenen Strukturen des Handelns aus den Regeln der Spiele auslesen.

Das Wesen des Spiels, seine Eigengesetzlichkeit erlaubt die Darstellung, wie auch die Erschaffung eines Handlungsraums, in dem Probehandlungen zuerst und risikolos in einem Spielkontext eingeführt werden können; in dem Handlungen als Spielhandlungen umgesetzt werden können - wenn gewahr wird, dass sie eben 'nicht so gemeint' sind - bevor diese in die 'wirkliche Lebenswelt' eingegliedert bzw. eingeregelt werden. Gleichzeitig stärkt diese spielerische Realitätsaneignung diesbezüglich die Handlungskompetenz, wie auch die Einsicht in unterschiedlichen Handlungsbedingungen. Die vollständige Einübung der Kultur erfolgt nach Huizinga über solch spielerischen Aktivitäten.

Die 'freien Handlungen' im Spiel unterscheiden sich in manchen Fällen nicht vom 'gewöhnlichen Leben' bzw. stellen dieses Leben meist sogar nach. An diesem Punkt wird jedoch ein Problem sichtbar: Anhand der Eingrenzungen 'nicht so gemeint' und 'außerhalb des gewöhnlichen Lebens' wird nicht mehr ohne weiteres ersichtlich ob sie ernster oder spielerischer Gestalt sind. Das Spielgeschehen ist aus diesem Grund nur über die vorsichtige Beschreibung der Erfahrungen der Spielenden, sowie der Haltung gegenüber dem, was sie tun durchschaubar. All diese Erwägungen lassen sich, unter den genannten Prämissen, auf den Bereich der digitalen Spiele übertragen bzw. ausdehnen. Die virtuelle Realität bildet in diesem Zusammenhang die abgegrenzte Spielsphäre.

Spiele stellen eine Verdopplung dessen dar was ohnehin schon ist. Gleichermaßen artikulieren sie aber das 'Fehlende', das 'Nochnichtseiende'. Wird der Gegenstand jedoch über die Ausdeutung einer lückenlosen (kapitalistischen) Gesellschaft gesehen, so erscheint bereits das künstliche, übergreifende und überflüssige des 'freien Spiels' als Kritik an der bestehenden Ordnung. Der Selbstzweckcharakter des Spiels unterläuft in seinem 'reinen' Prinzip die Unterscheidung von Zweck und Mittel. Dergestalt ermöglicht es 'freies Handeln' in einer von Rationalität und Zweck-Mittel-Relationen bis in das Denken beherrschten Gesellschaft. Diese Erfahrungen von Freiheit belegen das kritische Potential von Spiel: Die vom / im Spiel erzeugte 'zweite Realität' bringt die Vorstellung einer besseren Gesellschaft

- begriffslos - zur Sprache. Die Freiheit zeigt sich hierbei allerdings bloß als Schein. Gleichzeitig macht Spiel eben über dieses Moment erfahrbar, wie aus einer Kontingenz von Handlungen soziale Ordnung entsteht, und macht diese Ordnung damit bestreitbar. An diesem Punkt lässt sich die Ambivalenz des Spiels über die Kritische Theorie der Gesellschaft Adornos thematisieren. Seine Erkenntnistheorie ist gleichzeitig Gesellschaftskritik, und diese findet im 'freien Spiel' ihre 'scheinbare' Entsprechung. Spiele sind das Exil der noch nicht verwirklichten Freiheit. Die Distanz, die seine 'negative Dialektik' zu den Gegenständen wahrt, schließlich will sein reflektierter Umgang die Gegenstände nicht instrumentalisieren, ist ihr Spielraum. In einer totalen Tauschgesellschaft, deren Denken und Handeln nach Überwältigung und Herrschaft hin ausgerichtet ist, bietet jene Diskrepanz den Schlüssel zur radikalen Analyse und Brechung der gesellschaftlichen Verhältnisse. Ähnlich wie Huizinga und Caillois geht Adorno davon aus, dass sich im Spiel die Gesellschaft bzw. die Kultur fixiert und objektiviert wieder findet.

Indem die Begriffe Spiel, Arbeit und Gesellschaft in ein Spannungsfeld gestellt werden, eröffnet sich ein Verständnis für den Zwangszusammenhang, in dem Adorno die Welt gefangen sieht. Zusammen mit Horkheimer geht er diesem Zusammenhang in der Dialektik der Aufklärung nach. Beide deuten den, die Gesellschaft durchziehenden Antagonismus nicht von einem 'Spielprinzip' her, sondern von einer tief in der Urgeschichte des Menschen verorteten Differenzsetzung bzw. entstandenen Risses. Um aus dem Bann des Naturzusammenhangs zu treten, musste sich der frühe Mensch der Natur anpassen, dies wurde über den Lauf der Zeit zu einem absichtsvollen Akt, der Mensch erkannte seine Indifferenz gegenüber der Natur. Begriff und Sache, Subjekt und Objekt lösten sich endlich voneinander. Das so geschaffene Bewusstsein wendet sich schließlich gegen die innere Natur, und befördert begleitend das Prinzip der Herrschaft. Als Vehikel dieses Prozesses nennen sie die 'Mimesis', welche in diesem Text zentral im Zusammenhang mit Spiel genannt wurde. Die mimetischen Impulse, wie auch das mimetische Vermögen bei Kindern, zeugen gegenwärtig von diesem Vorgang, gleichwohl diese Impulse dem Kind im Übergang zur Erwachsenenwelt ausgetrieben und verboten werden. In der Mimesis hebt sich folglich eine unverstellte Form von Subjektivität, genauer gesagt das Hervortreten des Nicht-Subjektiven auf. In der mit ihr möglichen Erkenntnis des 'Nicht-Identischen', dem angstlosen Leben, zeigt sich eine Utopie des Sozialen. Die Wand - besser die Angst - zwi-

