

Das Schöne, Gute, Wahre oder Urlaub in Hyrule

Martin G. WEISS

Universität Klagenfurt (Austria)

Abstract

Starting from the well-known video game series “The Legend of Zelda,” the present essay explores the connection between Beauty, Goodness, and Truth in the Western philosophical tradition from Plato to Thomas Aquinas to Hans-Georg Gadamer. It becomes evident

that “The Legend of Zelda” can also unveil existential truths.

Keywords: *The Legend of Zelda, Beauty, Goodness, Truth, Plato, Thomas Aquinas, Hans-Georg Gadamer*

(c) Martin G. Weiß; martin.weiss@aau.at

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in November 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.5

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/190>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Glaubst Du nicht, daß das Gute auch schön ist?

Platon

Einleitung: Spiel, Kunst und Leben als Selbstzweck

Alle 24 Minuten geht die Sonne auf im Tabanta-Grenzland, und dieses Mal scheint sie nur für mich. Ich stehe am Rand einer Schlucht. Unter mir liegt still ein See, hinter mir schmiegt sich das Dorf der Orni an die Felsen. Dort wohnen stolze, große Vögel, die gut mit Pfeil und Bogen umgehen können. Bei ihnen habe ich die Nacht verbracht; das Bett im Gasthaus Schwalbenest war warm und weich. Jetzt rauschen die Zedern um mich herum im Morgenwind. Gegenüber, in den Bergen, sind sie schneebedeckt. Rauch steigt dort auf aus einem Stall, in dem mein Pferd auf mich wartet. Was für eine Aussicht! Und was für eine Ruhe. [...] Gut, dass der Schneesturm vorbei ist. (Stillich 2023, 53)

Mit diesen Zeilen beginnt ein Urlaubsbericht von Sven Stillich in der Reiserubrik der deutschen Wochenzeitung *Die Zeit* vom 27. Juli diesen Jahres. Er trägt die Überschrift „Mein Lavendel heißt Himmelspilz“ und handelt vom Urlaub des Autors im Computerspiel *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo 2023), einem der erfolgreichsten auch wissenschaftlich rezipiertesten Videospiele der letzten Jahre (vgl. Hutchinson 2021).

Auf dem dichten, dunklen Weg durch den Wald der Fragen nach dem Guten, Schönen und Wahren in *Zelda*, wird uns Herr Stillich als Vergil dienen. Vom Guten und Schönen in diesem Spiel spricht er ausdrücklich, und dass es auch um Wahrheit geht, sogar um eine existentielle, ist dem Autor vielleicht selbst zwar nicht bewusst, wird aber deutlich, wenn man bedenkt, dass was er vom Urlaub schreibt, auch für das Leben gilt.

Das Spiel *Zelda*, als Spiel genommen, ist zunächst, wie alles Schöne und jedes Lebewesen, zwar geordnet und in sich organisch abgeschlossen – in der *Nikomachischen Ethik* definiert Aristoteles etwas als schön, „wenn nichts zu ihm hinzugefügt und nichts von ihm weggenommen werden kann“ (EN, 1106b) – aber zwecklos. Immanuel Kant spricht in der *Kritik der Urteilskraft* von der „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“ (Kant 1999, 66)

des schönen Kunstwerks. Diese Zwecklosigkeit des Spiels bedeutet nun aber nur, dass es keinen Zweck außerhalb seiner selbst hat, dass es nicht umwillen eines anderen ist, sondern nur um seiner selbst willen, dass es Selbstzweck ist. Diesen Zug teilt das Spiel, wie wir gesehen haben, mit dem Kunstwerk und dem Lebendigen, dessen Symbol es ist, wie Hans-Georg Gadamer ausführt:

