

in; Spiel-Werke.
Perspektiven auf literarische Spiele und Games.
Hg. v. Wilhelm Amann, Heinz Sieburg.
Bielefeld: transcript 2020, S. 7-24.

Zur Einführung

Play or game. Zum Verhältnis literarischer und digitaler Spielkulturen

Wilhelm Amann

Sind »Computerspiele die neue Literatur der Gegenwart? Sind die Entwickler von Computerspielen die großen Erzähler unserer Zeit?« Diese Fragen beschäftigen unlängst im *Wissen-Magazin* der Wochenzeitung *Die Zeit* einige Experten, unter denen es keine entschiedenen Gegenstimmen gab. Leander Haußmann, einst *Enfant terrible* des deutschen Regietheaters, polierte mit einem Erfahrungsbericht als Gamer seinen Ruf auf und zog erwartungsgemäß ein provozierendes Fazit: »Das Videospiel ist eine moralische Anstalt. Schiller würde vor Vergnügen in die Lüfte springen. Seine Räuber sehen blass aus gegen die Outlaws der Dutch-van-der-Linde-Bande aus *Blackwater* in dem Spiel *Red Dead Redemption 2*« (Haußmann 2019: 40). Differenzierter äußerte sich der Medienwissenschaftler Gundolf S. Freyermuth über eine »neue digitale Kultur, eine neue Lebensform«, deren Etablierung sich in der Umbruchphase zunächst über die Imitation und das Nebeneinander unterschiedlicher Medien vollzieht. So sind digitale Spiele »in der Tat [...] die großen Erzählungen unserer Zeit. In dieser Hinsicht lassen sich einige von ihnen durchaus mit den großen Erzählungen anderer Epochen vergleichen« (Freyermuth 2019: 50), in der unumgänglichen Medienevolution gilt die Rückständigkeit einer spezifisch literarischen Kultur aber als ausgemacht. In Anbetracht solcher Herausforderungen gab Sandra Richter, Direktorin des Deutschen Literaturarchivs in Marbach, im Heft *Auskunft* über einen neuen Sammlungsschwerpunkt ihres Hauses, der in den Feuilletons für Aufsehen gesorgt hatte: In der Schatztruhe der deutschen Literatur werden seit kurzem nicht nur Autorennachlässe (zu denen natürlich auch digitale Medien gehören), Bücher und Materialien zur literarischen Kultur der Moderne gesammelt, sondern auch Computerspiele: »Literatur und eine bestimmte Art

von Computerspielen haben mehr miteinander gemein, als man zunächst denkt. Adventure-Games und Rollenspiele bedienen sich traditioneller Techniken der Erzählung [...]. Vielleicht sind es diese Spiele, die wir zukünftig als Kulturgut empfehlen werden?» (Richter 2019; vgl. Weidemann 2019).

Hartgesottene ›Ludologen‹ und Verfechter der Game Studies als eigenständiger akademischer Disziplin dürften hier Vereinnahmungsstrategien eines literarkulturellen Establishments argwöhnen, die darauf hinauslaufen, etwas von dem Rüstzeug, wie etwa das der Narratologie, zu teilen, um die Deutungshoheit übers kulturelle Ganze zu wahren.¹ Man kann die Nobilitierungsangebote aus dem Zentrum der literarischen Hochkultur umgekehrt aber auch als ein weiteres Anzeichen schwindender Anziehungskräfte der Gutenberg-Galaxis deuten.

Diese Konstellation grundiert die folgenden Ausführungen zum Spiel und dem Spielen als Tertium Comparationis zwischen literarischen und digitalen Erzählformaten. Auch wenn sich die Games Kultur in ihrem Selbstverständnis von überkommenen Spielvorstellungen abgrenzt, bieten diese immer noch bedenkenswerte Ansätze zu einer kritischen Sichtung der insbesondere von den Game Studies beworbenen Modifikationen der Regularien des Spielens in einer digitalen Umgebung (III.). Dieser Part wird durch eine Skizze relevanter Stationen ästhetischer und kulturwissenschaftlicher Spieldebatten (I.) sowie eine Rekapitulation exemplarischer literarischer Modellierungen des Spielens (II.) vorbereitet.

I.

Zu Schillers Utopie einer spielenden Gesellschaft, die auf das vielzitierte Diktum, der Mensch sei »*nur da ganz Mensch, wo er spielt*« (Schiller 1992: 614, Hervorhebung im Original), zurechtgestutzt worden ist, vermerkt eine neuere Werkbiographie, der Kulturkritiker habe seinerzeit nicht geahnt, in welchem Ausmaß über zweihundert Jahre später die Idee der Regeneration einer entfremdeten Moderne durch den »Therapievorschlag ›Spielen‹ zu einem Teil des Problems werden könnte, als deren Lösung er gedacht war« (Safranski 2004: 418). Das Singularetantum Spiel und die Möglichkeiten des Spielens, Theorie

¹ Zur Auseinandersetzung zwischen ›Ludologen‹ und ›Narratologen‹ in den Game Studies vgl. Frasca 2003.

und Praxis, stehen allerdings bereits bei Schiller in einem Spannungsverhältnis. Immerhin haben die *Ästhetischen Briefe* in ihrer essayistischen Form implizit eine für die Moderne charakteristische Möglichkeit des Spielens vorgeführt, und zwar die durch Sprache. In der Folge prägte Schillers Konzept der ästhetischen Bildung nicht zuletzt auch die Vorstellung eines besonderen literarischen Spielraums, der enger oder weiter ausgelegt wurde, aber in seiner Bedeutung als einzigartiger Ort zur Erprobung aller nur denkbaren Welt- und Selbstentwürfe nicht infrage gestellt worden ist.

