
Mediale Anthropologie, Spiel und Anthropozentrismuskritik

Astrid Deuber-Mankowsky

1.

Bedenkt man, dass die Medienwissenschaft sich in den 1980er Jahren in expliziter Absetzung von der Anthropologie, der Hermeneutik und dem Konzept der Geisteswissenschaften konstituierte,¹ so erscheint das Projekt einer medialen Anthropologie zunächst erklärungsbedürftig. Die junge Medienwissenschaft stützte sich in ihrer Absetzbewegung auf die epistemologischen Arbeiten von Foucault, auf dessen Bekenntnis zur Geschichte des Begriffs und die Methode der Archäologie des Wissens. Mit Foucault und an diesen anknüpfend suchte man der Falle der Projektion und einem trügerischen Anthropozentrismus im Denken der Geschichte und damit auch im Denken der Geschichte des Wissens vom Menschen zu entgehen. Die Kritik der Medien- und Technikvergessenheit der Hermeneutik und der Geisteswissenschaften war Teil dieses anthropozentrismuskritischen Programms. Gehen wir also, um eine Antwort auf die naheliegende Frage zu finden, weshalb das Projekt einer medialen Anthropologie sich heute aufdrängt, zunächst zurück zu Foucault. Dabei wird sich zeigen, dass die *sciences humaines*, zu denen Foucault die Psychologie, die Soziologie, die Kulturgeschichte, und die Ideengeschichte bzw. Epistemologie² zählte, nicht nur die Gefahr der Anthropologisierung, sondern, gerade aufgrund ihrer epistemischen Instabilität, auch das Potential

¹ Vgl. Friedrich Kittler: Einleitung, in: ders.: (Hg.): *Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften. Programme des Poststrukturalismus*, München/Wien/Zürich 1980, S. 7–14.

² Vgl. Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften* (1966), Frankfurt/M., S. 425. Der Begriff *sciences humaines* ist nicht einfach ins Deutsche zu übersetzen. In der deutschen Übersetzung der *Ordnung der Dinge* entschied sich Ulrich Köppen für „Humanwissenschaften“. Das trifft jedoch nicht ganz, da Humanwissenschaften im Deutschen Wissenschaften umfassen, die sich direkt mit dem Menschen selbst als Forschungsobjekt befassen. Science humaines gibt es jedoch, um Foucault selbst zu zitieren, nur dort, »wo in der dem Unbewussten eigenen Dimension Normen, Regeln und Bedeutungsmengen definiert werden, die dem Bewusstsein die Bedingungen seiner Formen und Inhalte enthüllen« (ebd., S. 437). Sciences humaines können im Deutschen als »Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften« übersetzt werden.

zu deren Kritik in sich tragen. Diese Kritik, dies ist die These der folgenden Überlegungen, ist in der aktuellen – im Zeichen der Lebens- und Neurowissenschaften – stattfindenden Wende zu neuen Formen des Posthumanismus,³ zu Affekt-⁴ und Emotionstheorien,⁵ zu neuen Materialismen,⁶ spekulativer Philosophie und Ontologie⁷ in neuer Weise aktuell. Diese Wende ist disziplinenübergreifend, das heißt, sie findet nicht nur in der Medienwissenschaft und Medienphilosophie statt oder in Bereichen der Wissenschaftssoziologie,⁸ sondern auch in den Gender- und Queer Studies⁹ oder etwa der Ethnologie.¹⁰ Kennzeichnend ist, dass der Mensch nun nicht mehr primär als kommunizierendes und symbolisierendes und auch nicht als arbeitendes, sondern als *lebendes*, *empfindendes* und *affektives* Wesen in den Blick gerät und die Kritik an der Subjektphilosophie aus der Perspektive theoretischer Ansätze geübt wird, die sich an Rhythmus, Bewegung, Intensitäten, an der Vorstellung einer lebendigen Materialität und am Wissen der Natur- und Lebenswissenschaften orientieren. Die hier vorgestellte mediale Anthropologie will dieses Interesse aufnehmen, sie will jedoch zugleich an die Hybridität und an das kritische Potential der *sciences humaines* anknüpfen und am epistemologischen Paradigmenwechsel der Medienwissenschaft festhalten. Sie wird die wissenskonstituierende und welterschließende Funktion der Medien und ihrer Techniken im Blick behalten, diesen Blick jedoch von der Frage nach dem Verhältnis der Konzepte von Mensch und Medien, bzw. Maschine-Organismus auf das Verhältnis von Mensch-*Leben*-Technik und deren spezifischer Geschichtlichkeit erweitern. Sie wird das Spannungsfeld zwischen Anthropozentrismuskritik und Anthropomorphismus und die unterschiedlichen Spielarten dieses Verhältnisses

-
- 3 Vgl. Donna Haraway: *When Species Meet*, Minneapolis, MN/London 2008.
- 4 Vgl. Marie-Luise Angerer: *Vom Begehren nach dem Affekt*, Berlin 2007; Michaela Ott: *Affizierung. Zu einer ästhetisch-epistemischen Figur*, München 2010.
- 5 Vgl. Christiane Voss: *Narrative Emotionen*, Berlin 2004.
- 6 Diana Coole u. Samantha Frost: *Introducing the New Materialisms*, in: dies. (Hg.): *Ontology, Agency, and Politics*. Durham, NC/London 2010, S. 1–46.
- 7 Vgl. die Renaissance der Philosophie von A. N. Whitehead. Dazu: Didier Debaise: *Nichtmenschliche Subjekte. Zur Aktualität A. N. Whiteheads*, in: Astrid Deuber-Mankowsky u. Christoph F. E. Holzhey (Hg.): *Situiertes Wissen und Regionale Epistemologie. Zur Aktualität Georges Canguilhems und Donna J. Haraways*, Wien/Berlin 2013, S. 223–241.
- 8 Vgl. Bruno Latour: *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Frankfurt/M. 1998; ders.: *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Frankfurt/M. 2002.
- 9 Vgl. Karen Barad: *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham, NC 2007; Jasbir Puar: *«The Turban is not a Hat»*, in: dies.: *Queer Diaspora and Practices of Profiling. Terrorist Assemblages. Homonationalism in Queer Times*, Durham, NC 2007, S. 166–202.
- 10 Vgl. Kathleen Stuart: *Ordinary Affects*, Durham, NC 2007.

behandeln, in dem beide – im Hinblick auf medienanthropologische Fragen – auftreten.

