

Durchdringung der materiellen und formalen P...
 (M... ..)

... Robertus Fludd, Utriusque Cosmi Maioris etc. Oppenheim

Rolf Jahn, Zeichnung auf fotokopierter Collage o.T. 1999

DER ›FLIPPER‹- AUTOMAT ODER DER LAUF DER DINGE^{*}

ANALYSE EINES GEGENSTÄNDLICHEN WELTMODELLS

Die folgende, auf verschiedene empirische Untersuchungen zum Flipper-Spiel gestützte Studie¹ behandelt einen Aspekt des Gegenständlichen, auf den zum ersten Mal BARTHES in seinen »Mythen des Alltags« hingewiesen hat. Vor allem mit seiner semiotischen Analyse eines Automobils demonstriert er dort, wie komplexeres technisches Gerät in seinen einzelnen apparativen Funktionen und in den Details seines Designs eine Rhetorik entfalten kann, die es instand setzt, umfassende Philosopheme zu formulieren (BARTHES 1970, 76ff; zu dieser »Rhetorik der Dinge« vgl. auch HEUBACH 1972, 241ff).

Als Beispiel eines solchen gegenständlichen Philosophems soll hier der Flipper-Automat untersucht werden, dessen Apparatur – wie zu zeigen sein wird – nicht einfach nur die Summe technischer Lösungen für bestimmte Spielfunktionen darstellt, sondern zugleich eine symbolische Lebenswelt.

Schematische Beschreibung des Flipperspiels: Der Apparat besteht aus einer horizontalen, nach vorne leicht abfallenden Spielebene und einer vertikalen Anzeigefläche an ihrem hinteren Ende. Nach dem Abschub der Kugel berührt diese verschiedene, über die ganze Spielebene verteilte elektromechanische Kontakte, wobei jedesmal unterschiedliche Punktzahlen auf der Anzeigefläche sichtbar gutgeschrieben werden. Über zwei an den Seiten des Apparates liegende Knöpfe werden zwei oder mehrere Hebel – die »Flipper« – bedient, die zumeist in der unteren Spielfeldhälfte angebracht

^{*}Wiederabdruck aus: Friedrich Wolfram Heubach: Das be-dingte Leben. Theorie der psychologischen Gegenständlichkeit der Dinge. Ein Beitrag zur Psychologie des Alltags. W. Fink Verlag München 1996, S. 167 ff

sind. Mit ihrer Hilfe kann der Spieler die Kugel je nach ihrem Lauf daran hindern, durch den am Tiefpunkt der Spielfläche liegenden Ausgang zu verschwinden, bzw. sie wieder in die obere Spielhälfte zurückschießen. Es können bis zu vier Personen an dem Gerät spielen, pro Spiel hat jeder Spieler drei bis fünf Kugeln. Bei hoher Punktzahl oder Auslösen spezieller Kontakte gibt der Apparat Freispiele. Bewegt ein Spieler während seines Spiels den Apparat zu stark, leuchtet auf der Anzeige das Wort »tilt« (»gekippt«) auf, der Apparat schaltet sich aus und erst dann wieder ein, nachdem die Kugel, ohne weitere Kontakte auslösen zu können, durchgelaufen ist.

