

Computerspiele

Eine Ästhetik

Bearbeitet von
Daniel Martin Feige

Originalausgabe 2015. Taschenbuch. 205 S. Paperback

ISBN 978 3 518 29760 5

Format (B x L): 10,6 x 17,5 cm

Gewicht: 127 g

[Weitere Fachgebiete > Medien, Kommunikation, Politik >
Kommunikationswissenschaft > Neue Medien: Internet, Telekommunikation](#)

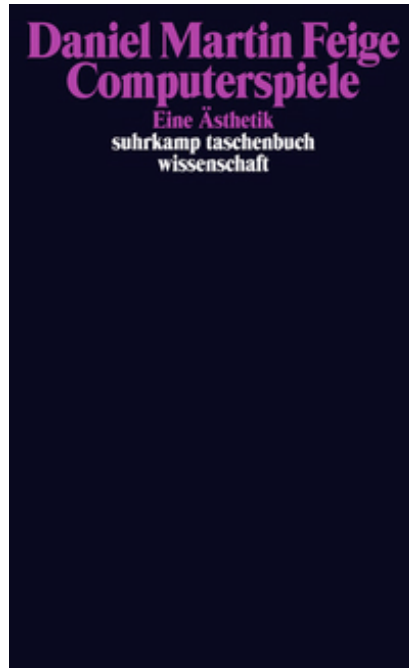
schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Suhrkamp Verlag

Leseprobe



Feige, Daniel Martin
Computerspiele

Eine Ästhetik

© Suhrkamp Verlag
suhrkamp taschenbuch wissenschaft 2160
978-3-518-29760-5

suhrkamp taschenbuch
wissenschaft 2160

Spätestens mit Beginn des neuen Jahrtausends hat sich das Computerspiel gesellschaftlich als relevantes ästhetisches Medium durchgesetzt. Mit dieser Anerkennung als ästhetisches und künstlerisches Phänomen stellt sich allerdings auch die Frage nach seinen diesbezüglichen Eigenarten. Daniel Martin Feiges neues Buch klärt in philosophischer Perspektive Begriff, Ästhetik und Kunstcharakter des Computerspiels. Dabei lässt es sich von der Annahme leiten, dass die Konturen ästhetischer Medien beständig neu verhandelt werden. Wer sich mit der Ästhetik des Computerspiels befasst, muss zugleich auch über die Ästhetik anderer Medien und Künste nachdenken.

Daniel Martin Feige ist Juniorprofessor für Philosophie und Ästhetik unter besonderer Berücksichtigung des Designs an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Letzte Veröffentlichung im Suhrkamp Verlag: *Philosophie des Jazz* (stw 2096).

Daniel Martin Feige
Computerspiele

Eine Ästhetik

Suhrkamp

Für Helene

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

suhrkamp taschenbuch wissenschaft 2160

Erste Auflage 2015

© Suhrkamp Verlag Berlin 2015

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlag nach Entwürfen von
Willy Fleckhaus und Rolf Staudt

Druck: Druckhaus Nomos, Sinzheim

Printed in Germany

ISBN 978-3-518-29760-5

Inhalt

Danksagung	7
<i>Kapitel 1</i>	
Einleitung	9
Das Computerspiel als Gegenstand der Ästhetik und Kunstphilosophie	9
Eine kurze Geschichte des Computerspiels	25
<i>Kapitel 2</i>	
Zur Bestimmung des Wesens des Computerspiels	39
Falsche Alternativen	39
Jenseits der Definition?	55
Das Wesen als Entwicklung bestimmter Unbestimmtheit	67
<i>Kapitel 3</i>	
Das Computerspiel als ästhetisches Medium	81
Die Irreduzibilität des Ästhetischen	81
Zur Praxeologie des Medialen	101
Ästhetische Valenzen des Computerspiels	116
<i>Kapitel 4</i>	
Das Computerspiel als Kunst	133
Kunst als Reflexionsgeschehen	133
Der Streit um die Kunst	155
Computerspielen als Durchspielen des Selbst	165
<i>Kapitel 5</i>	
Schluss	183
Dialektik oder: Zur philosophischen Geste dieses Buchs	183
Literaturverzeichnis	187
Gameography	199
Namenregister	205

