

Robert König

Mit dem Tod spielen

Videospiele und die religiöse Praxis des *homo ludens*

Abstract: Der Beitrag liefert nach Johan Huizingas Konzept des *homo ludens*, das den Menschen als *spielendes* Wesen interpretiert, eine philosophische Theologie des Videospielens. Hierfür fokussiert der Text besonders auf Darstellung, Implementierung und Chiffrierung des Todes im Videospiel und interpretiert die Praktik des Videospielens vor dem Hintergrund eines christlich-theologischen Konzeptes von Endlichkeit, Sterben und Tod. Dabei zeigt sich aus theologischer Perspektive im Videospiel besonders eine problematische Einbettung des Todes in ökonomische und casino-artige Spielmechaniken. Dieser wird mit der Idee eines paulinisch-johanneisch aufgeladenen *Thanatoludismus* entgegengetreten, das im folgenden Text entwickelt wird und dessen Berücksichtigung auch für die Videospielindustrie vorgeschlagen wird.

The article provides a philosophical theology of video games based on Johan Huizinga's concept of the *homo ludens*, which interprets humans as playing beings. To this end, the text focuses particularly on the presentation, implementation and encoding of death in video games and interprets the practice of video gaming against the background of a Christian theological concept of finitude, dying and death. From a theological perspective, the problematic embedding of death in economic and casino-like game mechanics is particularly evident in video games. This is countered with the idea of a Pauline-Johannean-charged *thanatoludism*, which is also being developed in the following article and considered for the video game industry.

Keywords: Theologie, Videospiel, Tod, Ökonomie, *homo ludens*

1 Eine kurze Skizze des *homo ludens*

Die folgenden Bemerkungen zur Darstellung des Todes in Videospielen speisen sich aus Anreicherungen des kulturwissenschaftlichen Konzeptes eines sog. *homo ludens* mit Perspektiven der christlichen Theologie. Es scheint zwar auf den ersten Blick befremdlich, die Themen Tod und Trauer mit der Tätigkeit des *Spielens* zu verbinden. Doch hat bereits Johan Huizinga, der Schöpfer der Idee eines *homo ludens*, in seinem gleichnamigen Werk aus dem Jahre 1937 gezeigt, inwieweit das Spielen für die Etablierung von politischen, sozialen, kulturellen und lebensweltlichen Formen eine zentrale Rolle spielt. Es sei eine „sinnvolle Funktion“ (Hui-

zinga 2013: 9) im Sinne einer *sinnstiftenden* Funktion. Das heißt, über ihre Art, miteinander zu spielen und in eine spielerische Formierung von Wirklichkeit einzutreten, verhandeln Menschen ihre Lebenswelten nach bestimmten Regelsystemen. Diese Regelsysteme tragen als *Spiele* dabei aber die Eigentümlichkeit an sich, dass sie „ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen“ (Huizinga 2013: 15) bleiben. Das bedeutet, dass das Spiel nicht einfach in andere kulturelle, psychologische oder soziale Kategorien übertragen und aus diesen heraus erklärt werden kann. Es stellt mit Huizinga eine spezifische Form menschlichen Verhaltens dar, in der dasjenige, was erst durch das Spielen als *Ernst* aufgebaut wird, wiederum bewusst ge- und unterbrochen wird. So schreibt Huizinga:

Der Form nach also kann man das Spiel zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem die Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben. (Huizinga 2013: 22)

Nun geht es im vorliegenden Text nicht darum, die Adäquatheit oder Inadäquatheit dieser Definition zu reflektieren. Für unsere Zwecke ist der Hinweis Huizingas entscheidend, dass sich spielende Menschen mit, wie er mehrfach ausführt, spannungserzeugenden *Geheimnissen* umgeben. Das Spiel muss, um als Spiel zu funktionieren, also immer einen Faktor des Unerklärlichen bei sich tragen. Es ist eine Auseinandersetzung, der ein Unsagbares oder ein erhüllt Bekanntes angehört. Dieses Verhüllte ist nicht selbst der Gegenstand oder das Ziel des Spiels, sondern das, was das Spiel vom *Ernst* unterscheidet. Es ist die Möglichkeit, dem Ernst der gewohnten Erfahrungswirklichkeit einen geheimnisvollen *Unernst* des Gespielten als Alternative anheimzustellen.