Dabei bieten sich das Medium des Spiels und seine Theorien und Praxen nicht nur deswegen als Untersuchungsfeld an, weil der Begriff des Spiels so eng mit der Geschichte des Begriffs des Lebens und der Wissenschaften vom Leben verflochten ist, sondern auch, weil es eine Verbindung von medialer Anthropologie und Computer- und Videospieلفorschung und den dort diskutierten Mensch-Medien- bzw. Mensch-Maschine-Modellen ermöglicht. Das Computerspiel konfrontiert nicht nur die Medienwissenschaft mit einem neuen und hybriden Medium, das sich in großer Geschwindigkeit verändert, Plattformen wechselt, neue Eingabegeräte generiert, online, aber auch offline, gemeinsam und allein gespielt werden kann, neue Genres hervorbringt und alte revidiert, sondern es stellt auch die Theorien des Spiels vor neue Herausforderungen.

2.

»Die ›Anthropologisierung‹«, so heißt es in der 1966 im französischen Original erschienenen *Ordnung der Dinge* »ist heutzutage die große innere Gefahr der Wissenschaften«.¹¹

Foucault bezog sich in seiner Diagnose auf die Situierung der *sciences humaines* im Raum der modernen Episteme. Dieser Raum des modernen Wissens stellt ein durchaus komplexes und sensibles, aber auch stör anfälliges Relationengefüge dar. Er öffnet sich, wie Foucault ausführt, nach folgenden drei Dimensionen: Erstens die Dimension der Mathematik und Naturwissenschaften; zweitens die Dimension jener Wissenschaften, welche die neuen Empirizitäten des modernen Wissens, die Reichtümer, die Sprache und das Leben geschaffen haben und das Wissensobjekt Mensch als arbeitendes, kommunizierendes und lebendes Wesen hervorbrachten: die Ökonomie, die Sprachwissenschaft und die Wissenschaften des Lebens, wie die Physiologie, die Evolutionstheorie, die Molekularbiologie und spätere Genetik.¹² Diese stellen sich, insofern sie empirische Wissenschaften sind, als Anwendungsgebiete der Mathematik dar. Und drittens schließlich die Dimension der philosophischen Reflexion. Auch mit dieser bilden die Ökonomie, die Sprachwissenschaft und die Wissenschaften des Lebens eine gemeinsame Ebene. Auf dieser Ebene erscheinen die Philosophien des Lebens, des entfremdeten Menschen und die Philosophie der symbolischen Formen.¹³ Auf dieser gleichen Ebene sind,

¹¹ Foucault: *Ordnung der Dinge* (wie Anm. 2), S. 417.

¹² Vgl. ebd., S. 416.

¹³ Vgl. ebd.

so Foucault weiter, auch »regionale Ontologien« erschienen, die die Definition dessen versuchen, was in ihrem eigenen Sein das Leben, die Arbeit und die Sprache sind.¹⁴ Mit der Mathematik verbindet die philosophische Reflexion das Ziel einer Formalisierung des Denkens.

Nun zeichnet die Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften (*sciences humaines*) aus, dass sie sich in keine dieser Dimensionen direkt einordnen lassen. Sie finden ihren Platz, wie Foucault formuliert, in dem »Zwischenraum dieser verschiedenen Wissensgebiete«;¹⁵ sie sind aus dem sich in die drei Dimensionen öffnenden Raum der modernen Episteme zugleich aus- und in ihn eingeschlossen; sie eröffnen in und außerhalb seiner Grenzen ein Spiel der Reduplikation, der Wiederholung und der Nachahmung des Wissens und der Methoden, welche insbesondere die Ökonomie, die Sprachwissenschaften und die Lebenswissenschaften vom Menschen produzieren. Sie spielen mit deren Wissen, reduplizieren es und reduplizieren sich selbst dabei, produzieren etwa eine Psychologie der Psychologie, oder eine Epistemologie der unterschiedlichen Wissenschaften. Ihre Position könnte, so Foucault, deshalb eher als »ana- oder hypoeπισtemologisch« bezeichnet werden.¹⁶ Diese unsichere Lokalisierung im erkenntnistheoretischen Raum lässt sie als gleichzeitig »gefährdet und gefährlich«¹⁷ erscheinen. Gefährlich, weil sie für die anderen Gebiete des Wissens die Gefahr darstellen, in das von ihnen besetzte Feld zu stürzen. Sie stellen, anders formuliert, die Gefahr der Anthropologisierung dar, die sich in Form des Biologismus, des Psychologismus oder des Soziologismus manifestiert. Selbst gefährdet sind die Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften (*sciences humaines*), weil aus dieser Instabilität deren spezifische Schwierigkeiten resultieren: »ihre Empfindlichkeit, ihre Unsicherheit als Wissenschaften, ihre gefährliche Vertrautheit mit der Philosophie, ihr schlecht definiertes Sichstützen auf andere Gebiete des Wissens, ihr stets sekundärer und abgeleiteter Charakter«.¹⁸ Nun stellen diese Schwierigkeiten zwar den Status der Wissenschaftlichkeit der Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften in Frage, doch sie sind dennoch kein Zeichen für deren Devianz oder gar Überflüssigkeit. Die Instabilität der Humanwissenschaften (*sciences humaines*), der Psychologie, der Soziologie, der Kulturgeschichte und der Ideengeschichte bzw. Epistemologie,¹⁹ ihre Situierung zwischen dem Wissen und ihre Bezugnahme auf das Wissen der anderen Wissenschaften, insbesondere der

¹⁴ Zum Begriff der »regionalen Ontologie« und des regionalen Wissens vgl. Jean-François Braunstein: Die Geschichte des Regionsbegriffs in der Epistemologie, in: Deuber-Mankowsky u. Holzhey (Hg.): *Situiertes Wissen* (wie Anm. 7), S. 35–51.

¹⁵ Foucault: *Ordnung der Dinge* (wie Anm. 2), S. 417.

¹⁶ Ebd., S. 426.

¹⁷ Ebd., S. 417.

¹⁸ Ebd., S. 418.

¹⁹ Vgl. ebd., S. 425.