Wann reden wir von Spiel, und was ist darin impliziert? Sicherlich als erstes das Hin und Her einer Bewegung, die sich ständig wiederholt – man denke einfach an gewisse Redeweisen, wie etwa „das Spiel der Lichter“ oder „das Spiel der Wellen“, wo ein solches ständiges Kommen und Gehen, ein Hin und Her vorliegt, d.h. eine Bewegung, die nicht an ein Bewegungsziel gebunden ist. [...] Die Freiheit der Bewegung, die hier gemeint ist, schließt ferner ein, daß diese Bewegung die Form der Selbstbewegung haben muß. Selbstbewegung ist der Grundcharakter des Lebendigen überhaupt. Das hat schon Aristoteles, das Denken aller Griechen formulierend, beschrieben. Was lebendig ist, hat den Antrieb der Bewegung in sich selber, ist Selbstbewegung. Das Spiel erscheint nun als eine Selbstbewegung, die durch ihre Bewegung, die sozusagen ein Phänomen des Überschusses, der Selbstdarstellung des Lebendigen, meint. (Gadamer 1999, 114)

Wir werden sehen, dass das Spiel *Zelda* nicht nur ein Symbol für das in sich abgeschlossene, und als solches vollkommene Lebendige und daher, wenn Aristoteles recht hat, auch Schönen ist, sondern, dass es auch wahr ist, insofern es in seiner künstlerisch-spielerischen Wahrscheinlichkeit, d.h. „Wahrähnlichkeit“ (vgl. Bröcker 1999, 553) klarer zur Erscheinung bringt, was ist und was nicht ist, als es eine wissenschaftlich-genaue Beschreibung unserer existentiellen Lebenswirklichkeit könnte.

Kalokagathia

In *Zelda* herrscht das altgriechische Ideal der *Kalokagathia*, der Übereinstimmung zwischen dem Schönen (*kalon*) und (*kai*) dem Guten (*agathon*), das noch bei Kant anklingt, wenn er das Schöne als „Symbol des Sittlichen-Guten“ bestimmt (Kant 1999, 211). Bei den alten Griechen bezeichnete das Schöne „in allen Lebensbereichen das jeweils Hervorragende, besonders Geeignete, Nützliche, Brauchbare (*kresomon*), Schickliche (*prepon*), Angemessene, Wohlgefällige, Begehrens- und Liebenswerte, Gelungene und im Wettkampf Auszuzeichnende“ (Rentsch 2004, 722). Auch in *Zelda* sind die guten Wesen und Dinge schön und die schönen Wesen und Dinge gut: Die nützlichen Artefakte und Pflanzen sind kunstvoll geformt und schön anzusehen; der Held ist blond und blauäugig, wenn

auch mit spitzen Elfenohren; die Prinzessin hat grüne Augen und blondes Haar. Das Böse ist grundsätzlich hässlich – die Monster, die verwunschenen Orte, die schreckliche *Verheerung Ganon* –, außer es verkleidet sich, wie die Angehörigen der Yiga-Bande in *Breath of the Wild* (Nintendo 2017), die dann aber eben nur schön und gut scheinen, es in Wahrheit aber nicht sind.

Gadamer weist darauf hin, dass der griechische Begriff des Schönen ursprünglich mit demjenigen des Kosmos, der Ordnung der Welt, zusammenhing. Die Erkenntnis der wahren Ordnung der Wirklichkeit war für die Griechen ein Vernehmen des Schönen. In Wahrheit ist die Welt geordnet, schön und gut (vgl. Gadamer 1999, 105).

Bald schon wird die den Menschen umgebende Welt aber auch im antiken Griechenland nicht mehr als unmittelbar geordnet und schön empfunden. Platon ist es, der mit seiner Zweiweltenlehre die Wirklichkeit in gegensätzliche Bereiche aufteilt. Diesseits: die sinnlich vermittelte alltägliche Lebenswelt, die Welt der Veränderung, Vergänglichkeit, Unsicherheit (der Wahrnehmung), Täuschung und des bloßen Scheins; jenseits: die intelligible Welt der wirklichen, wahren, unveränderlichen Dinge, die Platon mit einem von ihm geprägten *terminus technicus* „Ideen“ nennt. Diese sind nichts Subjektives, nicht Vorstellungen im Kopf des Einzelnen, sondern das eigentlich Seiende, die wirkliche Wirklichkeit, denen gegenüber die sinnlichen Gegenstände nur „Abbilder“ darstellen. Ein Beispiel mag verdeutlichen, was Platons These ist.