Neben vielen anderen Aspekten ordnet Huizinga dem Spiel daher wegen seines Geheimnischarakters eine geradezu kultische und darüber hinaus gar mythisch-religiöse Dimension zu. Der Mensch praktiziere, übe und probiere beim Spielen in nach bestimmten *Regeln* eingerichteten „heiligen Feiern“ (Huizinga 2013: 30) mit geheimnisvollem Unernst sein Selbst- und Weltverständnis rituell und indirekt. Den Menschen als einen *homo ludens* zu fassen, geht also weit darüber hinaus, das Spielen als eine arbiträre Vergnügungstätigkeit zu beschreiben. Indem er spielt, offenbart der Mensch in zunächst unernsten Grenzen auf rituell-religiöse Weise seinen Wirklichkeitsbezug. Zu spielen, kann man daher mit Huizinga sagen, ist am Ende immer ein religiöser Ritus, d. h. aus philosophischer

Sicht eine Praxis, sich zur Idee des Wesens der Wirklichkeit in Beziehung zu setzen. An diesem Punkt wird das Spielen auch für den hier gewählten Zugang bedeutsam. Denn gerade im spielerischen Umgang mit dem *Tod*, um den es in diesem Beitrag anhand von Videospielen geht, tauchen wesentliche religiöse Motive auf. Diese Motive seien nun vonseiten einer christlich-philosophischen Theologie kurz umrissen, in der religiöse Problemstellungen mithilfe philosophischer Methodologie näher beleuchtet werden. Für unseren Zugang betrifft das besonders den Anspruch einer Nachvollziehung theologischer Fragestellungen mit Mitteln begrifflicher Rationalität. Dies wird durch das Konzept des *homo ludens* gewährleistet und auf das Videospielen angewendet.

2 Der Tod im Verständnis christlicher Theologie

Aus theologischer Sicht bleibt es eine große Herausforderung, in einem kurzen Unterkapitel irgendein gewichtiges Wort über die umfassende Rolle von Endlichkeit, Sterben und Tod im Christentum verlieren zu wollen. Da es sich hierbei nämlich nicht zuletzt um einen Zentralpunkt der christlichen Theologie handelt, wurden zu dieser Frage über die Jahrtausende nicht nur ganze Bibliotheken geschrieben, sondern auch bereits in den Grundtexten der Überlieferung, sowohl im Alten als auch im Neuen Testament, zahlreiche weitreichende Aussagen über den Tod getätigt. Die nun folgenden Aspekte sind daher stets als Auswahl zu verstehen, haben aber eine größere Bedeutung für das in dem vorliegenden Beitrag untersuchte Thema.

Jedenfalls sind im Hinblick auf das Videospielen und seine im Kontext eines *homo ludens* zu untersuchende Auskunft über das Selbst- und Weltverständnis des Menschen zunächst einige Stellen aus den Paulusbriefen hervorzuheben. So lesen wir im Römerbrief mit Verweis auf die Paradieserzählung, dass bereits mit Adam und seinem Handeln das ganze Todesverhältnis etabliert gewesen sei (Röm 5,12): „Durch einen einzigen Menschen kam die Sünde in die Welt und durch die Sünde der Tod und auf diese Weise gelangte der Tod zu allen Menschen, weil alle sündigten.“ Der Tod sei von Anfang an ein Phänomen, das alle Menschen betrifft und dem sich daher alle Menschen in irgendeiner Weise zu stellen haben. Dies heißt es für Menschen, im Todesverhältnis zu stehen. Aus dieser Perspektive lässt sich jede Beziehung zum Tod als ein *religiöses Verhältnis* begreifen, auch, wenn es sich vordergründig vielleicht nicht als *Religion* bezeichnet. Denn, so Paulus weiter, es sei durch das Todesverhältnis „erst recht die Gnade Gottes und die Gabe, die durch die Gnadentat des einen Menschen Jesus Christus bewirkt worden ist, den vielen reichlich zuteil geworden“ (Röm 5, 15). Der Kern des Christen-

