

Thanatoludismus – Zum Umgang mit Tod und Sterben durch Videospiele

Dr. Robert König



Noch vor nicht allzu langer Zeit wurden Menschen häufig belächelt oder gerügt, wenn sie das Videospielen zu ihren wiederkehrenden Freizeitaktivitäten zählten. Man hat oft abwertend vernommen, das sog. Gamen sei bloß etwas für Kinder, soziale Sonderlinge oder isolierte Computerfreaks. Es wurde, wie jede neue Technologie, zur großen Sorge von Elterngenerationen stilisiert und mit allerlei Warnungen über das Verderben und Verkommenmachen Jugendlicher belegt. Überdies fanden sich spätestens seit dem Columbine School Shooting (1999) in den Medien immer wieder Begriffe wie Killerspiel, Gewaltverherrlichung und gar Amoklauf mit Videospielen assoziiert und teilweise quotensteigernd gar zu einem Weltuntergangsszenario skandalisiert.

Heute ist das Videospielen der bei weitem größte Markt im Sektor der Unterhaltungsmedien. Lange schon hat es an weltweiten Umsätzen Fernsehen, Kino und dergleichen hinter sich gelassen. Sei es via PC, Konsole oder Smartphone, überall ist es präsent und große Teile der Gesellschaft „zocken“, wie es manchmal liebevoll heißt. Das liegt nicht zuletzt an der beinahe atemberaubenden Entwicklung der dahinterstehenden Technologien. Was vor 50 Jahren noch ein zwischen zwei einfachen Balken hin und her schnellender weißer Punkt war, ist heute mit fotorealisi-

tischer Grafik, professionellem Story-Telling und hoch komplexen Spielweltumgebungen zu einem tlw. höchst anspruchsvollen Erlebnis geworden. Multiplayer-Funktionen, globale Communities, internationale Messen und hochdotierte Wettbewerbsveranstaltungen decken zudem den sozialen, partizipativen und sportlichen Aspekt ab.

Höchste Zeit also, das Videospielen als weltumspannende Kulturpraxis ernst zu nehmen. Dabei hilft ein fast 100 Jahre altes Konzept des holländischen Theoretikers Johan Huizinga. Dieses anthropologische Konzept nennt sich homo ludens, spielender Mensch. Huizinga begegnete damit dem schon damals berühmten Konzept eines homo faber, d.h. schaffenden oder arbeitenden Menschen (vgl. Max Scheler). Der Mensch sei wesentlich Wesen des Spiels, nicht der Arbeit. Über die Art und Weise, wie der Mensch spielt, könne man erkennen, wie er das Leben begreift. Spiele sind mithin eine Chiffre für das Selbst- und Welt-

Über die Art und Weise, wie der Mensch spielt, kann man erkennen, wie er das Leben begreift. Spiele sind mithin eine Chiffre für das Selbst- und Weltverständnis des Menschen.

verständnis des Menschen. Huizinga geht dabei so weit, sie als eine religiöse Praxis zu bezeichnen. Das wird uns unten noch beschäftigen.

Spiele lassen sich aus Perspektive des homo ludens jedenfalls unterschiedlich betrachten. Erstens kann man ihr Aussehen, ihre Gestaltung und die benötigten Utensilien ansehen. Zweitens lassen sich ihre Verläufe, Regelwerke und Ziele analysieren. Drittens

– und hier wird der homo ludens erst eigentlich sichtbar – sind Spiele Ausdruck unserer Kulturtechniken, Lebenspraktiken und Weltideen. Aus dieser multiperspektivischen Herangehensweise hat sich deshalb schrittweise die Wissenschaft der Ludologie (Spieleforschung) entwickelt.