Zuvorderst waren Schillers Erörterungen zum Spiel aber an Abstraktionen gebunden, die dem Begriff den Eintritt in die philosophische Ästhetik eröffnen sollten. Die produktive Kant-Lektüre gab den Anstoß zur Entdeckung einer maßgeblichen Dimension moderner Subjektivität im Spiel, die in der ästhetischen Erfahrung ihre genuine Ausdrucksform erhielt. Bei Schiller verband sich damit die

anthropologische Verheißung [...] des in freier Tätigkeit glückerfüllten Menschseins. Der Begriff der Muße gehört dazu, im guten Sinne als Freiheit von Mühe, Sorge und Pflicht verstanden, nicht als leere, sondern als erfülltste Zeit, als »Spielraum« des Lebens, in dem es nicht seine Bedürfnisse versorgen muß, sondern seine Möglichkeiten genießen kann. (Matuschek 1998: 5)

Das Konzept der freien Entfaltung des Potentials menschlicher Handlungsmöglichkeiten, das lustvoll erfahren wird, war dezidiert in Abgrenzung zum alltäglichen System der Zweckrationalität und zum Ernst des Lebens entworfen. Damit waren aber auch semantische Anpassungen verbunden, in denen Stärken wie Schwächen der idealistischen Spieltheorie offenbar wurden.

Ihre Stärke bestand darin, dass sie die beiden grundlegenden Spannungsmerkmale des Spiels als improvisierter Struktur (*play*) und regelgeleiteter Form (*game*) nicht voneinander abgelöst wissen wollte. Auf diese Ambivalenzen der Spielesemantik bezogen, kann man Schillers komplexe Erörterung des Stoff- und Formtriebs in den *Ästhetischen Briefen* als Bemühung deuten, die anarchische Lebensfreude, die überschäumende Phantasie des Spiels – also das, was Roger Caillois später als »paidia« bezeichnen wird – mit seiner disziplinierenden Regelhaftigkeit – bei Caillois: »ludus« (2017: 51 ff.) – so zu verknüpfen, dass das Subjekt die Freiheit im Spiel darin erfährt, »sich selbst eine Regel [zu] geben« (Moser/Strätling 2016: 16; vgl. Krämer 2007: 162).

Man kann dieses Sich-selbst-eine-Regel-Geben als prägnante Formel für die besondere subjektkonstitutive Wirkung sowie für die variable, an keine spezielle Apparatur gebundene »Medialität« (Moser/Strätling 2016: 12) dieses anspruchsvollen Spielverständnisses nehmen, an dem sich alle späteren Entwürfe messen lassen müssen.

Zu den Defiziten der idealistischen Konzeption gehört zweifelsohne die strikte Abschottung der Sphäre des ästhetischen Spiels von der Vielfalt alltagweltlicher Spielpraktiken. Auch wenn Schiller durch die gesellschaftskritische Rahmung seiner *Ästhetischen Briefe* das Spiel dezidiert als ein soziales Phänomen verstanden wissen wollte, blieb dieser Rückbezug am Ende eine Leerstelle seines Projekts (vgl. Zelle 2005: 422 f.). Im Spiel, so lautet eine der vielen verfänglichen Formulierungen, die in ihrer häufig agonalen Metaphorik auf die Problematik dieser Abgrenzung hindeuten, »verliert alles Wirkliche seinen Ernst«. Aus diesem Grunde bleiben alle Spiele ausgespart, die »im wirklichen realen Leben im Gange sind, und die sich gewöhnlich nur auf sehr materielle Gegenstände richten.« (Schiller 1992: S. 612 f., Hervorhebung W.A.). Diese führen unweigerlich in die düsteren Zirkel der Spielkultur; hierfür standen im Zeitalter der Aufklärung alle Arten des Glücksspiels, die aus dem Spiel mit dem Zufall Kapital zu schlagen versuchten.

Die Rollenverteilung der bereits im 17. Jahrhundert einsetzenden Glücksspielkontroverse hat sich bis in die unterschiedlichen Milieus digitaler Spielkulturen erhalten: hier die nüchternen Intellektuellenperspektiven, dort die leidenschaftlichen Spieler. Für gelehrte »Programmierer« wie Blaise Pascal oder Gottfried Wilhelm Leibniz war der Spieltisch der Ort, an dem die Grundlagen der Wahrscheinlichkeitsrechnung, der sogenannten Mutmaßungskunst, ermittelt und getestet werden konnten, die umgehend in Wissenschaftsdisziplinen wie der Stochastik zur vorrangigen Regierungstechnologie des aufgeklärten Absolutismus ausgearbeitet wurden (vgl. Schnyder 2009). Ähnliche Transferleistungen aus der genuine Welt der Spiele in *Governance*-Strukturen firmieren heute unter dem Begriff »gamification«.

Während das wissenschaftsorientierte Glücksspielmodell die Figur des unbeteiligten Beobachters favorisierte, galten die Warnungen der Aufklärer – den Fall des hochgradig spielsüchtigen Lessing vor Augen (vgl. Guthke 1977) – dem passionierten Spieler, der in die dunklen Zonen der Sucht und des Rausches abzusinken drohte. Deutlicher als Schiller in seinen *Ästhetischen Briefen* hatte diesbezüglich Kant im § 54 der *Kritik der Urteilskraft* statuiert: Da »das Glücksspiel kein schönes Spiel ist, so wollen wir es hier bei Seite setzen« (Kant

1981b: 272). Und noch ganz auf dieser Linie stuft Johan Huizinga, Wegbereiter kulturwissenschaftlicher Betrachtungsweisen, diese Spielform als für die Kultur »unfruchtbar« ein: »Sie bringen dem Geist und dem Leben keinen Gewinn« (Huizinga 1987: 58).