Danksagung

Dieses Buch zur Ästhetik des Computerspiels wäre ohne intensiven Austausch mit einer Vielzahl von Freunden und Kollegen nicht entstanden. Einigen, die in besonderer Weise explizit oder implizit zu seiner Fertigstellung und finalen Gestalt beigetragen haben, möchte ich an dieser Stelle danken. Dank gilt zunächst meinen philosophischen Lehrern Martin Seel und Georg W. Bertram, die in jeweils unterschiedlicher Weise meine Interessen in der Ästhetik und Kunstphilosophie nachhaltig geprägt haben. Ihnen verdankt sich unendlich vieles in diesem Buch auch dann, wenn die Thesen und der Stil nicht die ihren sind. Markus Rautzenberg danke ich nicht allein für zahlreiche hilfreiche Diskussionen zu Fragen einer Philosophie des Computerspiels, sondern auch für seine Kommentare zum Manuskript sowohl aus philosophischer Perspektive als auch aus der Perspektive der Game Studies, wovon es sehr profitiert hat. Dank gilt außerdem Thomas Hensel, der den dritten Abschnitt des zweiten Kapitels sehr hilfreich kommentiert hat. Weiterhin danke ich dem Suhrkamp Verlag und vor allem Philipp Hölzing für das Vertrauen in das Projekt, die freundliche Betreuung und nicht zuletzt für zahlreiche Anmerkungen zum Manuskript. Das vorliegende Buch ist im Rahmen meiner Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Sonderforschungsbereich 626 »Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste« an der Freien Universität Berlin entstanden. Dank gilt nicht nur der DFG für die Ermöglichung eines derartigen Forschungsprojekts, sondern auch den Mitgliedern des Sonderforschungsbereichs und hier vor allem der Sprecherin Gertrud Koch und dem Geschäftsführer Michael Lüthy, die in den fünf Jahren, die ich am Sonderforschungsbereich beschäftigt war, maßgeblich an der Konstitution eines Umfeldes beteiligt waren, wie man es sich in wissenschaftlicher Hinsicht nicht produktiver und in persönlicher Hinsicht nicht freundlicher wünschen könnte. Aus dem Kreis meiner direkten Kollegen an der Freien Universität Berlin möchte ich vor allem Fabian Borchers und Frank Ruda danken: die langjährigen Diskussionen, die mich mit beiden verbinden, haben unübersehbar ihre Spuren in diesem Buch hinterlassen.

Kapitel 1

Einleitung

Das Computerspiel als Gegenstand der Ästhetik und Kunstphilosophie

Computerspiele sind zu einem weltweit verbreiteten Phänomen geworden. Beim Erscheinen einer neuen Spielkonsole stehen Menschen in vielen Ländern vor den Geschäften Schlange, lange bevor diese öffnen; in Südkorea füllen Virtuosen des Computerspiels ganze Stadien mit Zuschauern wie hierzulande nur beim Fußball; und die Ankündigungen von Fortsetzungen etablierter Spieleserien geraten heute zu Großereignissen auf Messen und im Internet. Nicht zuletzt dringt die Computerspieleindustrie mittlerweile in Umsatzregionen vor, die ehemals nur der Musik- und Filmindustrie vorbehalten waren. Computerspiele sind im Mainstream angekommen und bilden einen integralen Bestandteil der Alltagskultur. Wurde bis vor einigen Jahren von konservativen Mahnern und Vertretern des kulturellen Establishments noch vor der Schädlichkeit von Computerspielen gewarnt, sind solche Stimmen heute weitestgehend verstummt.¹ Man macht es sich aber zu einfach, wenn man darin nur einen Ausdruck der Macht des Faktischen sieht.

1 Eine fundamentale Kritik an Computerspielen ist etwa unter Rückgriff auf die empirischen Sozialwissenschaften mit Methoden statistischer Erhebungen oder unter Rückgriff auf die Lebenswissenschaften mit Hilfe zumeist populärwissenschaftlich gedeuteter neurophysiologischer Befunde lanciert worden. Die Wissenschaftlichkeit der entsprechenden Beiträge kann nicht zuletzt deshalb bezweifelt werden, weil sie letztlich offener oder verdeckter Ausdruck einer konservativen kulturpolitischen Agenda waren. Zudem hat die sozialwissenschaftliche und lebenswissenschaftliche Forschung in diesen Fragen keine letzte Autorität, sondern muss sich wie alle anderen Beiträge zum Thema auch auf den Streit darüber einlassen, wie es um die Angemessenheit ihrer entsprechenden theoretischen Vorverständnisse steht. Zu den sichtbarsten öffentlichen Zurückweisungen von Pauschalverurteilungen des Computerspiels zählte Ende der 2000er Jahre das Urteil des Geschäftsführers des deutschen Kulturrates, dem zufolge es sich bei Computerspielen um Kulturprodukte handle – wobei »Kultur« hier als normativer Begriff verwendet wird. Vgl. Olaf Zimmerman, »Von der Hochkultur bis zu Computerspielen. Zu den aktuellen Veränderungen des Kunst- und Kulturbegriffs«, in: *Politik und Kultur. Zeitung des deutschen Kulturrates* 6 (2008), S. 3 f.

Mit Computerspielen ist ein neues ästhetisches Medium entstanden – und die Geburt ästhetischer Medien ist seit jeher von kritischen Stimmen begleitet worden, denen der kulturelle Wandel, der mit diesen Medien einhergeht, nicht geheuer war. Schon bei der Erfindung der Fotografie und des Films wurde der Untergang des Abendlandes ausgerufen.² Natürlich lässt sich aus dieser Beobachtung nicht schon eine Apologie des Computerspiels stricken. Damit würde man einer Gleichsetzung des Ungleichen das Wort reden, insofern historische Genesen unterschiedlicher ästhetischer Medien keineswegs bloße Variationen eines letztlich identischen Vorgangs sind. Eine Analogisierung kann aber zumindest den Blick dafür schärfen, kritische Reaktionen gegenüber Computerspielen vorgängig ins rechte Licht zu rücken und sich von pauschalen Verurteilungen dieses Mediums freizumachen, wie sie etwa für die unsägliche, weil von jeglicher Kenntnis des Gegenstands freie Diskussion um so genannte »Killerspiele« charakteristisch sind. Es kann, kurz gesagt, nicht darum gehen, das Computerspiel *als solches* und das heißt *alle* Computerspiele entweder als Ausdruck einer defekten Lebensform oder als wertvoll anzusehen. Denn offensichtlich sind Computerspiele sehr unterschiedlich und können zudem in ausgesprochen unterschiedlichen Hinsichten als misslungen oder gelungen, als förderlich oder schädlich angesehen werden.