Ökonomie, der Sprachwissenschaften und der Wissenschaften vom Leben hat zur Folge, dass sie gerade nicht die Frage nach dem Wesen oder der Natur des Menschen stellen, sondern die Distanz analysieren, die sich zwischen dem erstreckt, was der Mensch in seiner Positivität (lebendiges, arbeitendes, sprachliches Wesen) ist, und dem, »was das Leben ist, worin das Wesen der Arbeit und ihrer Gesetze bestehen und auf welche Weise er sprechen kann«.²⁰ Damit aber, und das ist entscheidend, sind es gerade die *sciences humaines*, die aufgrund ihrer Instabilität und aufgrund ihrer »Unsicherheit als Wissenschaften« die *Verendlichung* des Wissensobjekts Mensch vorantreiben und damit ihre kritische Potenz entfalten: »Die Humanwissenschaften nehmen also die Entfernung ein, die die Biologie, die Ökonomie und die Philologie (nicht ohne sie zu vereinen) von dem trennt, was sie im Sein des Menschen selbst ermöglicht«.²¹ Genau deswegen wäre es falsch, aus den Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften die »in die Spezies Mensch, in ihren komplexen Organismus, in ihr Verhalten, ihr Bewusstsein hineingezogene Verlängerung der biologischen Mechanismen zu machen«.²² Die Sozial- und Kulturwissenschaften haben ihren Eigenwert just in dieser ihrer Nichtreduzierbarkeit auf das Wissen der Ökonomie, der Wissenschaften vom Leben und der Sprachen und sie ziehen daraus ihre kritische Potenz. Die Distanz, welche sie von den empirischen Wissenschaften der Ökonomie, der Sprachwissenschaft und den Lebenswissenschaften trennt, auf deren Wissen sie sich zugleich beziehen, spiegelt und redupliziert den Spalt, der sich durch das Subjekt/Objekt zieht, das die abendländische Kultur »unter dem Namen des Menschen« konstituierte und das »durch ein und dasselbe Spiel von Gründen positives Gebiet des *Wissens* sein muss und nicht Gegenstand der *Wissenschaft* sein kann«.²³ Wenn Foucault hier den Begriff des Spiels benutzt, dann bezieht er sich nicht auf das durch ein endliches Set von Regeln festgelegte, sich auf einen begrenzten Raum und eine ebenso begrenzte Zeit beziehende Spiel, das im Englischen als *game* bezeichnet wird und zum Gegenstand einer mathematischen Spieltheorie werden konnte. Sondern Spiel bezieht sich hier auf jene sich reduplizierende, ziellose, sich unablässig wiederholende Bewegung, wie sie etwa im Spiel des Lichts auf den Wellen des Wassers erscheint. Sie weist auf die Zeit und die Zeitlichkeit der Bewegung hin, in welcher die Analytik der Endlichkeit und die Möglichkeit der Verendlichung des Wissensobjektes des Menschen begründet ist. Die kritische Potenz der Geistes- und Humanwissen-

²⁰ Ebd., S. 424.

²¹ Ebd.

²² Ebd.

²³ Ebd., S. 439. Zu Foucaults Auslegung von Kants *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* vgl. E. Kant: *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*. Précédé de M. Foucault: *Introduction à l'Anthropologie*, hrsg. v. Daniel Defert, François Ewald u. Frédéric Gros, Paris 2008.

schaften liegt – und darauf weist ihre Nähe zum Spiel hin – in der Möglichkeit, die Schließung des anthropologischen Zirkels zu verhindern.²⁴ Zu der beschriebenen Verendlichung trägt auch die Einschreibung der Geschlechterdifferenz in die Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften bei. So schlug die Philosophin und Historikerin Geneviève Fraisse etwa vor, dass ein Forschen entlang der Kategorie Geschlecht die Geschlechterfrage nicht isolieren, sondern sie im Kontext ihrer »Nachbarschaften«²⁵ indirekt thematisieren sollte. Mit diesen »Nachbarschaften« sind die entsprechenden Diskurse gemeint, die jenen Diskurs der Frau umgeben, wie z. B. der Diskurs des Kindes, der Wahnsinnigen, des Arbeiters, des Juden, des Kolonialisierten, des Tiers.

Was bedeutet das für unsere Frage?

3.

Die Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften interessieren sich für den Menschen, insofern er arbeitet, kommuniziert und lebt. Sie beziehen sich in der Folge auf das von den entsprechenden Wissenschaften produzierte Wissen. Zugleich sind es just diese Wissenschaften, welche Ernst machen damit, dass der Mensch weder im Mittelpunkt der Welt steht noch den End- und Zielpunkt der Geschichte des Lebens darstellt. Aus diesem Zusammentreffen resultiert eine Vervielfachung von Geschichten, die den Menschen betreffen und die Foucault als Prozess der Verendlichung des Menschen als Gegenstand des Wissens auslegt. Es ist eben, wie Foucault deutlich zu machen versucht, nicht der Mensch, der die Wissenschaften vom Menschen konstituiert und ihr Feld definiert, sondern es ist die allgemeine Disposition der modernen Episteme, die »sie hervorruft und einrichtet, und ihnen so gestattet, den Menschen als Objekt zu konstituieren«.²⁶

Diese spezifische Situierung hat zugleich zur Folge, dass die *sciences humaines*

²⁴ Foucault führte den Begriff des anthropologischen Zirkels im Schlusskapitel seiner Studie *Wahnsinn und Gesellschaft* ein. Er endet mit dem Hinweis, dass die Psychologie über zwei Optionen verfüge. Sie könne entweder – in Anschluss an Nietzsche – die »Negativität des Menschen« bis zu jenem Punkt vertiefen, »an dem Liebe und Tod, Tag und Nacht, zeitlose Wiederholung der Dinge und die Hast der Jahreszeiten, die ihren Lauf nehmen, einander zugehören« oder sie kann jenen Weg nehmen, wo »das Spiel unaufhörlichen Wiederaufnehmens, Zurechtrückens von Subjekt und Objekt, von Innen und Außen, von Gelebtem und Erkanntem sich übt«. Michel Foucault: *Wahnsinn und Gesellschaft. Eine Geschichte des Wahns im Zeitalter der Vernunft* (1961), Frankfurt/M. 1978, S. 550f.

²⁵ Geneviève Fraisse: *Geschlecht und Moderne. Archäologie und Gleichberechtigung*, Frankfurt/M. 1995, S. 31.