Der Dünkel der philosophischen Spieltheorie gegenüber den alltäglichen Spielbedürfnissen und -formen hat diese für gegenwärtige Spiel-Diskurse in Misskredit gebracht (vgl. Pias 2007; Adamowsky 2018). In diesem Zusammenhang hat sich eine eher schematische Verlagerung der Unterscheidung zwischen *play* und *games* auf die Gegenüberstellung eines allgemeinen (philosophischen) Spielbegriffs auf der einen und der Vielfalt materieller Spiele auf der anderen Seite durchgesetzt. Dieser Spielbereich ist erst durch kulturwissenschaftliche Erschließungen des Themenfeldes ohne moralische Voreingenommenheiten salonfähig geworden. Wie angedeutet, gilt das nur eingeschränkt für Johan Huizingas berühmte Untersuchung *Homo Ludens*, die nicht ohne Grund bei ihrem Erscheinen 1938 einem humanistischen Ansatz verpflichtet blieb.²

De facto setzen kulturwissenschaftliche Analysen mit Roger Caillois' erstmals 1958 erschienener Studie *Les jeux et les hommes* ein. Ihr Verdienst besteht darin, eine Typologie entwickelt zu haben, in der das Spannungsverhältnis der beiden grundlegenden Spielhaltungen von spontaner Spiel lust (*paidia*) und ihrer Regelanbindung (*ludus*) mit vier allgemeinen Spielformen und ihren jeweiligen Kombinationsmöglichkeiten in Verbindung gebracht wird.³

Gegen Huizingas Tendenz zur metaphysischen Universalisierung und fortgesetzter kulturpädagogischer Erhöhung des Spiels interessiert sich Caillois in seiner am Beginn des Computerzeitalters entstandenen Studie vor

2 »Der *Homo ludens* war eine Verteidigung der gentlemanhaften Spielhaltung in der Verfallszeit der Moderne. Seine Aufmerksamkeit richtete sich auf die frühen Stadien der griechischen, indischen, chinesischen und germanischen Hochkulturen und die Gegenwart kam nur als Fußnote vor.« (Ebeling 2016: 84) Bezeichnenderweise wird Huizingas Studie vornehmlich aufgrund ihres gefälligen Titels in den meisten Publikationen der Game Studies als Referenzgröße herbeizitiert.

3 »Ich bezeichne sie jeweils als *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* und *Ilinx*. Alle vier gehören in den Bereich der Spiele: man *spielt* Fußball, Billard oder Schach (*agôn*), man *spielt* Roulette oder Lotterie (*alea*), man *spielt* Seeräuber, man *spielt* Nero oder Hamlet (*mimicry*) und man spielt, um durch eine schnelle Dreh- und Fallbewegung einen organischen Verwirrungs- und Auflösungszustand in sich hervorzurufen (*ilinx*).« (Caillois 2017: 33 f., Hervorhebung im Original)

allem für die »gefährlichen Schwestern *alea* und *ilinx*« (Ebeling 2016: 86), also für die verbannten Spielformen, die eher einer Ökonomie der Verschwendung und Verausgabung nahestehen.⁴

Die hier skizzierten Positionen, ihre positiven wie negativen Ausprägungen, stehen sich nicht nur auf dem Spielfeld der Theorie gegenüber, sie werden auch auf dem angrenzenden Spielfeld der Literatur erprobt. Mit der Formel von der »Literatur als Spiel« (Anz/Kaulen 2009) lässt sich die Leistungsfähigkeit von Literatur für kulturwissenschaftliche Analysen beschreiben, aber auch der Spielcharakter der Literatur selbst, der in der Typologie Callois' ohne Weiteres abzubilden ist (vgl. Anz 1998: 51 ff.). Literatur ist nicht nur ein Spiel, das sich in seinem Vollzug selbst die Regeln zu geben vermag, sondern auch ein Medium, in dem die allgemeinen Spielformen von *agôn* bis *ilinx* als handlungstragende Ereignisse modelliert und in ihren kulturellen, sozialen und subjektbezogenen Dimensionen erörtert werden können. Mit den Spielen in der Literatur werden Spannungsmomente inszeniert; sie geben Auskunft über historische wie gegenwärtige, kollektive wie individuelle Befindlichkeiten und sie kommentieren fallweise den Stand kulturtheoretischer Diskussionen in eigene Sache.

II.

Das Potential der Literatur lässt sich gut an der hier exemplarisch herangezogenen literarischen Glücksspielthematik verfolgen. Die Ächtung dieser Spielform aus Schillers ästhetischem Bildungsprogramm war gegen die Faszinationskraft eines dissoziierenden Spielverhaltens gerichtet. Kant hatte diesen Aspekt jenseits der *Kritik der Urteilskraft* noch einmal aufgegriffen und in seiner erfahrungsorientierten *Anthropologie* dem verdrängten Spiel doch noch ästhetischen Wert beigemessen: »Warum ist das Spiel (vornehmlich um Geld) so anziehend und [...] die beste Zerstreung und Erholung nach einer langen Anstrengung der Gedanken [...]? Weil es der Zustand eines unablässig wechselnden Fürchtens und Hoffens ist.« (Kant 1981a: 552). Das Ha-

4 Vgl. gegenüber der detaillierten Herausarbeitung der engen Beziehungen zu George Batailles Theorie der Verausgabung bei Ebeling (vgl. 2016) die konträre Einschätzung bei Pias (2007: 258), Caillouis habe »auf die Gegenwart von Computern und Informationstheorie noch mit einer Art human-ludischen Schutzprogramm reagiert«.

sard ruft ein gemischtes Gefühl hervor, und in der doppelten Ästhetik der Moderne würde es nicht der Einstimmung des Schönen, sondern eher zum Widerstreit des Erhabenen passen, wobei sich die ›Stimmung des Gemüts‹ hier kaum für höhere Vernunftideen empfänglich zeigt, sondern mehr der Lust am Untergang zuneigt.

Diese Immunität gegenüber einer allgemeinen aufklärerischen wie besonderen ästhetischen Erziehung führt im 19. Jahrhundert zur Umdeutung einer eigentlich auf den Nutzen des mathematischen Glücksspielkalküls gemünzten Bemerkung des Rationalisten Leibniz, wonach »der menschliche Geist besser bei den Spielen als bei den ernstesten Gegenständen in Erscheinung tritt« (zit. n. Schnyder 2009: 94). Das Interesse richtet sich zunehmend auf die verhängnisvolle psychische Disposition des Spielers, die zu den Nachtseiten der menschlichen Natur gehört. Hierfür seien zwei Fallbeispiele angeführt, in denen überdies das Verhältnis von Spiel und literarischem Erzählen zur Sprache kommt.