Im Lichte ihrer steigenden gesellschaftlichen Relevanz sind Computerspiele seit geraumer Zeit auch zum Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzungen geworden. Unter dem Etikett der Game Studies gibt es eine ebenso junge wie heterogene Disziplin, die sich der Erforschung des Computerspiels verschrieben hat.³ Obwohl sich in den Game Studies mittlerweile eine Reihe

2 Vgl. als subtilere Form einer solchen Kritik die ästhetische Verurteilung der Fotografie durch Charles Baudelaire, »Die Fotografie und das moderne Publikum«, in: Wolfgang Kemp (Hg.), *Theorie der Fotografie. Band 1*, München 1980, S. 110–113.

3 Im deutschsprachigen Raum bieten etwa die bei Junius erschienene Einführung und das kleine Buch von Benjamin Beil einen guten Einstieg in entsprechende Diskussionen. Vgl. Gamescoop, *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg 2012 und Benjamin Beil, *Game Studies – eine Einführung*, Münster 2013. Vgl. als Sammelband mit jüngsten Forschungsbeiträgen aus dem deutschsprachigen Raum auch Benjamin Beil u. a. (Hg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*, Bielefeld 2014 und als englischsprachige Anthologien und Einführungen zudem etwa Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (Hg.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, London, New York 2014,

umfassender Diskussionskontexte etabliert haben, sind sie nach wie vor eher ein Sammelbecken unterschiedlicher theoretischer wie empirischer Perspektiven, die scheinbar nur durch den Gegenstand, den sie in den Blick nehmen, verbunden sind; soziologische Studien finden sich neben mediengeschichtlichen Rekonstruktionen, pädagogische Untersuchungen neben ästhetischen Erwägungen. Letztlich steht mit diesen unterschiedlichen Perspektiven aber der scheinbar geteilte Gegenstand selbst auf dem Spiel. Man kann sagen, dass der Gegenstand in den Game Studies von unterschiedlichen theoretischen wie empirischen *Beschreibungen* erschlossen wird und dass das Feld der Game Studies von einem *Pluralismus* solcher Beschreibungen geprägt ist. Das Vorliegen eines solchen Beschreibungspluralismus ist sicherlich auch Ausdruck der Tatsache, dass es sich bei der entsprechenden Disziplin wie auch ihrem Gegenstand um ein recht junges Phänomen handelt. Es ist jedoch wichtig, festzuhalten, dass ein derartiger Pluralismus der Beschreibungen nicht schon per se etwas Wünschenswertes ist – auch wenn er das zumindest insofern ist, als Computerspiele sehr unterschiedlich und beständig in Veränderung begriffen sind. Aus zwei Gründen lässt sich gleichwohl einsehen, dass der Gedanke, dass man einen Gegenstand umso besser beschrieben hat, je mehr unterschiedliche Beschreibungen man von ihm generiert, unzutreffend ist. Erstens ist nicht jede mögliche Beschreibungsperspektive eine Bereicherung des Verständnisses des entsprechenden Gegenstands. Auch dann, wenn in einer Wissenschaft zuallererst um eine Bestimmung ihres Gegenstands gerungen wird, ist es nicht so, dass tatsächlich alle Beschreibungen solche des entsprechenden Gegenstands selbst sind. Wer etwa durch eine physikalische Beschreibung des Spielers im Akt des Spielens herauszufinden meint, was Computerspiele in Wirklichkeit sind, macht sich eines Kategorienfehlers schuldig. In jedem Fall verwechselt man, wenn man jede vorgelegte Beschreibung eines Gegenstandes begrüßt, die Qualität von Beschreibungen mit ihrer Quantität. Zweitens kann ein derartiger Beschreibungspluralismus keineswegs so harmonisch ver-

Johannes Fromme, Alexander Unger (Hg.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Heidelberg 2012, Frans Mäyrä, *An Introduction to Games Studies*, London 2008, Bernard Perron, Mark J. Wolf (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, New York 2003 sowie Bernard Perron, Mark J. Wolf (Hg.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York 2009.

standen werden, wie er sich im Rahmen eines solch quantitativen Verständnisses geriert. Mag auch eine unter Rückgriff auf soziologische Methoden vorgenommene empirische Erkundung des Sozialverhaltens bei Lan-Partys, das heißt beim gemeinsamen Spielen in einem Raum mit untereinander verbundenen Computern, sich nicht mit einer filmwissenschaftlichen Beschreibung der audiovisuellen Eigenarten bestimmter Spiele beifügen – die Beschreibung des Computerspiels in Begriffen der Tätigkeit des Spielens und die Beschreibung des Computerspiels in Begriffen der interaktiven Erzählung sind Beschreibungen, die sich in bestimmten Hinsichten durchaus widersprechen und keineswegs derart additiv nebeneinanderstehen können.⁴ Die Game Studies sollten somit im Sinne eines *Streits* um eine *angemessene* Beschreibung des Computerspiels verstanden werden.