schen Subjekt und Objekt lässt sich damit niederreißen, und schafft Raum für eine transzendente, nicht identifizierende Subjektivität, die ihre ökonomische, wie auch männlich-herrschaftliche Geprägtheit weit hinter sich bringt.

Angewandt auf das Gebiet der digitalen Spiele zeigt sich deren Potential: Sie erfüllen die nötigen Merkmale des 'freien Spiels', und erzeugen damit den Spielraum von Freiheit; zumal ihre Überflüssigkeit der Rationalität und Arbeitsmoral bereits förmlich entgegensteht. Andererseits schleifen sie auch über ihre Narration Handlungs- und Verhaltensweisen ein, disziplinieren also. Dieser Umstand trägt dessen ungeachtet auch zwei Seiten: zwar perpetuieren Videospiele damit den gesellschaftlichen Status Quo, verhindern dadurch aber auch den Rückfall in die Barbarei, der im Doppelcharakter der Aufklärung weiter fortwest. Eine Kritische Theorie des Spiel(en)s muss ihren Gegenstand differenziert betrachten, und gleichzeitig beide Seiten immer im Blick behalten.

Am Beispiel von *Silent Hill 2* wird deutlich, dass die Identifikation mit einer in sich zerrütteten (beschädigten) Person bzw. dem innerweltlich Verdrängten eine Metaebene/Distanz in die 'Geschichte' der Selbsterhaltung einlässt, und darüber letztendlich die Einseitigkeit der Naturbeherrschung expliziert und plastisch formt. In diesem Spiel wird Projektion und Selbstreflexion sinnvoll in einen anspruchsvollen Zusammenhang gestellt. Das mimetische Moment, das sich über die Nachahmung des Spielhelden einstellt, setzt sich aktiv und lebendig mit dem Verhältnis von Subjekt und Objekt, Besonderem und Allgemeinem auseinander. Völlig anders als in der Odyssee schiebt sich bei *Silent Hill 2* eine Abstandgebende Metaebene zwischen Erzählung und Handlung. Der Ablauf fällt nicht mit der Struktur des Subjekts zusammen, sondern stellt ein Spannungsfeld innerhalb der Spielgrenzen her, die Versöhnung²⁷ überhaupt erst ermöglicht. Zwar finden sich auch hier der archaische, blutige Kampf um das Überleben, die von höheren Entitäten gestellten Rätsel, die vom 'Ganzen' vorgegebenen Spielregeln, sowie die Beherrschung der inneren und äußeren Natur, doch laufen innere und äußere Natur in diesem Spiel ineinander über, der Spielende kämpft gegen die (eigene) Entfremdung, bewegt sich in 'seinem' 'Ich', und setzt sich insofern aktiv mit seinem Selbstbewusstsein und der Konstitution seines Subjekts ausein-

²⁷ Versöhnung bedeutet eben nicht die erneute Verbindung einer ehemaligen Einheit, sondern die angstfreie Distanz zwischen Subjekt und Objekt.

ander, und entfaltet dabei die "[...] Vorstellung von Schicksalhaftigkeit in plastischen Formen [...]." (Adamowsky 2005: 17) *Silent Hill 2* vereinnahmt den Spielenden im Sinne des 'freien Spiels', gleichzeitig aber distanziert es sich von sich selbst und verweist damit auf sich, wie auch über sich hinaus. Das Wissen ob der Irrealität resultiert in Indifferenz, diese durchbricht die Ordnung der verwalteten Welt und bringt das 'nichtidentische' Andere zum Vorschein, bzw. bringt das Nicht-Subjektive des Subjekts zum Vorschein. Dadurch macht dieses Spiel etwas erfahrbar, das im Grunde genommen dieser Ordnung den Anspruch auf Zulässigkeit entzieht.

Einen Schritt weiter, zumindest auf der 'praktischen', leiblichen Seite, geht das Konzept der Videospielekonsole Wii. In der bei Videospielen ansonsten unüblichen Verbindung von körperlicher Aktivität und spielerischen Erfahrung der Freiheit, der Phantasie findet sich das kritische Potential des mimetischen Vermögens aufgehoben. In der Kombination von 'freiem Spiel', und gleichzeitiger Nicht-Unterdrückung bzw. Verstümmelung des mimetischen Impulses bildet sich eine kurze, flüchtige und vergängliche Aussicht auf das richtige Leben.