Eine der subtilsten Verarbeitungen stellt E. T. A. Hoffmanns Novelle *Spieler-Glück* dar, die 1820 im dritten Band der *Serapions-Brüder* erschienen ist. Aus diesem Zirkel, der den Reflexionsrahmen dieser und anderer Novellen des Bandes darstellt, trägt einer der Brüder, Theodor, eine Geschichte über einen jungen Baron vor, der bei einem Aufenthalt im Kur- und Spielort Pyrmont nach einigem Zögern dem »Zauber« des Farospiels erliegt, das ihm erhebliche Gewinne einbringt. Auf dem Höhepunkt seiner Glückssträhne wird der Baron von einem Fremden eindringlich vor der »bedrohlichen Gefahr« (Hoffmann 2001: 862) gewarnt, der ihm nicht nur verdeckt über sein eigenes unglückliches Spieler-Leben berichtet, sondern auch durch darin verwobene weitere Spielergeschichten die fatalen Auswirkungen des Spielens vor Augen zu bringen versucht. Denn die ähnlichen Verläufe der Spieler-Leben zwischen anfänglichem Widerstand, unverhofftem Spielglück und Zusammenbruch sind offenkundig mit der Serialität immer wiederkehrender Abläufe des Glücksspiels parallel gesetzt.

Allerdings geht die komplexe Erzählstruktur der Novelle nicht in der vom Erzähler intendierten Geschichte als Plädoyer gegen das Glücksspiel auf. In der Runde der Zuhörer muss sich der Erzähler, der, wie sich immer deutlicher herausstellt, die persönlichen Spielerfahrungen zu verarbeiten sucht, den Vorwurf gefallen lassen, er habe zwar »in jenem Glück, die bedrohliche Gefahr« rechtzeitig erkannt, »doch niemals den eigentlichen Sinn fürs Spiel in sich getragen« (ebd., S. 882). Damit wird auf die Mehrdeutigkeit des Titels

verwiesen, die in der Novelle selbst thematisch wird: Das Glück des Spielers kann darin bestehen, mit einem markanten Gewinn dem riskanten Spiel mit heiler Haut entronnen zu sein, es kann aber auch das Glücksempfinden des Spielers während des Spielens selbst bedeuten. Den Bezugspunkt für diesen Einwand im Zuhörerzirkel bildet eine im Verlauf der Spielergeschichten aufgeworfene Unterscheidung zwischen den »echten Spielern«, für die »das Spiel selbst als Spiel eine unbeschreibliche geheimnisvolle Lust« bedeutet, und denjenigen, die »nur den Gewinnst vor Augen haben und das Spiel nur als ein Mittel [betrachten], sich schnell zu bereichern« (ebd., S. 866 f.). Hoffmanns Novelle greift auf diese Weise noch einmal die für den wissenschaftlich-aufklärerischen Glücksspieldiskurs zentrale, saubere Opposition zwischen einer berechnenden und einer leidenschaftlichen Spielhaltung auf, über die zumindest in der Theorie die Risiken von den Gefahren des Spiels getrennt voneinander behandelt werden konnten. Demgegenüber wird am Spielerpersonal der Erzählung vorgeführt, dass diese Unterscheidung so keinen Bestand hat: Im Hasard sind die Motive von Gewinn und Lust untrennbar miteinander verbunden. Nahezu alle Figuren müssen in den verschiedenen Stadien ihrer Spielerkarriere die Erfahrung machen, dass Kalkül und Einbildungskraft sich zu Lustgewinn, Gewinnsucht und Verlust heillos ineinander verschränkt haben. Die Spieler werden von einer »fixen Idee« getrieben und von einer Macht, der sie willenlos ausgeliefert sind, unbarmherzig zugrunde gerichtet (Stadler 2005: 288).

Darüber hinaus stellt die Novelle die von der philosophischen Spieltheorie abgeleitete kulturelle Dichotomie infrage. An mehreren Stellen seiner Erzählung weist der erzählende Theodor auf die schädlichen Auswirkungen des realen Spieltriebs auf den ästhetischen Spieltrieb und die produktive Einbildungskraft hin: Wer spielt, scheint für Kunst und Wissenschaft verloren. Zwar führen die immer wiederkehrenden Spielabläufe, die Konzentration auf Verlust oder Gewinn und die Suche nach dem richtigen Moment zur weitgehenden Vereinnahmung der Einbildungskraft. Dennoch bringt Hoffmanns Novelle den Zusammenhang von Spielleidenschaft und poetischer Einbildungskraft zumindest formal auch positiv zum Ausdruck, da die Spielerfiguren auf den unterschiedlichen Erzählebenen auch allesamt als Erzähler in Erscheinung treten. »Hoffmanns *Spieler-Glück* besteht aus nichts anderem als Erzählungen, die von aktiven und ehemaligen Spielern vorgetragen werden, und selbst der Rahmenerzähler Theodor ist in seinen Erzählun-

gen auf die Anregungen aus seiner früheren Spielerexistenz angewiesen.« (Schnyder 2015: 132)

Ein anderer, berühmter Fall der Literaturgeschichte, in dem sich Spiel und Ernst miteinander verschränken, ist Dostojewskis *Spieler*-Roman von 1866, der ein Panorama der künstlichen Welt des Glücksspiels entwirft (vgl. Hofmann 2012; Schnyder 2013). Bereits an der Verflechtung des Romans mit seinen Epitexten zeigen sich die Transformationen des Spiels in ein Medium des Kontrollverlustes bis hin zur bedrohlichen Selbstpreisgabe. Der Roman ist bekanntlich aus einem abenteuerlichen Vertrag heraus entstanden, den der selbst dem Spiel verfallene und völlig verschuldete Dostojewski 1865 mit einem Verleger eingegangen war: Gegen Zahlung eines hohen Vorschusses hatte sich Dostojewski verpflichtet, bis zu einem bestimmten Zeitpunkt einen Roman im festgelegten Umfang zu liefern, andernfalls hätte er über Jahre hinweg alle Rechte an den eigenen Werken verloren. Man weiß, dass Dostojewski einen Monat vor dem vereinbarten Liefertermin noch keine Zeile geschrieben hatte, die Niederschrift gelang dann in einer immensen Energieleistung erst im letzten Moment und mit Hilfe einer Stenographin (die später seine Frau wurde).