Dass das vorliegende Buch keineswegs zu allen oder auch nur den meisten der mittlerweile durchaus verzweigten Diskussionen der Game Studies Stellung bezieht und sich ihnen, wenn überhaupt, eher von der Seite nähert, liegt an dem Ziel, das es verfolgt. Dieses Ziel besteht in einer *philosophischen Analyse der ästhetischen Eigenarten des Computerspiels*. Das Buch unternimmt somit den Versuch, aus der Perspektive der philosophischen Ästhetik zu explizieren, was für Computerspiele wesentlich ist. In diesem Sinne konkurriert oder konvergiert es in seinen Thesen nur dort mit Beiträgen der Game Studies, wo diese explizit oder implizit als philosophische Thesen zu Fragen der Ästhetik oder Kunstphilosophie gelesen werden können. Das wirft die Frage auf, was eine philosophische Beschäftigung mit Computerspielen von anderen Arten der Beschäftigung mit Computerspielen und damit auch von denjenigen Beiträgen der Game Studies, die keine philosophischen Thesen entwickeln, unterscheidet. Die Antwort darauf lautet kurz und bündig: *Einer philosophischen Analyse des Computerspiels in seiner ästhetischen Eigenart geht es um eine reflexive Klärung der für unser Verständnis dieser ästhetischen Eigenart unverzichtbaren Grundbegriffe*. In diesem Sinne ist die bereits erwähnte Kontroverse zwischen Deutungen, die Computerspiele primär in Begriffen der Tätigkeit des Spielens erläutern, und Deutungen, die Computerspiele primär

4 Bei dieser Kontroverse handelt es sich um eine Kontroverse, die im Rückblick als prägend für die Anfänge der Game Studies verstanden wurde. Ich komme darauf im zweiten Kapitel zurück.

in Begriffen interaktiver Erzählungen verstehen, durchaus eine philosophisch relevante Kontroverse. Denn es scheint bei ihr darum zu gehen, was Computerspiele im Kern *sind*. Die Frage hingegen, was für die sozialen Interaktionen bei Multiplayerspielen übers Internet oder im Fall der leiblichen Ko-Präsenz bei Lan-Partys relevant ist, ist dort richtig aufgehoben, wo sie ohnehin in weiten Teilen bereits diskutiert wird: in der Soziologie. Die Frage, ob der exzessive tägliche Konsum von Computerspielen einen schädlichen Einfluss auf die kognitive und soziale Entwicklung von Kindern hat, ist ebenfalls dort am besten aufgehoben, wo sie ohnehin diskutiert wird: in der Pädagogik und Psychologie. Auch wenn die Grenzen keineswegs bei allen Fragen so deutlich liegen mögen – bei der Frage der Schädlichkeit des exzessiven Konsums von Computerspielen könnte man zum Beispiel die Rückfrage stellen, warum so etwas nicht auch beim exzessiven Konsum von Romanen oder von Musik untersucht wird und ob eine Vorentscheidung in dieser Frage nicht subkutan eine bestimmte problematische medien- und kulturpolitische Agenda kolportiert: Die Tatsache, dass das vorliegende Buch zu vielen derartigen Fragen schweigt, ist keineswegs Ausdruck einer Borniertheit oder Ignoranz, sondern vielmehr der Tatsache geschuldet, dass die Philosophie zu solchen Fragen schlichtweg gar keine Auskunft geben *kann*, weil sie nicht in der Reichweite ihrer theoretischen Mittel liegen. Kurz gesagt: Bei solchen Fragen ist die Philosophie letztlich gar kein kompetenter Diskussionspartner und lässt sich bereitwillig von anderen Disziplinen belehren. Ebenso steht es um Fragen der technologischen Entwicklung des Computerspiels oder Fragen einer Kulturgeschichte des Computerspiels – solche Fragen können und sollen nicht von Philosophen beantwortet werden, sondern vielmehr von Medienhistorikern und Medientheoretikern, und sie werden bereits im Rahmen der Game Studies in produktiver Weise behandelt. Selbst noch die Frage, ob ein *bestimmtes* Computerspiel ästhetisch gelungen oder misslungen ist, ist keine Frage, die die Philosophie beantworten kann, auch wenn sie sich mit ästhetischem Gelingen beschäftigt: Die Philosophie klärt auf, was wir mit dem Begriff ästhetischen Gelingens überhaupt *meinen*, nicht aber, ob ein *spezifisches* Spiel ästhetisch gelungen ist oder nicht. Denn letztere Frage ist eine Frage, bei der der Philosoph in prinzipiell keiner anderen Lage ist als jeder andere ästhetisch aufmerksame Teilnehmer der Praxis des Computerspie-