Nehmen wir einen Kreis. Was ist ein Kreis? Wo begegne ich Kreisen? Nun könnte man meinen, wir seien überall von Kreisen umgeben. Ich muss mich nur umsehen. Meine Armbanduhr ist kreisförmig. Der Sockel meiner Schreibtischlampe ist kreisförmig. Meine Brillengläser sind kreisförmig. In meiner Schreibtischschublade liegt vielleicht ein Apfel: der ist kreisförmig. Und ein Kreis ist, was alle diese runden Dinge gemeinsam haben. Ich muss also nur von allen Unterschieden abstrahieren und gewinne induktiv den abstrakten Begriff des Kreises. Platon widerspricht. Ihm zufolge lässt sich der Begriff des Kreises nicht induktiv mit Hilfe von Abstraktion aus dem Vergleich sinnlich erfahrbarer einzelner kreisförmiger Gegenstände gewinnen, weil wir immer schon wissen müssen, was kreisförmig bedeutet, um kreisförmige Gegenstände zu vergleichen. Wenn wir nicht schon ein Wissen davon hätten, was kreisförmig bedeutet, würden wir beim Versuch den Begriff des Kreises zu finden unter Umständen lauter viereckige Dinge übereinanderlegen. Johannes Hirschberger führt aus:

Du kannst gar nie Sinneswahrnehmungen erstmals haben, ohne schon von vornherein dabei geistige Inhalte mit eingehen zu lassen und zu verwenden, die nicht aus der Erfahrung stammen. Wenn wir z.B., heißt es im *Phaidon*, zwei Hölzer miteinander vergleichen, dann finden wir, daß sie zwar nie ganz gleich sind, aber doch dem Begriff der Gleichheit mehr oder weniger nahe-

kommen. Was geschah bei diesen Vergleichen? Wir bezogen unsere Vorstellungen von den einzelnen Hölzern auf die Idee der Gleichheit und haben sie dadurch gemessen, beurteilt, geordnet. Wir hätten gar nicht daran denken können, die zwei Hölzer vergleichend zusammenzubringen, hätten wir nicht schon von vornherein die Idee der Gleichheit an sich gehabt. [...] Der *Theaitet* zählt als weitere apriorische Gewußtheiten auf: Identität, Verschiedenheit, Gegensatz, Einheit, Zahlenbestimmtheit, Gerades und Ungerades. Wir sehen, es sind Grundbegriffe allen Erkennens überhaupt, was Platon hier anführt. Du kannst den Abstraktionsprozeß überhaupt nicht beginnen, ohne schon vorher um Identität, Gleichheit, Ähnlichkeit, Einheit, Vielheit usw. zu wissen, weil sonst ein Vergleichen, der erste Schritt der Abstraktion, gar nicht in Gang kommen kann. Um vergleichen zu können, muß man ja bereits wissen um das Eine und Viele, Identische und Andere. Wie könnten wir sonst eine Vorstellung von einer anderen unterscheiden? (Hirschberger 1980, I, 92)

Die sinnlichen kreisförmigen Gegenstände unserer Wahrnehmung, erinnern uns also nur an die vorgängige Idee, die wir immer schon kennen. Platon spricht von „Wiedererinnerung“, oder „Wiedererkennen“ (*anamnesis*). „Aber was ist Wiedererkennen? Wiedererkennen ist nicht: etwas noch einmal erkennen. [...] In Wiedererkenntnis liegt immer, daß man jetzt eigentlicher erkennt, als man in der Augenblicksbefangenheit der Erstbegegnung vermochte. Wiedererkennen sieht das Bleibende aus dem Flüchtigen heraus. Das ist nun die eigentliche Funktion des Symbols und des Symbolgehalts“ (Gadamer 1999, 137).