In Übereinstimmung mit der Untersuchung von René KÖNIG (KÖNIG et al. 1969) über das Spiel an Automaten stellen MEISTERMANN und BINGEMER in ihrer psychoanalytisch orientierten Studie zur »Psychologie des Automatenspiels« als ein »primäres Spielmotiv« im Flipperspiel »Einübung und Lernen« heraus; daneben werden »Befragung des Glücks« und »Erprobung der eigenen Geschicklichkeit« genannt (MEISTERMANN/BINGEMER 1971, 47). Weiterhin weist ihre empirische Untersuchung als eines der drei häufigsten Antwortthemen auf die Frage nach den Wirkungen des Spiels neben »Heiterkeit« und »Aktivität« das Thema »Alles wird verständlicher und erträglicher« aus (a.a.O., 42f u. 87). Die sich aufdrängende Frage, worin denn der Flipper »einübt« und was in ihm »verständlicher« und »erträglicher« ist, wird von den Autoren eher beiläufig und ausgesprochen »komplex« beantwortet. So wird die »Einübung« vage mit gesellschaftlichen Verhältnissen zusammengebracht (a.a.O.; vgl. u.a. 24, 46, 56). Diese werden nun aber beileibe nicht als solche angesprochen, sondern in der für eine heruntergekommene Psychoanalyse typischen faulen »Tiefe« als Mama-und-Papa Geschichten analogifiziert. In diesem Fall liefert die Mutter das Erklärungsschema (a.a.O.,

20ff). Ähnlich wie früher (und zum ersten Mal) an der Mutter, werde auch in der Gesellschaft die Erfahrung von Ohnmacht und Ausgeliefertsein gemacht; die Mutter erleichterte dem Kinde die ohnmächtige Einsicht, daß es sie nie besitzen oder beherrschen kann, durch die Duldung spielerischer Ersetzungen dieses Wunsches (es konnte ihn auf den eigenen Körper und später auf fremde Gegenstände übertragen); und ähnlich wie die Mutter dem Kinde auf diese Weise eine (fiktive) Unabhängigkeit seiner Lustgewinnung von ihrer Person und damit die Möglichkeit seiner (kompensatorischen) Entfaltung gewährte, – so funktioniert auch der Flipper in der Gesellschaft: »Wir sehen hier einen spielerischen Umgang mit dem technischen Gerät, das in seinem Ernst und seiner Bedeutung für die Gesellschaft und ihre Zukunft so wichtig ist, wie die Mutter für das Kind war. Denn beide, Mutter und Technik, garantieren für die Zukunft Wohlstand, Sicherheit, Satttheit, Lust. Im Spiel aber wird die Unabhängigkeit von all diesem erlebt« (a.a.O., 23). Mit anderen Worten, ähnlich wie das Kind die notwendigen Frustrationen durch seine Mutter im Spiel bewältigt, bewältige der Erwachsene seine Frustration durch die Gesellschaft symbolisch im Flipperspiel. So ist denn auch »für Automatenspieler der Automat das endlich gewonnene Bild der immer vorhandenen und zugänglichen Mutter«; er tritt an das Gerät, »um noch einmal sein Glück bei seiner Mutter zu probieren« (a.a.O., 44).

Man wird sich eine Auseinandersetzung mit dieser »Psycho-Analyse« des Flippers als »Mutter-Automaten« (a.a.O., 84) sparen dürfen. Das Muster regressiver Kompensation, mit dem sie aufwartet, könnte allenfalls erklären, wieso am Flipper »alles erträglicher wird«, würde aber immer noch nichts aussagen über das, worin der Flipper »einübt« und was in ihm »verständlicher« wird. Laut MEISTERMANN und BINGEMER handelt es sich

hierbei um die »reale Welt«; zwar haben sie diese eben noch als im Flipper phantastisch kompensiert dargestellt, jetzt aber ist sie die im Spiel »kopierte«, und folgerichtig sind die Spieler nun »Repräsentanten des Realitätssinnes« (a.a.O., 55 u. 35).

Was denn doch einigermaßen überraschen kann angesichts der von den Autoren vorher beschriebenen regressiven Phantastik, in der die Spieler am Flipper »die Auseinandersetzung mit einem konfliktreichen Erbe aus der Kindheit« abwickeln (a.a.O., 46).