lens. Wenn in diesem Buch dennoch Urteile über die ästhetische Gelungenheit oder Misslungenheit gefällt werden, so sind diese Urteile prinzipiell verhandelbar, und mit ihnen steht und fällt nicht schon die zugrundeliegende philosophische Theorie – auch wenn das, wie wir noch sehen werden, keineswegs für eine subjektivistische Auffassung solcher Urteile spricht. Mit Blick auf die These, dass eine philosophische Aufklärung ästhetischen Gelingens eine Aufklärung dessen ist, was wir mit dem Begriff des ästhetischen Gelingens meinen, lässt sich ein Vergleich zur philosophischen Ethik ziehen: Die Moralphilosophie ist keine Instanz zur Besserung der Menschen, sondern vielmehr ein Bereich der praktischen Philosophie, der sich mit der Frage beschäftigt, was genau es *heißt*, dass wir Lebewesen sind, die für moralische Ansprüche prinzipiell ansprechbar sind und sein sollten. Wer meint, alltägliche moralische Probleme durch eine Lektüre von Kants Texten zur praktischen Philosophie lösen zu können, verwechselt dessen Texte mit einer bestimmten Form erbaulicher Literatur.

Mit der Erläuterung, dass im Folgenden die *ästhetischen* Eigenarten des Computerspiels in den Blick genommen werden, ist bereits eine Spezifizierung der philosophischen Perspektive angegeben, die hier verfolgt wird. Computerspiele werden in diesem Buch aus der Sicht der *philosophischen Ästhetik und Kunsttheorie* betrachtet. Um die Sache zu verkomplizieren, muss man festhalten, dass die Analyse dessen, was ästhetische Phänomene sind, und die Analyse dessen, was Kunstwerke sind, letztlich zwei *verschiedene* Projekte sind: Die Kunst ist kein Sonderfall des Ästhetischen; durch eine Analyse ästhetischer Phänomene hat man nicht schon etwas zur Analyse der Kunst beigetragen.⁵ In anderer Weise kann man, wenn man den Begriff der Ästhetik für die Kunst beibehalten wollte, auch sagen: Die Ästhetik der Kunst ist nicht die Ästhetik außerkünstlerischer Objekte und Ereignisse. Wenn im Titel dieses Buchs nur von einer Ästhetik des Computerspiels die Rede ist, so ist das nicht bloß ästhetischen Gründen geschuldet, sondern auch der Tatsache, dass unser eingespielter Sprachgebrauch keine terminologische Vorentscheidung nahelegt; die Unterscheidung

5 Mir ist klar, dass es sich bei dieser Position gerade im Rahmen der deutschen Ästhetik nicht um eine Mehrheitsposition handelt. Ich habe für eine solche Unterscheidung argumentiert in Daniel M. Feige, *Kunst als Selbstverständigung*, Münster 2012, v. a. Teil 2.

zwischen ästhetischen Phänomenen und künstlerischen Gegenständen ist eine Unterscheidung *innerhalb* einer philosophischen Debatte und keine, die allein unter Rekurs auf die mannigfaltigen Verwendungsweisen der Begriffe Ästhetik und Kunst im Alltag zu beantworten wäre. Es scheint mir deshalb sinnvoll, in gebotener Kürze einleitend etwas dazu zu sagen, worum es in der philosophischen Ästhetik und Kunsttheorie jeweils geht – Erläuterungen, die im Verlauf des Buchs noch deutlicher Kontur gewinnen werden. Beschäftigt sich die philosophische *Ästhetik* anhand des Leitbegriffs der ästhetischen Erfahrung mit der Art und Weise,⁶ wie sich beliebige Objekte und Ereignisse der Welt unserem sinnlichen Vernehmen im Sinne einer gesteigerten Aufmerksamkeit vor allem für ihre phänomenalen Aspekte präsentieren, so beschäftigt sich die philosophische *Kunsttheorie* allein mit der Eigenart solcher Gegenstände, die Kunstwerke sind. Die Ästhetik als Theorie der ästhetischen Erfahrung macht keinen Unterschied zwischen Naturgegenständen und Artefakten, denn es geht ihr um ästhetische Erfahrung überhaupt. Die Kunst ist jedoch, anders als man denken könnte, nicht einfach ein besonderer Gegenstand einer am Leitfaden der ästhetischen Erfahrung explizierten philosophischen Ästhetik. Versucht man, Kunst anhand des Leitbegriffs der ästhetischen Erfahrung im eben spezifizierten Sinne zu analysieren, so gerät man in eher unerquickliche Meditationen darüber, was ein Waldspaziergang und eine verzierte Kommode von einer Improvisation John Coltranes und einem Spielfilm Jean-Luc Godards unterscheidet; die philosophische Fachliteratur ist voll von subtilen Diskussionen dieser Art.⁷ Das zeigt meines Erachtens aber weniger die Schwierigkeit des

6 Der Begriff der ästhetischen Erfahrung ist in der deutschen Ästhetik vor allem von Rüdiger Bubner wirkmächtig lanciert worden. Vgl. Rüdiger Bubner, *Ästhetische Erfahrung*, Frankfurt/M. 1989. In der angloamerikanischen Ästhetik hat vor allem Monroe Beardsley ausgehend von Motiven der Ästhetik Deweys dem Begriff der ästhetischen Erfahrung Kontur verliehen. Vgl. Monroe C. Beardsley, *Aesthetics. Problems in the Philosophy of Criticism*, New York 1958, v. a. S. 527 ff.