tums liegt in einem Todesverhältnis begründet, das sich spezifisch in der Beziehung auf Tod und Auferstehung Christi begründet sieht. Von dieser Rückbindung des Paulus bis zur Erzählung über Adam ließen sich nun zahlreiche Verweise zum Alten Testament herstellen, die in unterschiedlichen Weisen eine Auseinandersetzung mit dem Tod markieren und ihn als ein für den Menschen vielgestaltiges Phänomen erscheinen lassen. Man kann beispielhaft an die Erzählungen über Kain und Abel (Gen 4,1–24), die Sintflut (Gen 6,1–9,29), die häufig auch in ihrem Sterben dargestellten Protagonisten seit Abraham (Gen 25,7), an das Buch Ijob oder selbst das Hohelied denken, in dem es heißt: „Stark wie der Tod ist die Liebe“ (Hld 8,6).

Besonders aber wird das Todesverhältnis in den Erzählungen des Neuen Testaments für den Blick auf den spielenden und videospielenden Menschen wichtig. Das Verhältnis zur Endlichkeit bildet dort nicht etwa ein Komplement oder einen Nebenstrang, sondern das Herzstück dessen, was das Evangelium genannt wird. So steht die Episode von Passion, Leid, Tod und Auferstehung Jesu Christi im Zentrum der christlichen Theologie, v. a. mit den Texten des Evangelisten Johannes und der Briefliteratur des Paulus gelesen. In unserem Kontext spielt es eine tragende Rolle, *wie* Tod und Endlichkeit im Sinne exemplarischer Stellen des Neuen Testaments angegangen, begriffen und gedeutet werden. Denn in diesen Texten findet besonders eine Reevaluierung dessen statt, was im Alten Testament über den Tod gesagt und fortan als der eine große Sündeneffekt beschrieben wurde. Wir lesen im Sinne dieser Reevaluierung im zweiten Brief an Timotheus von Jesus, „der dem Tode die Macht genommen und das Leben und ein unvergängliches Wesen ans Licht gebracht hat durch das Evangelium“ (2 Tim 1,10). Hierzu darf eine wichtige Bemerkung nicht fehlen: Der Tod wird als Faktor der menschlichen Existenz nicht etwa ausgeschaltet oder für abgeschafft erklärt. Menschen stehen weiterhin in einem Verhältnis zu ihm. Doch hat sich dieses Verhältnis verändert, weil der Tod nun als entmachteter erfahren werden kann. Solch eine Entmachtung stellt eine umfassende Requalifizierung der Bedeutung von Sterben und Tod für den Menschen dar. Diese Requalifizierung besteht darin, dass der Tod nicht mehr als Strafe, Bürde oder Sühne für bereits begangene Sünde aufgefasst wird, sondern als Erlösung, Befreiung und Vergebung. Kreuz und Auferstehung werden unter dieser Umgestaltung etwa im Sinne der Theologie Karl Rahners (s. u.) einheitlich zusammengeführt und nicht einmal als Strafe (Kreuz) und ein andermal als Vergebung (Auferstehung) aufgefasst. In diesem Sinne wäre es mit Rahner auch zu verstehen, wenn der Evangelist Lukas schreibt, das Kreuz sei von dem, der Jesus zur Auferstehung folgt, täglich aufzunehmen (Lk 9,23). Rahner weist in solch einer Einheit von Kreuzestod und Auferstehung auf die stets unmittelbar existenzielle und damit das individuelle Leben betreffende Bedeutung der Erlösung hin. Das Evangelium ist für ihn nicht Lehr-, sondern Lebensbuch. Es betrifft den Menschen in seiner „konkreten Natur“ und „nicht rein bewusstseinsjen-