Im Anschluss an Hoffmanns *Spieler-Glück* verknüpft der Roman direkt das Erzählen und Spielen, die eingeschobenen Schreibszenen situieren die Aufzeichnungen des Hauslehrers Iwanowitsch in die Zeit, während der er sich in den europäischen Spielbanken ruiniert. Allerdings greift bei Dostojewski nicht mehr der noch bei Hoffmann mitschwingende Autormythos, demzufolge man sich den Lebensrohstoff durch die Form der Kunst vom Leib zu halten vermag. Denn Dostojewskis Roman »handelt nicht nur vom Spiel, seine Entstehung war selbst ein Spiel« (Nohejl 1998: 67). Dessen künstliche Rahmenbedingungen werden zu literarischen Produktionsbedingungen, das Gewinninteresse verliert sich im Heraufbeschwören ekstatischer Zustände, in denen jegliche Kalkulationen hinfällig werden. »Spielen« schließt von daher die Verstrickung in gefährliche Situationen mit ein: »Das Selbst, das sich *im Spiel* zu konstituieren sucht, setzt sich zugleich auch immer *aufs Spiel*.« (Moser/Strätling 2016: 20, Hervorhebung im Original)

III.

In welchem Verhältnis stehen solche, in den Literaturwissenschaften an ihren historischen Gegenständen der Literatur und Ästhetik gewonnenen, Einsichten über die Spielkulturen und ihre Auswirkungen auf Prozesse der Subjektivierung zur Welt der Computerspiele? Sind die überwiegend auf die Materialität des Buches bezogenen literarischen Spiele bzw. Spiele, die in der Literatur thematisch werden und oftmals als poetologische ›Spielanleitungen‹ fungieren, mit den an diverse Hardware gebundenen Bildschirmspielen überhaupt kompatibel?

Aus der Sicht der Game Studies sind solche Fragen offenkundig sekundär, insofern hier der Fokus auf einer »Evolution des Spiels« vom »linearen« zum »nonlinearen« audiovisuellen Medium liegt (Freyermuth 2015: 96). Games orientieren sich an der Filmkultur, wobei ihnen attestiert wird, eher zentrale Elemente aus der analogen Spielwelt, wie etwa das der Interaktivität, integrieren zu können. In diesem neuen Spielkosmos erscheint die komplexe Interaktion zwischen Leser und Text zur literarischen Bedeutungsproduktion vernachlässigbar. Die literarische (Spiel-)Kultur bildet lediglich eine Zwischenstufe auf dem Weg von der durch die kulturwissenschaftlichen ›Klassiker‹ Huizinga und Caillois vermessenen Sphäre analoger Spiele hin zu den Computerspielen. Die Etablierung digitaler Medien als einer zentralen Kulturtechnik geht mit massiven Bemühungen der Adaption und Erweiterung der Semantik des Spiels und des Spielens einher. Die erheblichen Anstrengungen, die die auf digitale Games bezogenen Medientheorien betreiben, sind kaum als Handreichungen für Benutzer gedacht und entsprechen auch nicht dem Reflexionsverhältnis von Literaturtheorien zu ihren Gegenständen. Das verzweigte Gerüst an kulturwissenschaftlichen, medientheoretischen oder narratologischen Versatzstücken, das zuletzt um eine »Philosophie des Computerspiels« (Feige/Ostritsch/Rautzenberg 2018) aufgestockt wurde, dient der öffentlichen und akademischen Reputationssteigerung. Der Rekurs auf überkommene Spieltheorien hat den Charakter einer Selbstvergewisserung durch das Aufzeigen von ›Familienähnlichkeiten‹.⁵ Bekanntlich hat Wittgenstein in seinen *Philosophischen Untersuchungen* mit dieser Wendung und »im genealogischen Vertrauen auf die reproduktive Institution der Familie« das »Sprachspiel der formalen Bestimmung von Spielen«

5 Vgl. dazu die Beiträge von M. Schmitz-Emans und A. Uhrmacher im vorliegenden Band.

(Därman 2011: 180) umschrieben. Angesichts ihrer unüberschaubaren Vielfalt plädiert er für einen Verzicht auf die Suche nach einem zugrundeliegenden Prinzip. Von den Game Studies wird Wittgensteins ›Familienähnlichkeit‹ deshalb auch als pragmatisches Argument und als Entlastung von einer Auseinandersetzung mit der Konstitution ihres Gegenstandes als Spiel verstanden (exemplarisch: Beil/Hensel/Rauscher 2018: VII). In diesem Zusammenhang wäre an Wittgensteins Engführung von Spiel, Sprache und Sprachspiel zu erinnern: Die Spielpraktiken veranschaulichen sein Verständnis von Sprachhandlungen, »die durch ihre Regeln hindurch wie ein Spiel ihren eigenen Spielraum« erzeugen und untereinander nur durch Familienähnlichkeiten miteinander verbunden sind (Neuenfeld 2005: 141). Diese sprachlichen, vor allem literarsprachlichen Dimensionen des Spielens rücken im Zuge digitalkultureller Transformationsprozesse mehr und mehr in den Hintergrund. Mit einer auf Visualität, auf Musik, Klänge und Geräusche ausgerichteten Vorstellung des Spielens schwindet das Reservoir textueller Spielformen mit all seinen Interaktionsmöglichkeiten.

Die Dominanz des Visuellen bringt für die Game Studies allerdings auch das Dilemma mit sich, dass sie ihren Gegenstand in die nach wie vor schriftbasierten Formate wissenschaftlicher Kommunikation rückübersetzen müssen. Diese Verpflichtung bedingt ihre auffällige Theorielastigkeit, die Fokussierung auf medientechnische Verfahren, auf Bereiche der Produktion, Vermittlung und Rezeption. Methodisch ist diese Problematik mit einer ehemals strikt empirischen Literaturwissenschaft vergleichbar, die mit der Ausrichtung auf literaturbezogene soziale Handlungsrollen gänzlich ohne Textanalysen auszukommen meinte. In ähnlicher Weise wirken Games in den Game Studies als Katalysatoren, um die veränderten Modalitäten von Wahrnehmungs- und Kommunikationsverhältnissen und das Selbstverständnis ludischen Handelns in der digitalen Kultur zu annonciieren.