7 In der deutschen Erfahrungsästhetik wird dabei problematischerweise versucht, beliebige Kunstwerke dem Paradigma ästhetischer Erfahrung unterzuordnen; in der analytischen Ästhetik hingegen verkommen im Rahmen des Projekts einer Definition von Kunst solche Kunstwerke, die sich einem bestehenden Definitionsvorschlag nicht fügen, zu bloßen Gegenbeispielen. Vgl. zur Kontroverse um den Begriff der ästhetischen Erfahrung auch die Beiträge in Stefan Deines u. a. (Hg.), *Kunst und Erfahrung. Beiträge zu einer philosophischen Kontroverse*, Berlin 2012.

Problems als vielmehr, dass hier bereits vorgängig die falsche Frage gestellt worden ist. Denn eine solche Frage missversteht Kunst-erfahrungen als Sonderfall ästhetischer Erfahrungen und übersieht den kategorialen Unterschied, der eigentlich zwischen ihnen besteht. Anders gesagt: Zwar kann man sich vielen Kunstwerken mit Blick auf ihre phänomenale Fülle hingeben – aber wenn man sich bloß dieser Fülle hingibt, behandelt man sie nicht länger als Kunstwerke. Und selbst in dem Fall, in dem die für ein Kunstwerk relevanten Aspekte keine anderen sind als die sinnlich vernehmbaren Aspekte des entsprechenden Gegenstandes, gewinnen sie in der Kunst eine andere Form als im Ästhetischen. Geht es in der Ästhetik um ästhetische Erfahrungen, verstanden als Erfahrung der Art und Weise, wie sich uns Objekte und Ereignisse vor allem in ihrer phänomenalen Fülle präsentieren, und damit in irgendeiner Weise immer auch um eine *spezifisch sinnliche Erfahrung*,⁸ geht es in der Kunst um eine kategorial andere Art von Erfahrung, nämlich eine *spezifische Erfahrung von Sinn*. Spezifisch ist diese Erfahrung von Sinn, weil sie eine Erfahrung eines irreduzibel *verkörperten* Sinns im Sinne der *Form* des künstlerischen Gegenstands ist. Und eine solche Form ist niemals nur die Sache eines sinnlichen *Vernehmens*, sondern immer eine Sache eines kunstspezifischen *Verstehens*. An einem Sonnenaufgang kann man demgegenüber nichts in der hier relevanten Hinsicht verstehen;⁹ man kann ihn nur in seiner phänomenalen Fülle vernehmen. Und auch dann, wenn man ein ästhetisch gestaltetes Artefakt, das kein Kunstwerk ist, in bestimmter Weise verstehen muss – etwa in dem Sinne, dass es sich hier um einen Gegenstand handelt, dessen Witz es ist, sich in seiner phänomenalen Fülle darzubieten –, ist es nicht so, dass es sich bei einem solchen Verstehen schon um ein Verstehen eines Kunstwerks handeln würde. Ist dieser Gegenstand ein ästhetisches Artefakt, aber kein Kunstwerk, sind seine ästhetischen Valenzen solche eines ästhetischen Vernehmens und keine eines kunstspezifischen Verstehens. Zweifelsohne sind ästhetische Phänomene genauso wie Kunstwerke etwas, das ausgehend von Möglichkeiten seiner *Erfahr-*

8 Vgl. als Rekonstruktionsvorschlag in diesem Sinne auch Martin Seel, *Ästhetik des Erscheinens*, Frankfurt/M. 2003, Teil 2.

9 Das heißt natürlich nicht, dass nicht auch Sonnenaufgänge Gegenstände des Verstehens in einem anderen Sinne sind als demjenigen, um den es hier geht. Vgl. etwa Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, Tübingen 2001, § 14 ff.

barkeit erläutert werden muss. Eine Kunsterfahrung ist aber eine gänzlich andere Art von Erfahrung als eine ästhetische Erfahrung, bei der wir uns der phänomenalen Fülle der entsprechenden Phänomene hingeben. Eine Erfahrung mit einem Kunstwerk zu machen heißt, dass wir uns im Nachvollzug der Form des Kunstwerks von diesem bestimmen lassen. Es gibt hier somit zwei unterschiedliche Formen der Erfahrung. Diese Formen artikulieren sich auch in der unterschiedlichen Rolle, die das *Begriffliche* in solchen Erfahrungen spielt. Den Unterschied zwischen einer ästhetischen Erfahrung und einer Kunsterfahrung darf man jedoch nicht so beschreiben, dass die ästhetische Erfahrung sich im Gegensatz zur Kunsterfahrung auf etwas Nichtbegriffliches, bloß Gegebenes beziehen würde, denn auch in der ästhetischen Erfahrung sind Begriffe im Spiel. Noch unser scheinbar unbelecktes Sehen ist ein Sehen von etwas *als* etwas und so zu erläutern, dass in der sinnlichen Anschauung unsere begrifflichen Vermögen passiv affiziert werden.¹⁰ Für die ästhetische Erfahrung ist gleichwohl charakteristisch, dass es ihr nicht um eine Fixierung und Bestimmung dieses Etwas geht, sondern sie bei der Mannigfaltigkeit verweilt, in der sich uns die Objekte und Ereignisse der Welt phänomenal präsentieren – und damit auch bei der Möglichkeit ihrer potenziell unendlichen Bestimmbarkeit.¹¹ In der Erfahrung von Kunstwerken hingegen sind nicht bloß unsere begrifflichen Vermögen im Spiel, sondern was hier erfahren wird, ist selbst etwas, was sich als *verkörperter* Begriff bestimmen lässt.¹² Nicht allein hinsichtlich des Erfahrungsbegriffs und der Rolle des Begrifflichen muss zwischen Kunsterfahrungen und ästhetischen Erfahrungen unterschieden werden. Auch das, was an diesen Erfahrungen für uns lohnend ist oder, wie man anders auch sagen könnte, was der Witz oder die Pointe dieser Erfahrungen ist, ist jeweils zu unterscheiden: Geht es in der ästhetischen Erfahrung um eine Aufmerksamkeit für die Art und Weise, wie sich die Welt

