## no 01/2009 - 4 -

Digital Game als 'Übungen zum richtigen Leben': Eine soziologische Er- kundung vom Ludischen bei Adorno

***Stefan Derpmann***

Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie / [stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de](mailto:stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de)

# Keywords

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

# Abstract

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

# Soziologie des Spiel(en)s

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

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

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

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