Als Artefakte sind Games Teil einer über geheimnisumwitterte Algorithmen gesteuerten Apparatur, deren technische Komplexität im deutlichen Missverhältnis zu Gestalten und Geschehen auf der Bildschirmoberfläche steht. In den dargebotenen Erzählwelten überwiegen triviale Handlungsmuster, apokalyptische Visionen, agonale Konstellationen, oftmals grundiert und vorangetrieben durch exzessive Gewaltszenarien.⁶ Die Perfektionierung der Apparatur und ihrer Ausdehnung auf die unmittelbare Umgebung stellt

6 Vgl. die Diskussion im Beitrag von A. Melzer im vorliegenden Band.

eine Intensivierung der auf Serialität, Beschleunigung und Action ausgerichteten Spielerlebnisse in Aussicht. Nicht von ungefähr wird ein Benutzer, der sich durch eine Grafikfigur, einem sogenannten Avatar, in die Virtualität hineinziehen lässt, als Ego-Shooter bzw. *first-person shooter* bezeichnet; ein Ausdruck, der rudimentär und völlig um die Möglichkeit zur ästhetischen Distanz beraubt, noch an die Sogwirkung einer literarischen Ich-Erzählung erinnert (vgl. Koppenfels 2015: 18).⁷ Es ist zweifelhaft, ob, wie unlängst behauptet (vgl. Maye 2018: 117), die ausgeprägte Taktilität digitaler Medien, das koordinierende ›Spielen‹ mit Knöpfen, Schaltern oder Touchscreens, den Verlust an Aufmerksamkeit des vertiefenden Lesens kompensiert. Eher verhilft die Verkoppelung verschiedener (natürlicher, computergestützter) Wahrnehmungsmodi zur Ablenkung von den schlichten Erscheinungsformen virtueller Weltentwürfe, die hinter den Gestaltungsmöglichkeiten literarischer Modellierungen zurückfallen.

Als Bezeichnung für die sich von einer textuellen abhebenden apparativen Rezeptionssituation hat sich der Begriff der Immersion etabliert (vgl. Grabbe 2012). Das Versenken, das Eintauchen in Computer- oder Onlinerollenspiele unterscheidet sich von einer ähnlichen Wirkung des *deep reading* durch die interaktive Partizipation, die Phasen totaler Immersion hervorruhen sollen.⁸ Die gesteigerte leibliche Präsenz und der synästhetische Charakter dieses Rezeptionsideals fügen sich kaum zu einer originären ästhetischen Erfahrung, sie markieren eher den Abstand zu diesem historischen Konzept, in dessen Zentrum lange der Begriff einer produktiven Einbildungskraft gestanden hat. Schon in ihrem basalen Sinn, als ein – etwa in der Lektüre – eingeübtes Vermögen, etwas nicht Gegenwärtiges vorzustellen, bot die Einbildungskraft einen Freiraum, und in den klassischen Spieltheorien avancierte sie zu einem Refugium von Subjektivität. Durch die betrachtende Reflexion kultureller Objekte entfaltet sich eine produktive Kraft, die, so formu-

7 Auf dem literarischen Spielfeld wäre ein *first-person shooter* womöglich ein Avantgardist wie der ›Geschichtenzerstörer‹ Thomas Bernhard, der mit Gewalt die größtmögliche ästhetische Distanz herstellen will: »In meiner Arbeit, wenn sich irgendwo Anzeichen einer Geschichte bilden, oder wenn ich nur von Ferne irgendwo hinter einem Prosahügel die Andeutung einer Geschichte auftauchen sehe, schieße ich sie ab. Es ist auch mit den Sätzen so, ich hätte fast Lust, ganze Sätze, die sich möglicherweise bilden könnten, schon im vorhinein abzutöten.« (Bernhard 1993: 13)

8 Vgl. aus sozialwissenschaftlicher Perspektive den Beitrag von A. Holl im vorliegenden Band.

liert es Schiller in den *Ästhetischen Briefen*, »in dem Versuch einer *freien Form* den Sprung zum ästhetischen Spiel« (Schiller 1992: 670) macht. Eine aus einer technischen Apparatur heraus erzeugte und auf den Körper ausgreifende Immersion verweigert der Einbildungskraft gerade diese Möglichkeit zu inneren Abstandnahmen und zur kreativen Imagination ›freier Formen‹.

Mit der Intensivierung von Immersionserlebnissen geraten die in der besonderen Medialität des Spiels verflochtenen Prozesse von Formung und Selbstformung des Subjekts aus der Balance. Es stellt sich die Frage, ob in der wuchernden medientechnologischen Umgebung im Spiel überhaupt noch eine kulturelle Praktik der Subjektivierung im Sinne einer widerständigen »Selbst-Bildung« (Alkemeyer/Budde/Freist 2013) gesehen werden kann. In der digitalen Kultur verlagert sich das Interesse von der spielerischen Erprobung und Entfaltung von Handlungsfreiheit auf die durch PC-Spiele demonstrierten Ausblicke auf die weitere Virtualisierung von Lebenswelten. Spielen meint hier Bewegungen im Cyberspace und ist eng an materielle Hardware und apparative Kontexte gekoppelt. Vor allem aber ist dieses Spielen durch Regeln geprägt, die durch prädisponierte Algorithmen bestimmt werden.⁹ In den skizzierten Kategorien Caillois' führt das »Spielen nach Regeln«, ohne eine Möglichkeit der Teilhabe am »Spiel der Regeln, welches das Spiel allererst ermöglicht« (Moser/Strätling 2016: 16), zu einer Zurückdrängung der für die wilde Phantasielust ausschlaggebenden *paidia*-Elemente zugunsten ludischer Elemente des Spiels und seines »institutionellen Charakter[s]« (Caillois 2017: 51). Mit der Verschiebung dieses »Spiels der Regeln« in die Strukturen hermetischer Algorithmen – eine Art Blackbox zur Transformation sozialer in technische Prozesse (vgl. Hagner 2019: 71) –, stellt sich die Frage, ob die Game Kultur als solche nicht als zentrales Dispositiv der Kontrollgesellschaft im »Ludic Century« (Zimmermann 2013) verstanden werden muss.