Nun können auch Videospiele ludologisch unter zahlreichen Hinsichten erörtert werden. Für den vorliegenden Artikel greifen wir den Aspekt des Verlierenkönnens im Spiel

Im Spiel zu bleiben, hat zentral damit zu tun, permanent den Tod überwinden und verhindern zu können.

heraus. Das Verlieren wird seit Anbeginn digitalisierten Spielens überwiegend mit Ausdrucksweisen wie „ich bin gestorben“, „ich habe keine Leben/Lebensenergie mehr übrig“, „Killscreen“, „You died“ und dergleichen ausgedrückt. Schon mit ersten modernen Videospielen wie Spacewar (1962) rücken damit in unterschiedlichen Arten Tod und Sterben in die Mechanik von Videospielen.

Fügt man diesen Teil der Spielmechanik nun mit dem Konzept des homo ludens zusammen, so ist zu fragen, welche Idee das wiederkehrende Motiv des Todes repräsentiert. Es geht dabei nicht so sehr um seine direkte audio-visuelle Darstellung. Vielmehr geht es um die Rolle des „Todes“ für den Spielverlauf. Er ist nämlich im Spiel meist ein zu lösendes Problem. Im Spiel zu bleiben, hat zentral damit zu tun, permanent den Tod überwinden und verhindern zu können. Hierdurch wird nun spielerisch ein bestimmter Umgang mit Tod und Sterben praktiziert, der als Kulturchiffre zahlreiche Aspekte unseres Zusammenlebens repräsentiert.

Erstens wird das Leben in einer solchen Spielpraxis als beständiges Bedrohungs-



Bild lizenziert von BigStockPhoto.com

szenario eingerichtet. Der Fokus richtet sich darauf, dass es unablässig etwas gibt, das mir nach dem Leben trachtet und das ich erfolgreich bezwingen muss. Zweitens erfährt der spielende Mensch auf diese Weise sein Dasein als andauernd kompetitiv und seine Umgebung als feindselig. Drittens verspricht das spielerische Einüben in diese hostile Umgebung ein beständiges leistungsorientiertes Besserwerden im Bezwingen der Bedrohungen. Viertens geschieht dieses Besserwerden auch in einer Anhäufung jeweilig im Spiel wichtiger Ressourcen oder Voraussetzungen. Spielen heißt, sich durchsetzen zu können und dafür mit mehr, längerem oder reicheren Leben belohnt zu werden.

Schon diese wenigen Aspekte deuten an, wohin die Reise geht. Die Architektur vieler Spiele repräsentiert die Idee einer monopolistischen Konkurrenzökonomie der feindbezwingenden Durchsetzung. Hierzu können harmlos aussehende Spielumgebungen

ebenso anleiten, wie die berüchtigten sog. Killerspiele. Es geht um die Mechaniken des Spiels, nicht um ihre audio-visuellen Darstellungsformen. Die erfolgreiche Abhaltung des „Todes“ ist der „way to win“.

Verstärkt wird dies nun auf dem aktuellen Markt dadurch, dass Videospieldevelopper dem noch verstärkte ökonomische Dynamiken wie „pay to win“ oder gar „pay to play“ hinzufügen. In Form von sog. „micro-purchases“ können etwa gegen Geld dann Utensilien, Fähigkeiten, Levels, Updates und dergleichen freigeschaltet werden, die man entweder zum Gewinnen des Spiels oder überhaupt zum Weiterspielen benötigt. Hierdurch gelangen reale sozio-ökonomische Voraussetzungen in die Spiel-

mechanik hinein. Denn wer es sich besser leisten kann, wird auch weiter kommen.

Solch casino-kapitalistische Rituale des homo ludens bilden nun gepaart mit dem Motiv der

beständigen Abhaltung des Todes zugleich den religiösen Aspekt in Videospiele. Denn der Tod ist in ihnen natürlich kein tatsächlicher Tod. Dazu fehlt ihm die Endgültigkeit. Spielerinnen und Spieler können so oft –

Der Tod ist in ihnen natürlich kein tatsächlicher Tod. Dazu fehlt ihm die Endgültigkeit. Spielerinnen und Spieler können so oft neu einsteigen, wie sie wollen.

und häufig unter erleichterten Bedingungen – neu einsteigen, wie sie wollen oder zumindest: es sich leisten können. Nicht nur liegt hierin die Botschaft, sich aus dem Tod bei Anhäufung von genügend

Vermögen hinauskaufen oder mit genügend Fleiß hinausleisten zu können, es wird vor allem an seine Stelle auch eine unaufhörliche Unendlichkeitsphantasie gesetzt. Unendlichkeit bzw. Unsterblichkeit wird zum Spielziel, wodurch ihr nachempfundene Muster in die Spielmechanik einfließen und ritualisiert werden.