Aber muß man wirklich erst den Flipper als/zum »Mutter-Automaten« deuten, um ihn dann als »Kopie« einer numinosen »realen Welt« zu verstehen und schließlich zu folgern, daß er in sie »einübe«? Warum nicht einfach einmal ihn selbst in Augenschein nehmen und seine konkrete, sinnlich gegenständliche Ordnung beschreiben? Denn unabhängig davon, worin der Flipper einübt, muß man sich doch erst einmal in den Flipper eingeübt haben, um an ihm spielen zu können. Und wenn man die gegenständlichen Bedingungen beschrieben hat, in die sich da ganz unmittelbar einzuüben ist, wird sich zeigen, in welche Welt der Flipper »einübt«.

Diesen Weg gehen, heißt nichts anderes, als eben die Fiktion zum heuristischen Prinzip zu machen, welche die Verhaltens- und Erlebenszusammenhänge im Flippern grundlegend organisiert, – daß die Kugel das eigene Leben sei und ihr Lauf der Lauf des Lebens. Der Logik dieser Fiktion entsprechend, zeigen denn auch die psychologischen Explorationen zum Flipperspiel eine eigentümliche erlebensrelative Polarisierung zwischen der Kugel und dem Kasten auf. Während die Spieler sich mit der Kugel, ungeachtet ihres oftmals verwünschten Eigensinns, verbindet und ihr verpflichtet fühlen (schließlich hängt von ihrem Lauf die Länge des eigenen Spiels ab), erfahren sie den Kasten dagegen als Gegner. Die Gegeben-

heiten der Spielebene werden von den Spielern durchgängig als die widrigen Verhältnisse realisiert, die ihrer Kommunion mit der Kugel im Wege stehen, und durch die es sich gemeinsam hindurchzulavieren gilt.

Auf dem Hintergrund dieser für die psychologische Realität des Spiels zentralen Identifizierung mit der Kugel und des »sympathetischen Mitvollzuges« (STRAUS 1956) ihres Laufes, bilden der Kasten und die konkreten Bedingungen der Spielebene psychologisch ein »Draußen« (vgl. bei STRAUS das Kapitel »Drinnen« und »Draußen« sind Phänomene des Spielraums«, a.a.O., 247ff). Dieses »Draußen«, gilt es jetzt, in seiner Eigenart zu untersuchen; und indem es als ein Bild der »Außenwelt« beschrieben und in seinen Bedingungen expliziert wird, wird schließlich der Lauf der Kugel lesbar als Bild vom »Lauf des Lebens«. Der heuristische Kunstgriff besteht also gewissermaßen darin, den Apparat buchstäblich für die Welt zu halten und damit das *methodisch* zu tun, was die Spieler *emphatisch* vollziehen. In diesem Sinne wird der Flipper jetzt als wie eine Welt beschrieben, um über seine gegenständlichen Bedeutungen schließlich an die »Verständlichkeit« heranzukommen, die er als eine Figuration von Welt eben der »realen« vermittelt.

Der Flipper als die Figuration einer Welt

Der Flipper steht schief:

Die Kugel rollt auf einer schiefen Ebene; ihr Lauf ist unsicher, nur sein Ende nicht. Ihr Hin-und-Her und Auf-und-Ab, jede ihrer Bewegungen wird regiert von der Logik des Niedergangs.

Hier ist die schiefe Ebene, die das bürgerliche Bewußtsein als Akzidenz begreift und auf die zu geraten ihm durch solide moralische Grundsätze abwendbar dünkt, zum Gesetz der Existenz erklärt.

Die Kugel bewegt sich nicht, sie ist vielmehr der Bewegung ausgesetzt. – Ein Leben ist nicht zu führen, es widerfährt.