Der Kreis, den wir immer schon kennen müssen, der uns *a priori*, d.h. vor jeder sinnlichen Erfahrung, immer schon gegeben sein muss, wenn uns kreisförmige Dinge begegnen können sollen, ist selbst aber kein sinnliches Ding, sondern eine nur dem Denken zugängliche *Idee*, ein Allgemeinbegriff und d.h. bei Platon: objektive Wirklichkeit. Der wirklich existierende Kreis ist der dem Denken gegebene Kreis, dieser ist der Begriff, die Definition, die Idee des Kreises; etwa: Eine Linie deren Punkte alle gleich weit von einem Mittelpunkt entfernt sind. Diesen idealen, d.h. bei Platon objektiven Kreis, gibt es nur einmal und auf diesen beziehen wir uns, wenn wir vom Kreis reden. Während die sinnlichen Dinge jedem von uns jeweils anders erscheinen und wir in der sinnlichen Welt also nie wirklich vom Selben reden können, sondern jeder in seiner eigenen Welt lebt, vom anderen isoliert ist, ist die Welt der Idee unsere gemeinsame Welt. Nur in der Welt der Ideen ist Gemeinschaft möglich.

Obschon die sinnlich gegebene Welt also grundsätzlich das Reich der Unwahrheit, des weniger Seienden, des Schlechten und Falschen ist, und Platon Kunstwerke in der *Poli-*

teia nochmals niedriger ansetzt, weil sie als Abbilder (Kunstwerke) der Abbilder (Sinnendinge) der Wirklichkeit (Ideen) noch weiter von der Wahrheit entfernt sind, als die sinnlichen Gegenstände, erörtert er im *Symposion* und im *Phaidros* die in sich gestaffelte Erfahrung des Sinnlich-Schönen als erste Etappe auf dem Weg zur Erkenntnis der wahren Idee des Schönen. Im *Symposion* erklärt Diotima dem jungen Sokrates:

Denn das bedeutet den rechten Weg zu den Dingen der Liebe gehen oder von einem anderen Geführt werden, daß man, mit diesen schönen Dingen hier beginnend, um jenes Schönen willen immer weiter hinaufsteigt, wie auf Stufen: von einem schönen Leibe zu zweien und von zweien zu allen schönen Leibern, und von den schönen Leibern zu den schönen Einrichtungen [Institutionen] zu den schönen Wissenschaften, bis man dann von den Wissenschaften aus zu jener Wissenschaft gelangt, die die Wissenschaft von nichts anderem als von jenem Schönen selbst ist, und er schließlich das erkennt, was das Schöne selbst ist. (Phaidros 211c)

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, redet Platons Diotima hier keinem Induktionsschluss das Wort, denn die Erkenntnis der Idee des Schönen ist nicht das Ergebnis eines Abziehens der Besonderheiten des Einzelnen, um so zu einer immer größeren Allgemeinheit zu gelangen, sondern was Diotima beschreibt ist der faktische Weg, den man als Mensch gehen muss, um zu erkennen, was man immer schon wusste (vgl. Bröcker 1999, 145–168). Der Weg vom Einzelnen zum Allgemeinen, vom Sinnlichen zur Idee, den Diotima erläutert, beschreibt – wie im Übrigen auch Platons *Höblenvergleichnis* – nicht die Genese der Idee, des Allgemeinbegriffs, sondern nur den faktischen Weg zu dessen Erkenntnis. Der Aufstieg aus dem Sinnlichen lässt den Begriff nicht entstehen; vielmehr kann ich zum Allgemeinen nur aufsteigen, weil es immer schon existiert. Es geht also nicht um das ontologische Werden der Idee, sondern um den Weg wie ich zu ihrer Erkenntnis gelange.

Im *Phaidros* erzählt Platon den Mythos vom Aufstieg der befiederten Seele zum „überhimmlischen Ort“ an dem sie zwischen den Wiedergeburten die Ideen schaut (vgl. Bröcker 1990, 522–559). Wenn nun ein Verliebter hier unten den Geliebten erblickt, so beginnen der Seele des Liebenden wieder Federn zu wachsen, was schmerzhaft ist, wie „für die Zahnenden die Schmerzen an ihren Zähnen sind, wenn diese eben hervorwachsen“ (Phaidros, 251b), und zu einem Verhalten führt, das den Mitmenschen als Art *Wahnsinn* erscheint, in Wahrheit aber ein Anzeichen der Annäherung an die Ideen ist. Walter Bröcker erklärt: „Das Schöne ist nach Hegel das sinnliche Scheinen der Idee. Diese Bestimmung Hegels stammt unmittelbar aus dem ‚Phaidros‘. Das Schöne ist die platonische Vermittlung zwischen dem Intelligiblen und dem Sinnlichen. Nirgends sonst in Platons