Die Religionen dieser Welt haben den Umgang mit Tod, Sterben und Endlichkeit umfassend als Kernmotiv entwickelt. Tod und Sterben nehmen in ihnen vielfältig die Rolle einer aufzusuchenden Sinnstiftungsdimension ein. Der Tod ist nicht feindselig zu bezwingen, durch Kampf zu überwinden oder ökonomisch wegzukaufen, sondern Phänomen aktiver, bejahender und existenzieller Auseinandersetzung. Endlosigkeitsphantasien werden demgegenüber gerade als das Problem identifiziert. Zu leben heißt, wie bereits der Philosoph Platon sagt, eine aktive Umgangsweise mit Tod und Sterben zu erlernen. Die unendlichkeitsversprechende Chiffrierung einer hostile Durchsetzungsökonomie in den Architekturen vieler Videospiele steht dem aus theologischer Sicht entgegen.

Damit sei aber ganz und gar nicht das Videospiele als Praxis des Menschen insgesamt zurückgewiesen.

Es ist eine intensive, vielversprechende und freudvolle Auseinandersetzung des Menschen mit seiner Wirklichkeit. Eher kann es eine reichhaltige Praxis des sog. *Thanatoludismus* sein, d.h. des spielerischen Übens von Tod und Endlichkeit. Hierfür sind Spieleentwickler, -hersteller und -vertreiber genauso gegen die Ritualisierung ökonomischer Unendlichkeitsphantasien in die Pflicht zu nehmen, wie die Spielerinnen und Spieler selbst. Das ist sowohl eine wirtschaftliche als auch technologische wie auch pädagogische und religiöse Aufgabe. Hierfür gibt es in der Ludologie theoretische Ansätze und es existieren im Mainstream und im Indie-Bereich auch Videospiele, die als sog. „Death positive Video Games“ einen inklusiven und partizipativen Umgang mit der Endlichkeit

zulassen. Sie können als gute Anleitung für einen effektiven Thanatoludismus gelten.

Videospiele übernehmen die Rolle von Spiegelbildern kultureller Leitvorstellungen und Weltdeutungen. Der Umgang mit Tod und Sterben in ihnen offenbart, wie sehr digitale Spielwelten existenzielle Themen aufgreifen.

Videospiele übernehmen also längst die Rolle von Spiegelbildern kultureller Leitvorstellungen und Weltdeutungen. Besonders der Umgang mit Tod und Sterben in ihnen offenbart, wie sehr digitale Spielwelten existenzielle Themen aufgreifen und zugleich in ökonomische und kompetitive Spielmechaniken einbetten. So entstehen Ritualisierungen einer feindseligen

Durchsetzungsökonomie, die religiösen und philosophischen Vorstellungen von Endlichkeit und Sinnfindung widersprechen. Dennoch liegt im Medium Videospiel ein enormes Potenzial, sich auch positiv und reflektiert mit Tod und Vergänglichkeit auseinanderzusetzen, wenn es nicht auf obige Rituale vereinsamt wird. Hierzu kann ein auch pädagogisch aufgegriffener Thanatoludismus definitiv fruchtbare Beiträge liefern.



Dieser Artikel ist die Kurzfassung einer Langversion, die in Frick, Gröbel, Siever: Tod und Trauer – digital:analog, Berlin: deGruyter 2025 (S. 132-180), erschien.



Langversion

Tod und Trauer – analog:digital Linguistische und theologische Perspektiven

Herausgegeben von Karina Frick, Lea Gröbel und Christina Margrit Siever

Berlin, Boston: De Gruyter, 2025.
<https://doi.org/10.1515/9783111636108>