Der Flipper ist ein geschlossener Kasten:

Die Kugel läuft objektiv, – das Leben nimmt seinen Lauf. Die Welt, in der man sich bewegt, ist in sich abgeschlossen; sie besitzt eine Ordnung, in die nicht einzugreifen ist. Wer an den Lauf der Dinge rührt, den Kasten bewegt, wird ausgesetzt: »tilt«. Zu verändern ist nichts, nur Optimierung ist – über die beiden innenliegenden Flipperhebel – zu erreichen, immanent. Es gilt nicht, umstürzlerische Entwürfe, sondern Fertigkeiten (skills) zu entwickeln.²

Der Flipper hat zwei Ebenen:

Der Glamour und die Burleske der Spielebene mit ihrem »Freien Spiel der Kräfte« sind der schöne Schein einer elektronischen Unterwelt und ihres unergründlichen Kaliküls. Das Leben ist in der Oberfläche, sein (Unter-) Grund ist dunkel. Es gibt Dinge, die man nie versteht, – sei's drum – oder »just for fun«.³

Der Flipper besitzt ein Gleichgewicht:

(Technische Erklärung: In seinem elektronischen Teil hängt ein Pendel, dessen freies Ende in einem Metallring schwingt, wird der Apparat zu heftig bewegt, berührt das Pendel den Ring und löst damit einen Kurzschluß aus: »tilt«. Könnner vermeiden das, indem sie die Ausschlagbewegung des Pendels nach einem den Lauf der Kugel ändernden Stoß durch einen kleineren gegensinnigen Ruck überlagern und so fast aufheben.)

Der Flipper setzt ein Maß und dessen eigennütziger Auslegung eine Grenze; wer es verletzt, wird ausgeschlossen und zählt nicht mehr: »tilt«. Man darf im Leben den

Bogen nicht überspannen. Alles hat seine Grenzen; es gilt, sich drein zu schicken. Geschicklichkeit ist gut, aber Schicksal spielen zu wollen, bringt nur Mißgeschick. Dialektik einer system-immanenten, maßerhaltenden Negation, welche sich selbst wieder zurücknimmt (Stoß und gegensinniger Ruck): Es gilt, die Mitte zu finden.

Der Flipper gibt keinen Gewinn:

Das Spiel geht in sich auf und aus, man spielt um die Länge des Spiels, und zwar des Spiels um die Länge des Spiels: Leben ist Überleben. Handeln ist nicht produzieren, sondern reproduzieren. Tätigkeit gewinnt kein von ihr erlösendes Produkt (nur ein Zeichen ihrer Effektivität: Zahlen), sie erschöpft sich in ihrer Leistung. Die Erfüllung des Wunsches nach Glück erfolgt numerisch, aus Wünschen werden Zeichen.

- Zusammengefaßt:

Wenn es gilt, was die genannten Autoren als Fazit ihrer Untersuchungen herausstellen, nämlich daß das Flipperspiel die »Realitätserkenntnis« schult (MEISTERMANN/BINGEMER a.a.O., 24), dann ist die Welt, die dem Spieler im Flipper »verständlicher« oder genauer gesagt, selbstverständlicher wird, also insgesamt eine, in der alles seinen Lauf nimmt und deren Bedingungen unaufhebbare sind. Ihre zentrale charakteristische Bedingung ist eine allgemeine, alle Verhältnisse momentanisierende Instabilität (schiefe Ebene), die Pläne, Entwürfe und Erwartungen obsolet macht. Worauf es ankommt, sind Reaktivität, Fertigkeiten und »sich umstellen können« (a.a.O., 37). In dieser Welt hilft das Wünschen nichts mehr und ist es untragisch geworden: Es gibt kein Unglück mehr, nurmehr Ineffizienz. Geschicktes Ausspielen der Schwächen des Systems (Trägheit des Pendels) ist das Maximale; an den Verhältnissen zu rütteln, bedeutet Aus-

schluß »tilt«). Sinnfragen erübrigen sich; tätig sein heißt, effektiv sein: leisten.