Schriften gibt es eine so innige Verbindung von Diesseits und Jenseits wie im ‚Phaidros‘“ (Bröcker 1990, 545; vgl. Hegel 1983). Bei Platon heißt es:

Wenn man sich beim Anblick der Schönheit hienieden an jene wahre Schönheit erinnert, so bekommt man Flügel, und wenn man dann neu befiedert ist und auffliegen möchte, dazu aber nicht imstande ist, sondern wie ein Vogel hinaufschaut und sich um die Dinge hier unten nicht kümmert, so gibt das Anlaß zu der Beschuldigung, man befinde sich im Zustand des Wahnsinns. (Phaidros, 250a)

Wer aber eben wieder geweiht ist und wer die damaligen Dinge vielfach geschaut hat: wenn der ein gottähnliches Angesicht, als ein vollkommenes Abbild der Schönheit, oder die (entsprechende) Erscheinung eines Leibes sieht, so erfaßt ihn zuerst ein Schauer, und es befällt ihn etwas von den Ängsten von Damals. (Phaidros 251b)

Auch Gadamer ist das so verstandene Sinnlich-Schöne ein Fingerzeig in Richtung der Welt der Ideen, der Wahrheit und des Guten, ein Aufleuchten der wahren Welt im Fal-schen:

Was wir aus dieser Geschichte als wichtigsten Hinweis entnehmen, ist, daß das Wesen des Schönen gerade nicht darin besteht, der Wirklichkeit nur gegenüber und entgegengesetzt zu sein, sondern daß Schönheit, wie unverhofft sie auch begegnen mag, wie eine Bürgschaft ist, daß in aller Unordnung des Wirklichen, in all ihren Unvollkommenheiten, Bosheiten, Schiefheiten, Einseitigkeiten, verhängnisvollen Verwirrungen dennoch das Wahre nicht unerreichbar in der Ferne liegt, sondern uns begegnet. (Gadamer 1999, 106)

Transzendentalien

Der Zusammenhang zwischen dem Schönen, dem Guten und dem Wahren findet sich auch in der Transzendentalienlehre des Thomas von Aquin. Während sich die Frage nach dem Wesen eines Seienden, also die Frage danach, was etwas ist, seit Aristoteles damit beantworten lässt, dass man das Seiende definiert, d.h. dadurch, dass man den artbildenden Unterschied und die nächsthöhere Gattung angibt (*omnis definitio fit per genus proximum et differentia specifica*), ist das beim Sein nicht möglich. Ich kann zwar das Seiende *Mensch* als vernunftbegabtes (artspezifischer Unterschied) Lebewesen (nächsthöhere Gattung) bestimmen, beim Sein aber gibt es keine höhere Gattung und keinen artspezifischen Unterschied. Wie kann dann ausgesagt, bzw. auch nur gedacht werden, was Sein

ist? Thomas beantwortet diese Frage damit, dass er zunächst festhält, dass über das Sein tatsächlich keine prädikativen Aussagen möglich sind. Trotzdem verstehen wir „seiend“ irgendwie. Was aber verstehen wir, was meinen wir, wenn wir „seiend“ sagen, wenn wir davon sprechen, etwas sei? Sein ist ja keine Eigenschaft an einem Seienden, wie jede andere. Sokrates ist nicht seiend, wie er behaart, oder vernunftbegabt ist. Er ist nicht bloßfüßig, hässlich, klein und dann auch noch seiend. Trotzdem sagen wir von Sokrates er sei. Was meinen wir damit? Thomas antwortet, dass wir das, was wir meinen, wenn wir vom Sein sprechen, immer nur indirekt aussagen können.

Es gibt transzendente Bestimmungen, die immer alle mitgemeint sind, wenn wir sagen etwas sei seiend. Diese Bestimmungen, die erhellen, was wir mit Sein meinen, sind die Transzendentalien. Sie heißen so, weil sie jede kategoriale Bestimmung des Seienden überschreiten, d.h. transzendieren.