seitige Seinszuständlichkeiten“ (Rahner 1960: 230). Vielmehr machen sich die Auferstehungsmomente „in der Erfahrung geltend.“ Der Mensch könne die Auferstehung daher „durch eine einfache Reflexion auf sich selbst (mit dem Licht der natürlichen Vernunft) nicht einfach und eindeutig abheben von der natürlichen Geistigkeit, die seine Natur ist.“ (ebd.) Einen Überblick zu dieser weiterhin debatierten Position, die hier keineswegs als einzig mögliche präsentiert werden soll, gibt Leandro Fontana (2016: 119, mit speziellem Bezug auf Rahners Soteriologie¹). Fontana führt dort aus,

dass der Tod Jesu, begriffen als Heilsgeschehen, so bedeutsam er für den christlichen Glauben sein mag, nie getrennt oder unabhängig vom Leben, von der Botschaft, der Praxis und der Auferstehung Jesu gedacht werden darf. Seine soteriologische Bedeutung lässt sich vielmehr von Gottes „gesamter Offenbarung“ her erschließen, welche als grundlose Mitteilung der Liebe aufzufassen ist. Die unterschiedlichen Metaphern des Neuen Testaments für den heilsamen Tod Jesu sind zweifelsohne bedeutungsvolle verbindliche Interpretationsversuche eines grausamen Geschehens, das für den Glauben konstitutiv ist. Doch erschöpfen sie in keiner Weise das Bedeutungspotential dieses Geschehens und dürfen mit Berechtigung insofern verwendet werden, als sie in Vereinbarkeit mit dem gesamten Leben und der gesamten Botschaft Jesu stehen und zugleich mit den Bedingungen und Möglichkeiten der geschichtlichen, menschlichen Vernunft, die es interpretiert. [...] Dabei ist die theologische sowie anthropologische Erschließung der Kategorie der Sünde von ganz entscheidender Bedeutung, da sie den soteriologischen Diskurs übermäßig bestimmen kann. Der sühnende Tod Jesu am Kreuz stellt keine neue oder andere Art der Vergebung der Sünde dar als jene des irdischen Jesu. Er, der Tod, kann die jesuanische Art der Vergebung bestenfalls radikalisieren, nicht aber überbieten oder gar ersetzen. Anders als ein magisches Geschehen ist die geglaubte, durch den Opfertod geleistete Tilgung der Sünde eine Ermöglichung zu verwandeln, ja neuem Leben. [...] Das rechte Verständnis des Todes Jesu kann in der Tat zur *vera icona dei* führen, zur *vera fides*. Verkürzte oder verengte Deutungen dieses Geschehens vermitteln hingegen problematische Gottesbilder, die zu einer dezidierten Ablehnung Gottes führen können, anstatt Heil, neues, ewiges Leben zu schenken. (Fontana 2016: 119–120)

Auferstehung ist Requalifikation der Erfahrung der Endlichkeit und Sterblichkeit. In anderen Worten wird in der Auferstehung ein *Sterbenmüssen* zu einem *Sterbendürfen* requalifiziert.² Damit wird die Erfahrung von Endlichkeit und die Beziehung des Einzelnen zu ihr in ein recht radikales Licht gerückt: Sterben und Tod des Menschen werden durch Sterben und Tod Jesu als Erlösungsvollzug begriffen, nicht (bloß) als Last in der Existenz. Sie wird, so der Anspruch des Evangeliums, durch diesen Bedeutungswandel zum eigentlich sinn- und bedeutungsstiftenden Element des indivi-

¹ Unter dem Begriff *Soteriologie* versteht man in der Theologie die Lehre und Auslegung des Geschehens der Erlösung durch Jesus Christus.