10 Vgl. ausgehend von Motiven Kants und Hegels in diesem Sinne John McDowell, *Mind and World*, Cambridge/Mass., London 1996, v. a. die ersten drei Vorlesungen.

11 Eine solche These kann man als erfahrungsästhetische Reformulierung von Kants Analytik des Schönen verstehen. Vgl. Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft*, Frankfurt/M. 1974, S. 115 ff.

12 Ich folge hier einem Gedanken Hegels. Vgl. Georg W. F. Hegel, *Vorlesungen über die Ästhetik. Band I*, Frankfurt/M. 1986, S. 127 ff.

uns sinnlich darbietet, und damit um die Lust an einer sich selbst reproduzierenden Wahrnehmung, besteht eine Kunsterfahrung wesentlich darin, dem Ereignis ästhetischen Gelingens in unserem Selbst- und Weltverhältnis gerecht zu werden. Kurz gesagt: *Ästhetik und Kunst kennzeichnen kategorial getrennte Formen und gehören logisch in verschiedene Register von Praktiken.*¹³

Der Begriff des Computerspiels ist ebenso wie Begriffe wie Film, Fotografie, Musik, Malerei, Tanz und Theater zunächst einmal *neutral* gegenüber der eben markierten Unterscheidung zwischen Ästhetik und Kunsttheorie, auch wenn wir etwa Musik und Malerei häufig »Künste« nennen. Es ist nämlich offensichtlich so, dass keineswegs *alle* Fotografien, Filme, Musikstücke, Gemälde und Tänze und selbst Theateraufführungen künstlerische Gegenstände sind, auch wenn es sich hier durchweg um Phänomene handelt, die man als ästhetische Phänomene würdigen kann. Man kann deshalb davon sprechen, dass Computerspiel, Film, Fotografie, Musik, Malerei, Tanz usw. als *ästhetische Medien* charakterisiert werden können. Computerspiele sind wie Film, Fotografie und Tanz zumindest in dem Sinne wohl unstrittig ein ästhetisches Medium, dass es einer Aufmerksamkeit für ihre visuellen, auditiven und – etwa im Sinne der Interfaces, das heißt der Eingabe- und Steuerungsgeräte der Spiele – haptischen Dimensionen bedarf, wenn man sie nicht schon im Vorhinein verzeichnet beschreiben möchte. *Was darüber hinaus* der Begriff des Mediums anderes als der Begriff des ästhetischen Phänomens meint, möchte ich an dieser Stelle zunächst einmal offenlassen. Mehr noch: Im Verlauf des Buches werde ich bestimmte herkömmliche Verständnisse des Medienbegriffs sogar explizit oder implizit *zurückweisen*. Weil sein Gebrauch nicht allein ausgesprochen polyvalent ist,¹⁴ sondern in bestimmten Spielarten auch problematische theoretische Kontexte evoziert, die ich

13 Man kann auch, um einen derzeit vor allem in der Erkenntnistheorie viel diskutierten Begriff aufzugreifen, sagen, dass ich mich damit auf ein *disjunktives* Verständnis von ästhetischen Phänomenen und Kunst verpflichte. Vgl. zum Disjunkтивismus die Beiträge in Markus Willaschek (Hg.), *Disjunctivism. Disjunctive Accounts in Epistemology and in the Philosophy of Perception*, London 2012.