Die Konjunktur digitaler Spiele hat Ansätze zum »Umstülpen des Theoriedesigns« hervorgebracht, so etwa bei Pias (2007: 56), der eine »weiteräu-

9 In wünschenswerter Deutlichkeit formulieren Thimm/Wosnitza (2010: 35, Hervorhebung im Original) diesen disziplinierenden Effekt der formalen Regelstruktur digitaler Spiele: »Klare Spielregeln [...] definieren die Spielwelt, machen das Spiel wiederholbar und lassen das Spiel entstehen. Prüfung und Einhaltung der Ordnung und der Regeln wird vor allem mithilfe eines definierten, statischen Algorithmus, wie er im Hintergrund aller digitalen Spiele abläuft, möglich. [...] Einige Gameforscher sehen die Prüfung der Regeln durch den mathematischen Algorithmus als *das* Entscheidungskriterium für ein digitales Spiel an.«

migere Spieltheorie« anvisiert, »die das Spiel von den Spielen her denkt und nicht immer schon vom Sozialen her«. Es geht mithin nicht mehr um die Pluralität der Spiele und des Spielens, so wie diese in den literarischen Diskursen selbst thematisch werden: Sei es als historisch variabler Motivkomplex für den Umgang mit lebensweltlichen Kontingenzerfahrungen, durch Spielpraktiken als Ausdruck gesellschaftlicher Selbstverständigung, als poetologische Reflexion in der literarischen Moderne oder als Korrektiv zu den theoretischen Diskursen über das Singularetantum ›Spiel‹ seit Schiller.¹⁰ In der Allgegenwärtigkeit des Digitalen lautet die Maxime stattdessen, »daß alle ›Spiele‹ von ihrer technischen Seite zu denken sind« (ebd.). Der *homo ludens* hat in einer solchen umfassenden »Regulationstheorie« (ebd., S. 267) des Spiels ausgedient. Ob mit dieser Reaktualisierung der Kybernetik im Cyberspace ein *homo faber ludens* seinen Auftritt hat, ist höchst ungewiss. Die Vorstellung einer Verschmelzung von Mensch und Maschine im Kontext kybernetischer Selbstregulation – im Grunde ein veritables Motiv phantastischer Literatur – verfährt in einer kulturalistisch ausgreifenden Game Theorie ähnlich wie die idealistische Spieltheorie: Sie sucht einem »Spiel der Spiele« (ebd., S. 257) auf die Spur zu kommen und gibt dabei unversehens dem Drang zum Holismus nach, der die idealistische Anthropologie eines *homo ludens* noch überbietet und die Technik als Äquivalent einer *natura ludens* erscheinen lässt.

Wo emphatisch das »Spiel als Metapher digitaler Kultur« (Freyermuth 2015: 15) deklariert wird, gewinnen Fragen nach der Funktion des »Sprachbildes« (Konersmann 2014: 14), nach semantischen Valenzen, nach den dahinterstehenden philosophischen oder gar weltanschaulichen Konzepten an Gewicht; Fragen, die in Literaturwissenschaften bereits vor geraumer Zeit aufgeworfen worden sind: Ist das Spiel eine produktive Hervorbringung des Menschen oder ein unpersönliches Geschehen und Ausdruck einer ihm vorausliegenden Struktur? »Handelt es sich um ein vom Menschen bestimmtes oder ihn bestimmendes Ereignis? [...] Spielt der Mensch oder spielt es mit ihm?« (Matuschek 1998: 5). Will die ›ludische Gesellschaft‹ in ihren Selbstbeschreibungen nicht unbesehen der Verführungskraft einer spekulativen Weltmetapher erliegen, so ist sie auf die Beobachtungshorizonte der Litera-

¹⁰ Aus unterschiedlichen Perspektiven erkunden im vorliegenden Band die Beiträge von M. Schmitz-Emans, H. R. Brittnacher, R.-P. Janz, O. Kohns und L. Olschner das Spektrum an Spielmöglichkeiten und -formen der Literatur an Beispielen aus der Literaturgeschichte seit 1800 bis hin zur unmittelbaren Gegenwartsliteratur.

tur sowie darüber hinaus auf die der Literatur- und Geisteswissenschaften und ihren Expertisen angewiesen.

Die Beiträge des vorliegenden Sammelbandes gehen zum Teil auf eine von den Herausgebern an der Universität Luxemburg im Sommersemester 2016 veranstalteten Ringvorlesung mit dem Titel *Spiel-Räume. Das »Spiel« in Diskursen der Kultur und Wissenschaften* zurück.

Literatur

- Adamowsky, Natascha: *Spiel/en* (2018). In: Daniel M. Feige/Sebastian Ostrich/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie, Praxis, Ästhetik*. Stuttgart, S. 27-41.
- Alkemeyer, Thomas/Budde, Gunilla/Freist, Dagmar (2013): *Selbst-Bildungen. Soziale und kulturelle Praktiken der Subjektivierung*. Bielefeld.
- Anz, Thomas (1998): *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*. München.
- Ders./Kaulen, Heinrich (Hg.; 2009): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin/New York.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (2018): *Einleitung*. In: Dies. (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden, S. VII-IX.
- Bernhard, Thomas (1993): *Drei Tage*. In: Ders.: *Ein Lesebuch*. Hg. von Raimund Fellinger. Frankfurt a. M., S. 9-19.
- Caillois, Roger (2017): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Durchges. und erw. Ausgabe. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter Geble. Berlin.
- Därman, Iris (2011): *Kulturtheorien zur Einführung*. Hamburg.
- Ebeling, Knut (2016): *Russisch Roulette. Surrealistische Spieltheorie bei Bataille und Caillois*. In: Christian Moser/Regine Strätling (Hg.): *Sich Selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*. München, S. 79- 97.
- Feige, Daniel M./Ostritsch, Sebastian/Rautzenberg, Markus (Hg.; 2018): *Philosophie des Computerspiels. Theorie. Praxis. Ästhetik*. Stuttgart.
- Frasca, Gonzales (2003): *Simulation versus Narrative*. In: Mark P. J. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Reader*. New York, S. 221-235.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015): *Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld.