Gemeint sind mit diesen Bestimmungen Aspekte und Weisen des Seins, die in dem Wort *ens* [seiend] zwar nicht zum Ausdruck kommen, aber trotzdem mit *seiend* generell gegeben sind. [...] Die Transzendentalien folgen unmittelbar und notwendig aus dem Wesen des Seins und übergreifen deshalb mit diesem alle Grenzen, Gegensätze und Seinsweisen. Selbst sind sie nicht vom Sein umgriffen, sondern mit dem Sein identisch und deshalb mit ihm konvertibel [...]. (Heinzmann 1994, 38)

Obwohl in der Forschung umstritten ist, ob Thomas das *pulchrum*, d.h. das Schöne, zu den Transzendentalien zählt und an der klassischen Stelle in *De veritate* das Schöne nicht vorkommt, ist die Hinzunahme des Schönen zu den Transzendentalien alles andere als abwegig (vgl. Thomas von Aquin 1986). Demnach lässt sich mit Thomas sagen: *ens et res, unum, aliquid, verum, bonum, pulchrum convertuntur*. Seiend und etwas, eins, anderes, wahr, gut, schön fallen in eins. Die Transzendentalien erläutern gleichsam die Bedeutung von „seiend“. Wenn ich „seiend“ (*ens*) sage, meine ich etwas(-sein) (*res*), eines (-sein) (*unum*), anders(-sein) (*aliquid*), wahr(-sein) (*verum*), gut(-sein) (*bonum*) und schön(-sein) (*pulchrum*). Was heißt das? Im Anschluss an Thomas, aber nicht streng thomasisch – Thomas begreift besonders das *aliquid* und das *bonum* anders (vgl. Heinzmann 1994, 37f.) –, lässt sich sagen: 1. Zu sagen, dass etwas ist, heißt zu sagen, dass es etwas ist. Es ist ein bestimmtes Seiendes, eine *res*. 2. Etwas kann aber nur etwas (Bestimmtes) sein, wenn es von Anderem verschieden ist, wenn es sich von anderem unterscheidet, d.h. wenn es ein Anderes (*aliquid*) ist. Spinoza wird später schreiben: *Omnis definitio es negatio*, jede Bestimmung ist Negation. Zu sagen, dass etwas etwas Bestimmtes ist, heißt gleichzeitig zu sagen, dass es alles Andere nicht ist; und zu sagen, dass etwas etwas Bestimmtes nicht ist, ist eine Aussage darüber, was etwas ist. Wenn es nur ein Seiendes gäbe, wäre es alles

und von nichts unterschieden, auch nicht von irgendwelchen Eigenschaften, ja es hätte keinerlei Eigenschaften und wäre buchstäblich Nichts. Etwas zu sein, bedeutet notwendig etwas Anderes nicht zu sein und etwas nicht zu sein bedeutet etwas zu sein. Identität gibt es nur in Differenz und Differenz nur in Identität; Hegel wird darauf zurückkommen.

3. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es wahr ist, insofern es denkbar ist, mit dem Denken übereinstimmen kann; gemäß der von Thomas übernommenen Aristotelischen Definition der Wahrheit als *adequatio rei et intellectus*. Was sein kann, kann erkannt werden, kann wahr sein. 4. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es gut ist, weil jedes Sein von Gott kommt und grundsätzlich jedes Sein besser ist als Nichtsein (*melior sic esse, quam non esse*). 5. Wenn ich sage, dass etwas ist, sage ich, dass es schön ist, denn jedes Seiende verweist auf die Gutheit und Vollkommenheit der göttlichen Ordnung, bzw. der ewigen Ideen im Geiste Gottes, wohin sich die Platonischen Ideen im Mittelalter zurückgezogen haben.