Wenn also, um MEISTERMANN und BINGEMER zu zitieren, der Spieler am Flipper »einübt«, seine »eigenen Grenzen und Möglichkeiten« zu erkennen und sich in die »Unberechenbarkeit des Gewinnens« zu schicken; wenn er an ihm lernt, »Verluste nicht zu tragisch zu nehmen (in unserer wechselvollen Zeit durchaus wünschenswert)«, sondern sie zu ertragen und dafür »nicht mehr andere zu beschuldigen«; – kurz, wenn er schließlich »seine Entscheidung (...) dem Zufall überlassen«, und »es sogar genießen kann, Verluste zu ertragen« (a.a.O., 36f), dann mag dem Spieler zwar die »reale Welt« selbstverständlicher geworden sein, aber wieso wird ihm deren Wirklichkeit »erträglicher«?

Das wesentliche Moment, das die im Flipper exerzierte Wirklichkeit »erträglicher« macht, liegt darin, daß der Flipper ermöglicht, sie zu wollen – nämlich in ihm. Dies das alte Kunststück aller Spiele: In ihnen noch das wollen zu können, was jenseits ihrer Grenzen nurmehr gekonnt sein will. So gesehen sind alle Spiele Initiation und zeigt sich am Flipper nur verdichtet, was hier schon an anderer Stelle (in bezug auf die Dinge als »Konsensmittel«) als die allgemeine Initiationsfunktion des Gegenständlichen beschrieben wurde.

Ein anderes Moment liegt darin, daß der Flipper mit den Kugeln, die er ausgibt, dem Einmaligen – dem Leben – eine imaginäre Wiederholbarkeit in dessen Zeichen gibt. Nicht weiter verwunderlich also, daß die häufigste Antwort der Spieler auf die Frage nach ihren drei höchsten Wünschen lautet: »noch mal im Leben ganz neu anfangen« (MEISTERMANN/BINGEMER a.a.O., 90). Diese imaginäre Wiederholbarkeit, die der Flipper dem in der Wirklichkeit Einmaligen verleiht, repräsentiert ebenfalls ein allgemeines Spielprinzip. Oder wie es BENJAMIN ausdrückte, »das Immer-wieder-von-vorn-An-

fangen ist die regulative Idee des Spiels« (BENJAMIN 1969, 226). Wenn er in Klammern »wie der Lohnarbeit« hinzufügt, dann zeigt sich schon hier die andere, ganz und gar nicht mehr spielerische Seite dieses Prinzips, die in dem weiter unten angesprochenen Sisyphos-Mythos noch deutlicher hervortreten wird.

Ein weiteres Moment der im Flipper vermittelten Entlastung von der Realität hängt eng mit den vorgenannten zusammen und wurde hier auch schon in anderen Zusammenhängen angesprochen. Es liegt darin, daß er einem als Widerfahrnis erlebten Lauf der Dinge durch dessen symbolische Reinszenierung das Ich-Kränkende nimmt. In dieser Richtung ist wohl auch der Ursprung jener »Art von heiterer Würde« zu suchen, welche MEISTERMANN und BINGEMER den Spielern aufgrund eines Persönlichkeitstests zusprechen (a.a.O., 33).


Die in diesen Momenten spezifisch bedingte psychologische Wirklichkeit des Flippers eröffnet dem Spieler die Möglichkeit, eine eigentümlich stoische Haltung gegenüber dem Lauf der Dinge einzunehmen. Sie bekundet sich unmittelbar, wenn die Kugel einen aussichtslosen Lauf – ohne einen Kontakt auszulösen oder durch die Flipper erreichbar zu sein – direkt ins Aus zu nehmen scheint. Angesichts eines solchen »Durchläufers« zeichnet sich der vollendete Spieler nach allgemeiner Ansicht dadurch aus, daß er erst gar nicht die Flipper berührt oder sonstwelche verzweifelten Anstrengungen unternimmt, auch auf die Gefahr hin, sich womöglich verschätzt zu haben. Diese Souveränität gegenüber dem Lauf der Dinge, in der sich der Spieler am Flipper imaginiert, steht jener sehr nahe, die CAMUS in seinem Essay über den Mythos des Sisyphos als »gelebte Absurdität« beschrieb (Camus 1959, 98)⁴. Daß das Absurde wirklich Thema im Flipperspiel ist und nicht etwa von einer mythenseligen Deutung ihm angedichtet, beweist sich unmit-

telbar da, wo sich im Spiel die Möglichkeit, es könne sich doch alles lohnen-, und damit ›Sinn‹ anzeigt. So berichten alle Spieler – so sehr sie auch sonst auf Freispiele aus sind – von einer tiefen Unlust, wenn sie deren mehrere hintereinander gewonnen haben; und zumeist verzichten sie darauf, sie zu spielen.⁵