14 Vgl. in diesem Sinne die treffende Kritik von Dieter Mersch und Matthias Vogel. Dieter Mersch, *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt/M. 2002, S. 53 ff. und Matthias Vogel, »Medien als Voraussetzungen für Gedanken«, in: Stefan Münker u. a. (Hg.), *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, Frankfurt/M. 2003, S. 107-134, hier: S. 108.

vermeiden möchte, habe ich mich entschlossen, in diesem Buch von *Computerspielen* und nicht von *digitalen* Spielen zu sprechen. Denn der Begriff des digitalen Spiels lässt entsprechende Kontexte eher anklingen, da er den Begriff des analogen Spiels zum Gegensatz hat. Bei dem Begriff des Computerspiels, wie er hier verwendet wird, handelt es sich dagegen um einen *generischen* Begriff: Er dient keiner Abgrenzung zwischen Spielen auf Konsolen und Spielen auf Computern – im deutschsprachigen Raum werden Konsolenspiele terminologisch häufig als Videospiele bezeichnet –, sondern meint die *gesamte* Klasse von Computerspielen, ganz gleich, ob es sich um Spiele auf Computern, Konsolen oder Handys handelt. Der Begriff des Videospieles bildet demgegenüber deshalb nicht den Titel dieses Buchs, weil der Begriff nicht nur zumeist die Praxis des Spielens mit Konsolen vor dem Fernseher meint – was für sich ein sinnvolles Unterscheidungskriterium sein mag, das für das Interesse des vorliegenden Buchs aber nicht zentral ist –, sondern weil er Formen medialisierten Sehens in den Vordergrund der Definition rückt. Dabei handelt es sich um einen Gedanken, dem eine Medientheorie zugrunde liegt, die in diesem Buch letztlich zurückgewiesen wird.

Mit den bisherigen Erläuterungen ist eine erste Beschreibung des Ziels des vorliegenden Buchs benannt: *Es geht um eine Bestimmung der ästhetischen Eigenarten des Computerspiels aus der Perspektive der philosophischen Ästhetik und Kunsttheorie.* Diese Beschreibung ist gleichwohl nur eine erste und dabei recht allgemeine Angabe, unter welchem Gesichtspunkt das Computerspiel im Folgenden betrachtet werden soll. Deshalb gilt es nun, eine spezifischere Beschreibung dieses Ziels zu geben. Sie lautet: Die ästhetischen Eigenarten des Computerspiels sollen in *der* Weise aus der Perspektive der philosophischen Ästhetik und Kunsttheorie in den Blick genommen werden, *dass das Computerspiel als ästhetisches Medium im Spannungsfeld anderer ästhetischer Medien verständlich wird.* Das Computerspiel wird somit im Reigen von Film, Fotografie, Musik, Literatur, Malerei usw. verortet werden. Gegen eine solche Perspektive drängt sich natürlich sogleich ein naheliegender Einwand auf. Dieser besagt, dass gerade die Eigenart des Computerspiels von vornherein verfehlt wird, wenn man das Computerspiel im Spannungsfeld anderer ästhetischer Medien verortet. Das vorliegende Buch als Ganzes ist genau der gegenteiligen

These verpflichtet: *Man kann über ein ästhetisches Medium nur im Lichte seiner vielfältigen Beziehungen zu anderen ästhetischen Medien nachdenken.* Das ist selbstverständlich nicht so gemeint, dass man, wenn man eine ästhetische Theorie des Computerspiels formuliert, auch eine der Literatur und eine des Films formulieren muss. Es ist auch nicht so gemeint, dass man in dem Sinne ästhetische Medien relational bestimmen müsste, dass man bloß die Unterschiedlichkeit ästhetischer Medien herausarbeitet. Es ist vielmehr derart gemeint – und das ist die zentrale medienästhetische Pointe des gesamten Buchs –, *dass ästhetische Medien im Lichte von Austausch- und Abgrenzungsprozessen mit anderen ästhetischen Medien beständig neu verhandelt werden.* Anders als man vielleicht zunächst denken könnte, haben ästhetische Medien wie der Film, die Musik, die Literatur und der Tanz keine inhärent festgelegten Spielräume von Ausdrucksmöglichkeiten, deren Überschreitung durch einzelne ästhetische Gegenstände dazu führen würde, dass diese Gegenstände eben kein Film, keine Musik, keine Literatur, kein Tanz usw. mehr wären – oder zumindest kein guter Film, kein gelungenes musikalisches Werk, kein überzeugender Roman und kein gelungener Tanz. Natürlich bestreitet die These, dass ästhetische Medien beständig neu verhandelt werden, nicht, dass es *Unterschiede* zwischen ästhetischen Medien gibt. Im Gegenteil: Ein derart veränderter Blick lässt, so der leitende Gedanke, diese Unterschiede erst in *angemessener* Weise hervortreten, insofern sie nicht als statische und ungeschichtliche vorausgesetzt werden. Noch einmal anders formuliert: Natürlich ist eine Fuge von Johann Sebastian Bach etwas ganz anderes als ein Film von Michael Haneke und ein Computerspiel von Warren Spector etwas ganz anderes als eine Choreographie von Pina Bausch. Zu sagen, dass ästhetische Medien allein im Spannungsfeld anderer ästhetischer Medien verständlich gemacht werden können, heißt nicht, diese Unterschiede zu nivellieren. Es heißt vielmehr, *dass sich die Konturen ästhetischer Medien durch Prozesse des Austausches und der Abgrenzung untereinander beständig verschieben* – Prozesse, die letztlich von den einzelnen Gegenständen her, nämlich konkreten Filmen, Fotografien, Gemälden, musikalischen Werken, Tänzen, Computerspielen usw., zu verstehen sind. Eine Fuge von Bach, ein Film von Haneke, ein Computerspiel von Spector und eine Choreographie von Bausch bestimmen, wenn sie gelungen sind, jeweils neu, was die entsprechenden äs-