²⁶ Foucault: *Die Ordnung der Dinge* (wie Anm. 2), S. 437.

keine Wissenschaften im strengen Sinne sind, sondern eine »andere Konfiguration des Wissens« bilden.²⁷ Wenn Foucault diese als ana- oder hypoeistemologisch bezeichnet, so tut er dies nicht, ohne zu unterstreichen, dass dies keine Wertung enthält. Denn: Was es zu begreifen gilt, ist, dass die beschriebene Instabilität, der Eindruck des Präzisionsmangels nur die »Oberflächenwirkung dessen ist, was sie in ihrer Positivität zu definieren gestattet.«²⁸ Dabei erweist sich diese Positivität in einer paradoxen, quasi inversen Bewegung als Aufweis der Endlichkeit und Geschichtlichkeit ihres Gegenstandes. So besteht die Positivität der Sozial-, Kultur- und Geisteswissenschaften im Nachweis, dass »der Mensch niemals in seiner Positivität (erscheint), ohne dass diese sofort durch das Unbegrenzte der Geschichte begrenzt wäre.«²⁹

Foucault knüpft mit dieser Situierung der Geistes- und Humanwissenschaften in einem Zwischenraum jenseits, über oder unter den empirischen Wissenschaften an die Diskussionen an, die zu jener Zeit innerhalb der französischen Epistemologie geführt wurden. So formulierte sein Lehrer und Kollege Georges Canguilhem in einem Vortrag über den Gegenstand der Wissenschaftsgeschichte 1966 in Montréal unmissverständlich: »Die Wissenschaftsgeschichte ist keine Wissenschaft und ihr Gegenstand ist kein wissenschaftlicher Gegenstand.«³⁰ Die Frage, was denn der Gegenstand der Wissenschaftsgeschichte sei, beantwortete Canguilhem: »Der Gegenstand der Wissenschaftsgeschichte ist in der Tat die Geschichtlichkeit des wissenschaftlichen Diskurses« und er fügt ergänzend hinzu: »[...] insofern sich darin ein Vorhaben ausdrückt, das von innen normiert, dabei jedoch von Zwischenfällen durchkreuzt, von Hindernissen verzögert oder abgelehnt und von Krisen, d. h. von Entscheidungs- oder Wahrheitsmomenten, unterbrochen wird.«³¹ Für Canguilhem manifestiert sich in der Geschichtlichkeit des wissenschaftlichen Diskurses die Geschichtlichkeit des Lebens. Man könnte den Satz auch umdrehen und sagen, dass sich das Leben in seiner Geschichtlichkeit manifestiert, was zur Folge hat, dass es – als Gegebenes – nie ganz aufgeht in seiner rationalen Erfassung.

Das Leben kann nach Canguilhem eben aufgrund seiner Geschichtlichkeit – ganz ähnlich wie der Mensch in der Analyse der modernen Episteme nach Foucault – nicht Gegenstand der *Wissenschaft* sein und ist dennoch und zugleich das positive Gebiet der Wissenschaften des Lebens.³² Dass auch Foucault die Verend-

²⁷ Ebd., S. 438.

²⁸ Ebd., S. 426.

²⁹ Ebd., S. 445.

³⁰ Georges Canguilhem: Der Gegenstand der Wissenschaftsgeschichte, in: ders.: Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie, Frankfurt/M. 1975, S. 22–37, hier S. 30.

³¹ Ebd., S. 36.

³² Vgl. Astrid Deuber-Mankowsky u. Christoph F. E. Holzhey: Einleitung. Denken mit Haraway und Canguilhem, in: dies. (Hg.): Situiertes Wissen (wie Anm. 7), S. 7–35.

lichung des Menschen – hierin nicht nur Canguilhem, sondern auch Nietzsche folgend – mit der Geschichtlichkeit des Lebens verbindet, wird offensichtlich, wo er etwa formuliert: »Dann aber ist der Mensch nicht selbst historisch: die Zeit kommt ihm von woanders her als von ihm selbst, und er bildet sich nur als Subjekt der Geschichte durch die Überlagerung der Geschichte der Lebewesen.«³³

Man könnte die Funktion der Sozial-, Kultur und Geisteswissenschaften also dahingehend zusammenfassen, dass sie das kritische Bewusstsein, das aus der Rationalität der Wissenschaften erwächst, in jene zurücktragen, indem sie die Rationalität mit ihrer eigenen Geschichtlichkeit, das meint der unmöglichen Positivität des Wissensobjekts Mensch, konfrontieren.

Nun ist Foucault am Schluss seiner Studie bekanntermaßen davon ausgegangen, dass sich »der Mensch« als dieses Objekt des Wissens zusammen mit der Ordnung der modernen Episteme schließlich ganz auflöst und diese Ordnung durch eine neue Ordnung des Wissens abgelöst werden könnte, in der nicht mehr der Mensch im Zentrum stehen würde.³⁴ Diese endgültige Verendlichung des Wissensobjektes Mensch ist jedoch nicht eingetreten. Der Mensch ist mit dem Aufstieg der Lebenswissenschaften und insbesondere der Neurowissenschaften zu den Leitwissenschaften des 21. Jahrhunderts mehr denn je zum Gegenstand der Wissenschaften geworden: und zwar, wie eingangs bereits erwähnt, als Lebewesen. Dies spiegelt sich nicht zuletzt in der Vehemenz, mit der bis heute um die Bewegung des Posthumanismus gekämpft wird und in den Bündnissen, die der Posthumanismus etwa mit der Ökologie, mit Affekttheorien und neuen Ontologien schließt. Die mediale Anthropologie antwortet auf diesen Befund. Das heißt, sie wird in der Analyse der »anthropomedialen Relationen«, um einen Begriff von Christiane Voss aufzunehmen, einen besonderen Akzent auf die Frage legen, wie und in welcher Form dabei der Begriff des Lebens ins Spiel kommt, wie sich das Verhältnis von Mensch – Leben – Medientechnik bestimmt und wie sich dabei auf das Wissen bezogen wird, das die Lebenswissenschaften vom Menschen hervorbringen.

4.

Die medienwissenschaftliche Kritik an der Anthropologie knüpfte nicht nur an Foucaults Archäologie der modernen Episteme an, sondern ging insofern über diese hinaus, als sie nicht nur im Feld der Diskurse zu verbleiben, sondern die »anthropo-technologischen Baupläne«³⁵ zur Anschauung zu bringen beanspruchte,

³³ Foucault: *Ordnung der Dinge* (wie Anm. 2), S. 442.