Unter diesem mythologischen Aspekt betrachtet, stellt es die spezifische Leistung des Flippers dar, das alte mythische Bild der Lebenskugel in seinen verschiedenen Perspektiven (Nemesis, Vanitas, Fortuna) über die triviale Ontologie der Schiefen Ebene mit dem Bild des felsenrollenden Sisyphos legiert zu haben. Mit ihm treten jene aufgezeigten Bedeutungen, die Tätigkeit ohne Produkt (die Leistung), die Sinn-Verneinung und die eigentümliche Geschichtslosigkeit in das Weltmodell, das der Flipper entwirft. Es ließe sich im übrigen zeigen, daß noch andere gegenständliche Arrangements des Flippers mythologische Figuren repräsentieren, so das Pendel, die doppelte Szenerie des Bewegten und Bewegenden und das in einem Kasten eingeschlossene (Lebens-) Geschehen.

Aber auch ohne dies hier auszufahren, ist wohl schon hinreichend deutlich geworden, daß eine systematische Beschreibung der materialsymbolischen Ordnung des Flippers und ihre psychologische ›Übersetzung‹ weitreichendere Einsichten in seine psychologische Realität eröffnen als seine Psychoanalyse als »Mutter-Automat«. Und ebensowenig wie der Flipper eine bloße »Kopie« der »realen Welt« ist, besorgt er etwa nur deren Kompensation: Das im Flipper illusionär Gelebte kann Anspruch auf Realität erheben; so kann der Fatalismus, den er lehrt, sich zur Freiheit auflehnen, und kann das die Verhältnisse akzeptierende Lavieren, in das er einübt, die Schule der List sein.

Darüber ist zwar hier keine Feststellung zu treffen, aber was am Flipper exemplarisch kenntlich wurde, ist, daß die Dinge

nicht einfach Teile der menschlichen Wirklichkeit sind, sondern sie auch be- und ausdeuten. Und wenn sie diese dabei auch nicht unbedingt verständlicher machen, so aber doch selbstverständlicher. 

Anmerkungen

- ¹Dieser Studie liegt eine von mir im Jahre 1971 angestellte Untersuchung zum Flipperspiel zugrunde (publiziert in: *interfunktionen* 8/1973). Außerdem wertet sie die psychologischen Explorationen aus, die Dipl.-Psych. Franz-Joseph BECKER zum selben Thema im Rahmen der Vorbereitung einer Diplomarbeit am Psychologischen Institut II (Lehrstuhl 1) der Universität zu Köln im Jahre 1979 durchführte.
- ²Was schon auf der Anzeigefläche des Flippers angesagt wird: »It's a game of skill!«
- ³Dieses Motto fehlt fast nie auf der Schaufläche des Flippers. Bemerkenswert auch, daß das allgemein nicht große Interesse, einmal in den Apparat hineingucken zu können, mit dem zunehmenden Alter der Spieler noch geringer wird (vgl. MEISTERMANN/BINGEMER a.a.O., 84).
- ⁴Vgl. in diesem Zusammenhang auch die etwas triviale Deutung des Flipperspiels als Zen-Übung in POLIN/RAIN 1979.
- ⁵Hier fühlt man sich an die Worte PASCALS erinnert, die der Arbeit voranstehen: »Wir suchen nie die Dinge, sondern das Suchen der Dinge« (PASCAL o.J., 82).