- Ders. (2019): »In einem Videospiel erlebt jeder seine eigene Geschichte«. Interview mit Corinna Hartmann, Andreas Lebert. In: *Zeit Wissen*, H. 3, S. 47-51.
- Grabbe, Lars C. (2012): Immersion und ästhetisches Bewusstsein. Die Konvergenz externer und interner Repräsentationen im Kontext philosophischer und kunsttheoretischer Tradition. In: *Jahrbuch immersiver Medien*, S. 71-85.
- Guthke, Karl S. (1977): Der Glücksspieler als Autor. Überlegungen zur »Gestalt« Lessings im Sinne einer inneren Biographie. In: *Euphorion* 71, S. 353-382.
- Hagner, Michael (2019): *Die Lust am Buch*. Berlin.
- Hoffmann, E. T. A. (2001): *Spieler-Glück*. In: Ders.: *Sämtliche Werke in sechs Bänden*, Bd. 6. Hg. von Wulf Segebrecht. Frankfurt a. M., S. 856-887.
- Hofmann, Michael (2012): Glanz und Elend des Hasardspiels. Dostojewskis Spieler-Roman und Benjamins Phänomenologie des Glücksspiels. In: Louis Gerrekens/Achim Küpper (Hg.): *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg, S. 111-121.
- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Aus dem Niederländischen von H. Nachod. Reinbek bei Hamburg.
- Haußmann, Leander (2019): Erzähl mir, was du spielst. In: *Zeit Wissen*, H. 3, S. 40-47.
- Kant, Immanuel (1981a): *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. In: Ders.: *Werkausgabe* Bd. XII: *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik* 2. Hg. von Wilhelm Weischedel. Frankfurt a. M., S. 395-690.
- Ders. (1981b): *Kritik der Urteilskraft*. In: Ders.: *Werkausgabe* Bd. X. Hg. von Wilhelm Weischedel. Frankfurt a. M.
- Konersmann, Ralf (2014): *Vorwort Figuratives Wissen*. In: Ders. (Hg.): *Wörterbuch der philosophischen Metaphern*. Studienausgabe. Darmstadt, S. 7-20.
- Koppenfels, Martin von (2015): *Infame Erzähler, unmögliche Stimmen*. In: Julian Klein/Martin von Koppenfels/Marion Hirte/Thomas Jacobson (Hg.): *Infame Perspektiven. Grenzen und Möglichkeiten von Performativität und Imagination*. Berlin, S. 16-30.

- Krämer, Sybille (2007): Ist Schillers Spielkonzept unzeitgemäß? Zum Zusammenhang von Spiel und Differenz in den Briefen »Über die ästhetische Erziehung des Menschen«. In: Jan Bürger (Hg.): Friedrich Schiller. Dichter, Denker, Vor- und Gegenbild. Göttingen, S. 158-171.
- Matuschek, Stefan (1998): Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. Heidelberg.
- Maye, Harun (2018): Medien des Lesens. In: Alexander Honold/Rolf Parr (Hg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Lesen. Berlin/Boston, S. 103-122.
- Moser, Christian/Strätling, Regine (2016): Sich Selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung. In: Dies. (Hg.): Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung. München, S. 9-27.
- Neuenfeld, Jörg (2005): Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne. Würzburg.
- Nohejl, Regine (1998): »Alles oder nichts«. Die Gestalt des Spielers im Werk Dostojewskis. In: Heinz Setzer (Hg.): F. M. Dostojewski. Dichter, Denker, Visionär. Tübingen, S. 63-88.
- Pias, Claus (2007): Wirklich problematisch. Lernen von »frivolen Gegenständen«. In: Ders./Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien, S. 255-269.
- Richter, Sandra (2019): Einsame Welten. Warum das Deutsche Literaturarchiv Marbach auch Netzliteratur und Computerspiele sammelt. In: Zeit Wissen, H. 3, S. 50.
- Safranski, Rüdiger (2004): Friedrich Schiller oder die Erfindung des deutschen Idealismus. München/Wien.
- Schiller, Friedrich (1992): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Ders.: Theoretische Schriften. Hg. von Rolf-Peter Janz. Frankfurt a. M., S. 556-676.
- Schnyder, Peter (2009): Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels 1650-1850. Göttingen.
- Ders. (2013): Abenteurer oder Automat. Der Dichter als Glücksspieler im 19. Jahrhundert. In: Monika Schmitz-Emans (Hg.): Literatur als Wagnis/Literature as a Risk. DFG-Symposium 2011. Berlin/Boston, S. 328-349.
- Ders. (2015): Spieler-Glück. In: Christine Lubkoll/Harald Neumeyer (Hg.): E. T. A. Hoffmann-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart/Weimar, S. 130-133.

- Stadler, Ulrich (2015): Über Sonderlinge, Spieler und Dichter. In: Gerhard Neumann (Hg.): ›Hoffmanneske Geschichte‹. Zu einer Literaturwissenschaft als Kulturwissenschaft. Würzburg, S. 277-292.
- Thimm, Caja/Wosnitza, Lukas (2010): Das Spiel – analog und digital. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft, S. 33-54.
- Weidemann, Axel (2019): Der Joystick im Archiv. Videospiele in Marbach. In: faz.net vom 9. März 2019. Online unter <https://www.faz.net/-hp7-9kh81> (zuletzt aufgerufen: 1.11.2019).
- Zelle, Carsten (2005): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Matthias Luserke-Jaqui (Hg.): Schiller-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart/Weimar, S. 409-445.
- Zimmermann, Eric (2013): Manifesto for a Ludic Century. In: Kotaku vom 9. September 2013. Online unter <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> (zuletzt aufgerufen: 1.11.2019).