³⁴ Vgl. ebd., S. 462.

³⁵ Stefan Rieger: *Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität*, Frankfurt/M. 2003, S. 287.

die mit der Durchsetzung der Kybernetik und der Systemtheorie das Wissen vom Menschen zu formieren begannen. Stefan Rieger zitiert in seiner Rekonstruktion der Geschichte der *Kybernetischen Anthropologie*³⁶ Friedrich Kittlers entsprechenden Einspruch: »Foucault macht Halt vor den Technologien, deren Output nur in Konsumentenaugen ›die Welt der Diskurse‹ heißen kann, Shannons Art von Diskursanalyse erreicht ihn nicht mehr, womöglich weil sie nichts zu sagen hat und anstelle von Wörtern nur mehr Zahlen kennt.«³⁷ Diese Zahlen verweisen auf die kybernetische Fundierung der Physiologie in der Physik, das meint die Fundierung der Physiologie in der Verbindung von Statistik und Probabilistik zur Berechnung der Selbststeuerung von Systemen und ihren Umwelten, wobei diese Systeme gleichermaßen lebende Systeme oder Maschinen sein können. Diese Zahlen verweisen darüber hinaus auf die Begründung der kybernetischen Anthropologie in der Idee des komplexen Systems, das seinen Ursprung ebenso wie die Kombination von Statistik und Probabilistik in der Thermodynamik hat und die Differenz von Maschine, Tier und Mensch auf den negentropischen Begriff der »Unwahrscheinlichkeit«³⁸ zurückführt. Sehr explizit macht Rieger darauf aufmerksam, dass die Gleichsetzung von Organismus und Maschine unter dem Begriff des Primates des Lebens voraussetzt, dass Leben »mit dem Begriff der Regelung sowohl koextensiv als auch gleichursprünglich«³⁹ ist. Regelung und Steuerung sind jedoch technische Begriffe, der Begriff des Lebens ist hier also einem technischen Begriff nachgebildet. Nachdrücklich weist Rieger darüber hinaus auf die Bedeutung hin, die der Mathematik und der Physik im kybernetischen Wissen vom Menschen zukommt: »[...] das selbstredend vorläufig Finale«, so fasst er die Basis der kybernetischen Anthropologie zusammen, »steht im Zeichen der modernen Physik«.⁴⁰

Mit Foucault kann dieser Zusammenfall des anthropologischen Wissens mit dem physikalischen Wissen als »Physikalismus«, also eine Form der Anthropologisierung des Wissens, mit Canguilhem konkreter als eine Spielart des »technischen Anthropozentrismus« ausgelegt werden. Den Begriff des technischen Anthropozentrismus führte Canguilhem in seinem einschlägigen Aufsatz *Organismus und Maschine* ein, um der Auffassung zu widersprechen, dass die Gleichsetzung des Organismus mit einer Maschine, wie sie – 300 Jahre vor den Kybernetikern – Des-

³⁶ Der Begriff der kybernetischen Anthropologie ist Karl Steinbuchs 1971 in der vierten Auflage erschienenen Buchs »Automat und Mensch. Auf dem Weg zu einer kybernetischen Anthropologie« entliehen, vgl. Rieger: *Kybernetische Anthropologie* (wie Anm. 35), S. 7–16.

³⁷ Friedrich Kittler, zit. in: ebd., S. 287.

³⁸ Ebd., S. 291.

³⁹ Ebd., S. 449.

⁴⁰ Ebd., S. 509.

cartes vorgenommen hatte, einer Überwindung des Anthropozentrismus gleichkäme. Zwar sei, wie Canguilhem einräumt, richtig, dass Descartes mit seiner mechanischen Erklärung des Lebens die Finalität, das meint den teleologischen Aspekt des aristotelischen Anthropozentrismus, überwunden habe; doch dafür habe er einen neuen Anthropozentrismus eingeführt, der den Gedanken des Finalen in Form der Überstrapazierung des Rationalen auf einem Umweg wieder eingeführt habe. Diese Überstrapazierung des Rationalen resultiert – und dies ist entscheidend für die Frage der Technik und des Verhältnisses von Mensch, Leben, Technik und dessen Historizität – nach Canguilhem aus der Verkenning der Technik als einer »angewandten Wissenschaft«.

Canguilhem argumentiert, dass das Problem der Organismus-Maschine nicht unabhängig vom Verhältnis von Technik und Wissenschaft und der Geschichte dieses Verhältnisses betrachtet werden könne. Denn erst der Blick auf den Zusammenhang von Technik und Wissenschaft erhelle, dass die Descartes'sche Vorstellung der Tier- und Körpermaschine die Existenz einer Maschine voraussetzt, die sich unabhängig vom Menschen bewegt, der sie gebaut hat; eben eine Maschine ohne Maschinisten. Wissenschaft und Technik sind nach Canguilhem zwei unterschiedliche »Tätigkeitstypen«,⁴¹ wobei die Wissenschaft als Rationalisierung verstanden werden kann, während die Technik als praktische Tätigkeit des Herstellens ein biologisches Phänomen und kein primär intellektuelles Unterfangen darstellt. Wenn Canguilhem Descartes' mechanistischem Organismusmodell einen technischen Anthropomorphismus unterstellt, dann meint er damit, dass Descartes die maschinistische Technik rationalisierte und dabei in einem reduktionistischen Kurzschluss verkannte, dass die Technik nicht darin aufgeht, eine angewandte Wissenschaft zu sein. Vor diesem Hintergrund gibt er zu bedenken:

»Es ist die Rationalisierung der Techniken, die den irrationalen Ursprung der Maschinen vergessen lässt, und es scheint, als müsse man sich in diesem Bereich wie in jedem anderen darauf verstehen, dem Irrationalen einen Platz einzuräumen, selbst und vor allem, wenn man den Rationalismus verteidigen will.«⁴²

Im Fall der kybernetischen Anthropologie endet die Gleichsetzung von Apparat und lebendigem Organismus, wie Rieger in den Schlusspassagen seines Buches formuliert, in der in sich kreisenden Frage, »ob der Mensch nach Maßgabe der Technik oder umgekehrt diese nach Maßgabe des Menschen figuriert ist.«⁴³ In

⁴¹ Georges Canguilhem: *Maschine und Organismus*, in: David Gugerli u. Michael Hagner (Hg.): *Nach Feierabend*, Berlin 2007, S. 185–211, hier S. 228.