Das Schöne wird so zum Teleport-Medaillon zur Wahrheit, um im *Zelda*-Jargon zu sprechen. Da das Spiel *Zelda* aber selbst schön ist, nimmt es nicht wunder, dass das Spiel auch wahr ist, d.h. Wahrheiten enthält, also wahre Einsichten in die Wirklichkeit und das wirkliche Leben. Das Spiel sagt die Wahrheit, wenn es sagt, was ist und was nicht ist, gemäß Aristoteles' berühmter Bestimmung wahrer und falscher Rede in der *Metaphysik*: „Zu sagen nämlich, das Seiende sei nicht oder das Nicht-Seiende sei, ist falsch, dagegen zu sagen, das Seiende sei und das Nicht-Seiende sei nicht, ist wahr.“ (Met., 1011b 26–27) Die Wahrheiten über das Leben, die das Spiel unserem Vergil eröffnet, sind durchaus bedenkenswert:

Vor mir liegt eine ganze Welt voller Versprechen. Und so vieles ist noch unerreichbar. Denn noch muss ich wachsen, muss lernen. [...] Es gibt so vieles in dieser Welt, was auf den ersten Blick keinen Zweck hat. [...] Das ist überhaupt das Wunderbare [...]: Manchmal ist es voller Tiefe und Ernst, manchmal ist es ein Spiel für kleine Kinder. [...] Die Welt entsteht nicht durch Betrachtung, sondern durch Handlung. [...] Alles dauert. Alles kann schiefgehen. [...] Entschleunigung ist wichtig. [...] Auch ich brauche meine Zeit, um zu lernen, Umwege zu nehmen oder Abkürzungen zu finden, die dann doch keine sind. [...] Auch deswegen ist es schön [...]. Weil ich weiß: Es wird auch am Ende dieser Reise noch so viel da sein, was ich nicht gesehen habe. [...] Irgendwann wird es vorbei sein – viel zu schnell [...]. (Stillich 2023, 53)

Literatur

- Aristoteles. 1985. *Nikomachische Ethik*. Hrsg. von Günther Bien. Hamburg: Meiner.
- Aristoteles. 1989. *Metaphysik*. Erster Halbband: Bücher I(A)–VI(E). Hrsg. von Horst Seidl. Hamburg: Meiner.
- Bröcker, Walter. 1990. *Platons Gespräche*. Frankfurt/M.: Klostermann.
- Gadamer, Hans-Georg. 1999. „Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest.“ In *Hans-Georg Gadamer, Gesammelte Werke. Bd. 8: Ästhetik und Poetik I: Kunst als Aussage*, 94–143. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Hutchinson, Rachael. 2021. „Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild.“ *Game Studies* 21 (3). <https://gamestudies.org/2103/articles/hutchinson>.
- Hegel, G. F. W. 1986. *Vorlesung über die Ästhetik*. Bde. 13. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Heinzmann, Richard. 1994. *Thomas von Aquin*. Frankfurt/M.: Kohlhammer.
- Hirschberger, Johannes. 1980. *Geschichte der Philosophie*. 2 Bde. Freiburg: Herder.
- Kant, Immanuel. 1990. *Kritik der Urteilskraft*. Hrsg. von Karl Vorländer. Hamburg: Meiner.
- Platon. 1991. *Die Großen Dialoge*. Übersetzt von Rudolf Rufener. Mit einer Einführung und Erläuterungen von Thomas Alexander Szlezák. München: dtv.
- Pöltner, Günther. 1978. *Schönheit. Eine Untersuchung zum Ursprung des Denkens bei Thomas von Aquin*. Wien: Herder.
- Rentsch, Thomas. 2004. „Schöne, das.“ In *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*, Bd. 3, hrsg. v. Jürgen Mittelstraß, 721–726. Darmstadt: WBG.
- Stillich, Sven. 2023. „Mein Lavendel heißt Himmelspilz. Unser Autor fährt dieses Jahr nicht weg. Er macht Urlaub in einem Videospiel.“ *Die Zeit*, Nr. 32, 27. Juli 2023, 53.
- Thomas von Aquin. 1986. *Von der Wahrheit. De veritate (Quaestio I)*. Lateinisch–Deutsch. Hamburg: Meiner.

Ludographie

- Nintendo EPD. 2017. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Kyoto: Nintendo.
- Nintendo EPD. 2023. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. Kyoto: Nintendo.