"Die Unwirklichkeit der Spiele gibt kund, daß das Wirkliche es noch nicht ist. Sie sind bewußtlose Übungen zum richtigen Leben." (Adorno 2001: 440)

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2005): Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Einleitung. In: Adamowsky, Natascha [Hg.] "Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet." Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: Transcript.
- Adorno, Theodor W. / Horkheimer, Max (1986): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (1994): Philosophie und Gesellschaft. Fünf Essays. Stuttgart: Reclam.
- Adorno, Theodor W. (2001): Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2003a): Negative Dialektik. Jargon der Eigentlichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2003b): Soziologische Schriften I. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2006): Ästhetische Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Alkemeyer, Thomas / Boschert, Bernhard / Gebauer, Gunter / Schmidt, Robert (Hg.) (2003): Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur. Konstanz: UVK.
- Auer, Dirk / Bonacker, Thorsten / Müller-Doohm, Stefan (Hg.) (1998): Die Gesellschaftstheorie Adornos. Themen und Grundbegriffe. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Benjamin, Walter (2000): Angelus Novus. Ausgewählte Schriften 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (2003): Illuminationen. Ausgewählte Schriften 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bopp, Matthias (2004): Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 74-95)
- Caillois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt am Main; Berlin; Wien: Ullstein.
- Degele, Nina (2002): Einführung in die Techniksoziologie. München: Fink.
- Freud, Sigmund (1920): Jenseits des Lustprinzips. In: Freud, Anna; Gubrich-Simitis, Ilse: Werk- ausgabe – Anwendungen der Psychoanalyse (2006). Frankfurt am Main: Fischer. (S. 425-482)
- Fritz, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim / München: Juventa.
- Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph (1992): Mimesis. Kultur – Kunst - Gesellschaft. Hamburg: Rowohlt.
- Grenz, Friedemann (1974): Adornos Philosophie in Grundbegriffen. Auflösung einiger Deutungs- probleme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heintz, Bettina (2003): Die Herrschaft der Regel: zur Grundlagengeschichte des Computers. Frankfurt am Main; New York: Campus.
- Homer (2005): Odyssee. Stuttgart: Reclam.
- Horkheimer, Max (1970): Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Hellmut Gumnior. Hamburg: Furche.

- Huizinga, Johan (2006): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kohler, Georg / Müller-Doohm, Stefan (2008): *Wozu Adorno? Beiträge zur Kritik und zum Fortbestand einer Schlüsseltheorie des 20. Jahrhunderts*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Lange, Andreas (2004): *Silent Hill 2. Eine Einführung*. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 15-19)
- Latour, Bruno (1998): *Über technische Vermittlung – Philosophie, Soziologie, Genealogie*. In: Rammert, Werner: *Technik und Sozialtheorie*. Frankfurt; New York: Campus. (S. 29-82)
- Marcuse, Herbert (1968): *Triebstruktur und Gesellschaft. Ein philosophischer Beitrag zu Sigmund Freud*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Müller-Doohm, Stefan (2001): *Die Soziologie Theodor W. Adornos. Eine Einführung*. Frankfurt; New York: Campus.
- Neitzel, Britta (2004): *Wer bin ich?. Thesen zur Avatar-Spieler Bindung*. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 193-212)
- Nohr, Rolf F. (2004): *Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games*. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 96-125)
- Poole, Steven (2000): *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing.
- Raessens, Joost (Hg.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press.
- Rammert, Werner (1998): *Technikvergessenheit der Soziologie? Eine Erinnerung als Einleitung*. In ders.: *Technik und Sozialtheorie*. Frankfurt; New York: Campus. (S. 9-28)
- Rautzenberg, Markus (2004): *Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2*. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 126-144)
- Rose, Gillian (1978): *The Melancholy Science. An Introduction to the Thought of Theodor W. Adorno*. London; Basingstoke: The Macmillan Press.
- Salen, Katie (Hg.) (2006): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press.
- Schmidt, Karla (2004): *Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise*. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 20-40)
- Schwanitz, Dietrich (2002): *Bildung. Alles, was man wissen muß*. München: Goldmann.
- Seel, Martin (2004): *Adornos Philosophie der Kontemplation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Walz, Steffen P. (2004): Extreme Game Design: Spieltheoretische Überlegungen zur Methodik des Grauens. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. Münster [u.a.]: LIT-Verl. (S. 145-156)

Games

Capcom: Resident Evil, 1996.

Konami: Silent Hill, 1999.

Konami: Silent Hill 2, 2001.

Konami: Silent Hill 3, 2003.

Konami: Silent Hill 4, 2004.

Konami: Haunting Grounds, 2005.

Konami: Silent Hill Origins, 2007.

Nintendo: Super Mario Bros., 1986.

Nintendo: Super Mario Land, 1989.

Nintendo: Super Mario World, 1991.

Nintendo: Super Mario Galaxy, 2007.

Tecmo: Project Zero, 2001.