⁴² Ebd.

⁴³ Rieger: *Kybernetische Anthropologie* (wie Anm. 35), S. 508.

diesem Umschlag zwischen »technomorpher Ausrichtung des Menschen« und »anthropomorpher Ausrichtung der Technik«⁴⁴ wird nicht nur der oben dargestellte technische Anthropozentrismus bestätigt. In ihm gründet auch die zentrale Stellung, die das Thema der Kontrolle und des Kontrollverlusts in der kybernetischen Bestimmung des Verhältnisses von Mensch und Maschine einnimmt. Anders als der Rationalismus von Descartes kann der kybernetische bzw. systemtheoretische Rationalismus sich eben nicht mehr auf Gott als Vermittlungsinstanz und Unterstützer seiner Sache berufen. Es bleiben nur noch der Mensch, die Wissenschaft, die Technik und das Leben.

5.

Die Nähe von Spiel, Leben und Bewegung geht auf eine lange Geschichte zurück, die ihre Spuren nicht allein in der Etymologie von Spiel und Spielen hinterlassen hat, sondern sich auch in die Epistemologie der Wissenschaften vom Leben eingeschrieben hat. »The greatest game of the world« nannte F.J.J. Buytendijk in seiner 1933 publizierten Studie *Wesen und Sinn des Spiels*⁴⁵ die Wissenschaft vom Leben und er meinte damit, dass die biologische Forschung selbst nach Art eines Spiels vorgehe. Sie sei zwar »kein reines Spiel, aber dennoch ist die Dynamik der des Spielens sehr ähnlich.«⁴⁶ Die experimentelle Arbeit in der Biologie werde, wie Buytendijk ausführt, oft nicht durch »logische Gründe oder Berechnungen« geleitet, sondern »durch die konkreten Erscheinungen« bzw. das »sinnlich Gegebene« selbst, deren »Möglichkeiten«⁴⁷ sie nach Art eines Spiels mit Bildern zu erkennen suche. So als ob der Gegenstand des Wissens – das Leben – auf dessen Erkenntnis selbst abfärben würde. Dieser Gedanke erhält eine interessante Wendung, wenn man ihn mit Buytendijks Aussage kombiniert: »Spielen ist also nicht nur, dass einer mit etwas spielt, sondern auch, dass etwas mit dem Spieler spielt.«⁴⁸ Denn dies würde bedeuten, dass der Gegenstand der Biologie – das Leben – auch mit den Lebenswissenschaften spielt.

Der Völkerpsychologe und Sprachwissenschaftler Moritz Lazarus erinnert in seinem 1883 erschienen Buch *Über die Reize des Spiels* daran, dass das Wort »spielen« auf das altdeutsche *spilan*⁴⁹ zurückgeht, das mit dem Namen zugleich die Sache

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ F.J.J. Buytendijk: *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlin 1933, S. 146.

⁴⁶ Ebd.

⁴⁷ Ebd.

⁴⁸ Ebd., S. 116.

⁴⁹ Moritz Lazarus: *Die Reize des Spiels*, Berlin 1883, S. 19.

bezeichne: »eine leicht schwankende, ziellos schwebende Bewegung«.⁵⁰ Lazarus erwähnt auch, wie ausufernd die Literatur über Spiele in der Zeit 1857–1870 war. Für diese Jahre ergab ein Vergleich der Anzahl der deutschsprachigen Veröffentlichungen im Bereich der Gesundheit bzw. Diätetik und der Spiele, dass die Spielere-literatur jene der Gesundheitsliteratur mit Ausnahme der Zeitspanne von 1866–70 weit übertraf.⁵¹

Anders ist es im Fall des Verhältnisses von Spiel und Technik. Selbst jene Theorien des Spiels, die zur Referenzliteratur für die Diskussionen über das Wesen des Spiels in den Game Studies geworden sind, Johan Huizingas *Homo Ludens*⁵² und Roger Callois' *Die Spiele und die Menschen*,⁵³ definieren das Spiel nach dem Modell der idealistischen Ästhetik als freies Spiel im Gegensatz zur Welt der Arbeit, Ökonomie und Technik. Technik erscheint hier in aristotelischer Tradition auf der Seite der Unfreiheit und der Arbeit und die industrialisierte Welt der Moderne mit ihren Massen und technischen Massenmedien als potentielle Korruption des freien Spiels. So wird es zu den zentralen Aufgaben einer medialen Anthropologie gehören, nach einem Begriff des Spiels (und der Technik) zu fragen, der Spiel und Technik einander nicht gegenüberstellt, sondern miteinander verbindet. Ein möglicher Anknüpfungspunkt bildet dafür die Technikphilosophie von Walter Benjamin.⁵⁴ Vor dem Hintergrund eines »anthropologischen Materialismus«⁵⁵ bindet sie die Technik des 20. Jahrhunderts mit ihren Massenmedien der Fotografie, des Films und ihren Großstädten, den Revolutionen in den Wissenschaften, allen voran der Physik und den Verfahren der Statistik und Probabilistik, unter dem Zeichen des experimentierenden Spiels in eine Kosmologie ein, in der die Technik mit dem Kollektiv zu einer neuen Physis verschmilzt. Benjamin, selbst ein Spieler und Sammler von Spielzeug, bezieht sich dabei explizit auf die vorliegende Literatur zum Spiel im Kontext der Wissenschaften vom Leben.⁵⁶ Im Unterschied zu jener verbindet Benjamin jedoch die rhythmische Bewegung des Spiels und dessen

⁵⁰ Ebd., S. 20.

⁵¹ Ebd., S. 5. Es handelt sich um die Jahre 1866–1870. Als Erklärung führt Lazarus an, dass in diesen Jahren »die Impfrage einen polemischen, wie der Vegetarismus einen propagandistischen Charakter« (ebd.) angenommen habe.

⁵² Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), Reinbek bei Hamburg 1956.

⁵³ Roger Callois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* (1958), München 1966.

⁵⁴ Vgl. Miriam Bratu Hansen: *Room-for-Play. Benjamin's Gamble with Cinema*, in: *October Magazine* 10 (2004), S. 3–45; Astrid Deuber-Mankowsky: *Praktiken der Illusion. Kant, Nietzsche, Cohen, Benjamin bis Donna J. Haraway*, Berlin 2007, S. 247–255.

⁵⁵ Walter Benjamin: *Das Passagen-Werk, Gesammelte Schriften*, Frankfurt/M. 1972–1989, Bd. V.2, hrsg. v. Rolf Tiedemann, S. 971.

⁵⁶ Vgl. Walter Benjamin: *Spielzeug und Spielen* (1928), in: *Gesammelte Schriften*, Bd. III, S. 127–131.

Angelegtsein auf Wiederholung mit der »unermüdlichen Variierung« des wissenschaftlichen Experiments und erklärt das Spiel zum Ursprung der »zweiten Technik«, die – im Gegensatz zur »ersten Technik«, die den Menschen »so sehr« – diesen »so wenig wie möglich einsetzt.«⁵⁷ Ihr Ziel ist, wie Benjamin medienökologische Überlegungen vorwegnehmend formuliert, anstelle von Naturbeherrschung das »Zusammenspiel zwischen der Natur und der Menschheit.«⁵⁸

6.

Man kann den öffentlichen Diskurs über Video- und Computerspiele, der bis heute auf die Themen Gewalt und Sucht fokussiert ist, leicht als Bestätigung dafür nehmen, wie tief das kybernetisch-anthropologische Verständnis des Mensch-Maschine-Verhältnisses und das Thema der Kontrolle und des Kontrollverlusts den Umgang mit dem neuen digitalen Medium prägt. Wie Estrid Sørensen in einer Untersuchung der Presseberichterstattung nach dem Amoklauf eines Schülers in Emstetten im November 2006 nachwies, erschienen Computerspiele in der dargestellten Debatte als Akteure, vor denen die Kinder und Jugendliche geschützt werden müssen. Im gleichen Zug verwandelte sich der zunächst als Täter moralisch verurteilte junge Amokläufer selbst in ein Opfer: »When young computer players were drawn in, it was as potential victims of violent computer games, not as folk devils.«⁵⁹ Die Frage, wer wen kontrolliert, die Spieler das Spiel oder das Medium die Spieler, war freilich auch innerhalb der Computerspielforschung selbst eine ausführlich diskutierte Frage.⁶⁰ Computerspiele manifestieren sich diesem Blick generell als Rationalisierungsdispositive; und es ist kein Wunder, dass ihnen vor diesem Hintergrund der Status von Spielen abgesprochen wird. Auf die im Englischen sich findende Unterscheidung zwischen *play* und *game* bezugnehmend, wurde den Computerspielen auch von Seiten der Spieletheorie selbst zwar

⁵⁷ Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 2. Fassung, in: Gesammelte Schriften, Bd. VII, S. 350–384, hier S. 359.

⁵⁸ Ebd. Zur Medienökologie als einem neuen Paradigma vgl. Erich Hörl: Le nouveau paradigme écologique. Pour une écologie générale des médias et des techniques, in: *Multitudes* 51 (2012).

⁵⁹ Estrid Sørensen: Violent Computer Games in the German Press, in: *New Media & Society* 2012, S. 12.

⁶⁰ Vgl. Claus Pias: Die Pflichten des Spielers, in: Martin Warnke, Wolfgang Coy u. Georg Christoph Tholen (Hg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld 2005, S. 213–342; Rolf Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens: Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008; Philip Hilgers: *Kriegstheater. Im Zeitalter des Computers*, in: Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): *Spielen. Zwischen Rausch und Regel*, Ostfildern-Ruit 2005, S. 112–118.

der Status von *games* – regelbasierten Spielen – zuerkannt, jener von *play*, dem freien, ludischen, eigentlich spielerischen, nicht regelgeleiteten Spiel jedoch aberkannt.⁶¹

Welchen Beitrag kann der hier skizzierte medial-anthropologische Zugang mit seinem Fokus auf dem Verhältnis von Mensch-Leben-Technik und dessen Historizität in Bezug auf die anthropomedialen Relationen von Spiel und Computer Games leisten? In ihrem einschlägigen Band *Rules of Play. Game Design Fundamentals* nehmen Katie Salen und Eric Zimmerman die englischsprachige Unterscheidung von *play* und *game* auf und betonen zugleich, wie komplex das Beziehungsverhältnis zwischen *game* und *play* sei. Als Beispiele für *play* zählen sie das spielerische Raufen von zwei jungen Hunden auf, das Aufsagen eines Kinderreims, die rhythmische Bewegung des Schaukelns oder einige spielerische Praktiken von Online-Rollenspielen. Game dagegen sei ein regelgeleitetes Spiel, für das sie folgende Definition geben: »A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.«⁶² Salen und Zimmerman betonen zwar, dass *play* und *game* nicht voneinander zu trennen sind und, mehr noch, beide in einer paradoxen Weise Teilmengen von dem jeweilig anderen Begriff bilden, also ineinander spielen, und sie bringen damit die mehrheitliche Position der VertreterInnen der Computerspieleforschung zum Ausdruck; zugleich unterstreichen sie jedoch, dass sie sich im Folgenden, wenn sie von Video- und Computerspielen sprechen, auf dieses Verständnis von *game* als eines Regelsystems beziehen werden, mit dem die Spielerinnen und Spieler interagieren. Sie formulierten damit, was ebenfalls die Mehrheitsposition der sonst so divergenten Computerspieleforschung repräsentiert: Der Gegenstand, mit dem sich die Computerspieleforschung befasst, sind *games* in dem oben beschriebenen Sinn. Was Salen und Zimmerman und mit ihnen die Mehrheit der VertreterInnen der Computerspielforschung nicht intendieren, ist eine Neubestimmung des Verhältnisses von *play* und Technik. Sie beziehen sich stattdessen auf die Spieltheorie von Huizinga und dessen Bestimmung des Spiels durch einen magischen Zirkel.⁶³ Während jedoch für Huizinga der magische Zirkel die Freiheit und Zweckungebundenheit des Spiels und dessen Abgrenzung von der zweckbestimmten und auf das Überleben gerichteten Welt der Arbeit garantiert, wird er in den Game Studies zur räumlichen und zeitlichen Grenze des Systems, als welches das Computerspiel als *game* bestimmt ist, was wiederum die Auffassung vom Medium Computer- und Videospiele als einem regelgeleiteten System mit entsprechenden Feedbackmecha-

⁶¹ Natascha Adamowsky: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt/M. 2000, S. 20.

⁶² Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, London 2004, S. 80.

⁶³ Vgl. ebd., S. 95.

nismen und einem quantifizierbaren Outcome umso mehr befestigt. Tatsächlich werden jedoch vor allem diese zwei für die Definition des Spiels grundlegenden Bestimmungen durch die technische Medialisierung des Spiels unterlaufen. Die erste bezieht sich auf die zeitliche, die zweite auf die räumliche Begrenzung des Spiels. Damit betreffen diese Veränderungen jedoch das Zentrum des Konzepts der anthropomedialen Relationen selbst und dehnen zugleich das Spannungsfeld von Anthropozentrismuskritik und Anthropomorphismus aus.

Im Gegensatz oder vielleicht auch in Ergänzung dazu geht der medial-anthropologische Zugang von der Teilmenge *play* aus und sucht das mediale Technische über den Begriff des Spiels, der Bewegung und des Lebendigen neu zu bestimmen und mit dem Ästhetischen zu verbinden. Ein solcher Ansatz würde die Mensch-Maschine-Interaktion weder unter dem Aspekt der Kontrolle noch dem der Zwecke und auch nicht unter jenem der Befriedigung von falschen oder richtigen Bedürfnissen untersuchen. Er würde nicht ausgehen vom Menschen als einer psycho-physischen, dem Schema von Reiz und Reaktion unterworfenen Einheit. Im Mittelpunkt würde vielmehr die mögliche Erweiterung von Wahrnehmungserfahrungen stehen, welche zur Erfindung von neuen Begriffen und Modellen aufrufen, um das Verhältnis von Menschlichem, Körper und Technischem neu zu beschreiben. Dies kann mit Canguilhem über die Einbindung der Geschichte der Technik in die Geschichtlichkeit des Lebendigen und dessen auf Irrtümern und Versuchen basierende Aneignung der Umwelt geschehen. In diese Richtung weisen neuere Publikationen über das konstruktive Spiel mit Störungen, Fehlern und Irrtümern wie etwa Peter Krapps *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*,⁶⁴ ein Buch, in dem die Produktivität des Geräuschs und das die Teleologie durchstreichende Spiel mit Irrtümern und Leerläufen in der digitalen Kultur im Zentrum stehen. Oder in Anknüpfung an Benjamins Verbindung von Ästhetik, Technik und Geschichte im Konzept der zweiten Technik, die um das Spiel herum aufgebaut ist. In dessen Mittelpunkt stehen Begriffe der Gewohnheit, der Lust an der Wiederholung, und der Versuch, Intensitäten von Bewegungen in bestimmte Formationen von Kollektiven zu übersetzen. Einen Ausblick darauf gibt Miriam Bratu Hansen am Ende ihres Aufsatzes über Benjamins Spiel mit dem Dispositiv des Kinos, in dem sie die Umrisse einer technisch-ästhetischen politischen Ökologie der Sinne zeichnet.⁶⁵ Einen vielversprechenden medienphilosophischen Ansatz stellt Serjoscha Wiemer in seiner Dissertation *Das geöffnete Intervall. Zur Medientheorie und Ästhetik des Videospiele* vor. Er knüpft an die Zeit- und Bilderphilosophie von Bergson an, in der Wahrnehmung und Ästhetik nicht räumlich,

⁶⁴ Peter Krapp: *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis, MN/London 2011.

⁶⁵ Vgl. Bratu Hansen: *Room-for-Play* (wie Anm. 54), S. 45.

sondern zeitlich begründet sind, und deutet das Video- und Computerspiel als ein Spiel nicht mit einem Code oder einer Software, sondern – im Sinn von Bergsons Philosophie der Zeit und deren medienphilosophischer Weiterführung durch Maurizio Lazzarato, Lorenz Engell und Gilles Deleuze – als ein Spiel mit bewegten, zeitbasierten elektronischen Bildern. In dieser Fluchtlinie bestimmt er Videospiele als »Konkretisierungen innerhalb der temporalen Ontologie von Video angelegter Möglichkeiten« und – in medienästhetischer Hinsicht – als »kulturelle und ästhetische Ausgestaltung des videologischen Intervalls in der Form des Spiels [...], die in besonderer Weise auf die Etablierung komplexer Relationen von Körper und Bild zu beziehen ist.«⁶⁶ In den Blick genommen wird dabei die »Produktion des Körpers in unterschiedlichen Situationen von Videospiele.« »Diese Situation wäre«, wie Wiemer im Hinblick auf unsere Frage nach einer möglichen Bestimmung von anthropo-medialen Relationen im Video- und Computerspiel ausführt, »durch den spielenden Vollzug gekennzeichnet, das heißt durch die wechselseitige Kommunikation, die Verbindung und den Austausch zwischen menschlichem Körper und Videospielapparat und -programm. Das Videospiel wäre als ein zeitlicher Prozess zu konzipieren, für den die Verschränkung von Wahrnehmungen und Handlungen und damit einhergehend bestimmte Relationen von Bewegungen und (audiovisuellen) Bildereignissen, spezifische Formen von Rhythmen, Affizierungen und Selbst-Affizierungen konstitutiv sind.«⁶⁷ Es ist eine andere, eine technisch-ästhetische Form der Verendlichung des Menschen, die anknüpft an die von Deleuze im Kontext der Unterscheidung von menschlichen und göttlichen Spielpraxen eingeführte »phantastische«⁶⁸ Begriffsbildung. Phantastische Begriffe sind, wie Deleuze mit und gegen Kant ausführt, als Bedingung realer und nicht nur möglicher Erfahrung zu verstehen und vereinen »die Theorie der Formen der Erfahrung und die Theorie des Kunstwerks als Experiment.«⁶⁹ Natürlich hätten sich Video- und Computerspiele auf der anderen Seite auch als solche künstlerische Experimente zu bewähren.

⁶⁶ Serjoscha Wiemer: *Das geöffnete Intervall. Zur Medientheorie und Ästhetik des Videospiels*. Dissertation, eingereicht an der Ruhr-Universität Bochum 2011, S. 5.

⁶⁷ Ebd., S. 181.

⁶⁸ Gilles Deleuze: *Differenz und Wiederholung* (1968), München 1992, S. 354.

⁶⁹ Ebd.