² Ich zeige diesen Schritt detaillierter in meiner Schrift *Idou. Ho anthropos* im zweiten Band meiner Reihe Logik + Mystik und zeichne ihn entlang der beiden Testamente des Christentums im Detail nach (König 2019: 279–566).

duellen Lebens. Kurzum: Allein durch die Möglichkeit des Todes, und von ihm abgeleitet anderer Formen der Endlichkeit, erhält individuelles Existieren überhaupt Sinnbestimmung und Bedeutungsdimension. Hierzu existieren nicht nur theologische Auslegungen, sondern auch vonseiten einer empirisch forschenden Psychologie Ergebnisse, die nahelegen, dass die Fassung eines „sinnerfüllten Lebens“ im Angesicht des Todes mit Blick auf die christliche Mensch-Gott-Beziehung von Probandinnen und Probanden im Vergleich mit Menschen, die sich als „atheistisch“ verstehen, als eindeutiger vorhanden ausgegeben wird. Dies haben Kenneth Vail und Melissa Soenke (2018: 52–54) in ihrer Studie über sinnstiftende Erfahrungen hinsichtlich der eigenen Sterblichkeit evaluiert. Sie sprechen von einem erfolgreicherem „Terrormanagement“ im Bewusstsein der eigenen Endlichkeit bei Menschen, die sich als christlich verstehen. Derartige empirische Indikatoren sollen natürlich nicht einfach oben eingeführte theologische Voraussetzungen bestätigen oder beweisen. Sie dienen schlicht der Illustration des Umstandes, dass auch die empirische Forschung zu Fragen der Sinnstiftungsstrategien im Angesicht des Todes theologisch zu berücksichtigende Resultate vorweisen kann, die in die Richtung eines Rahner'schen Auferstehungsverständnisses gehen. Die angedeutete Neubewertung der Endlichkeit wird jedenfalls aus theologischer Perspektive nicht bloß durch das Evangelium *mitgeteilt*, sie *ist* das Evangelium in dem Sinne, dass sie ein gewandeltes Selbstverständnis bei dem Menschen bewirkt, der an sie glaubt.

Was nun für das Konzept des videospielenden Menschen daran zugleich wichtig sein wird, ist die zeitgleiche Requalifikation der Unendlichkeit, die durch solch eine Aufwertung der Endlichkeit stattfindet. In diesem Zusammenhang wird vom Evangelium nämlich gerade die Unendlichkeitsbestrebung als das eigentlich zu überwindende Problem erkannt. Sie ist es, die als Fehltritt, Irrsinn und Sünde erscheint. Solcher Bestrebungen kennt das Evangelium viele, beispielsweise Reichtumsgelüste, Egomaniën, Herrschaftsphantasien und dergleichen mehr. Beispielhaft zeigen sie sich bereits in der Paradieserzählung, wo im Kontext der Speise vom „Baum der Erkenntnis“ auch noch von der Gefahr Speise von einem „Baum des Lebens“ (Gen 3,22) die Rede ist. Schon dort wird vor der Idee endloser Lebensdauer gewarnt. Die Problematik eines mangelhaften Endlichkeitsverständnisses wurde in der christlichen Tradition lange so interpretiert und gilt heute noch als Mythos, an dem Grundstrukturen menschlicher Existenz erkennbar werden können, indem auch im Alten Testament das Unendliche als das Missverständnis der Gottesbeziehung selbst auftritt und immer wieder in Verfehlungen, Götzenverehrung oder Katastrophen mündet.

Vor diesem Hintergrund wird verständlich, weshalb das Neue Testament mit Blick auf Passion und Auferstehung Christi sodann zu vielleicht auf den ersten Blick recht kontraintuitiven Aussagen gelangt, etwa, dass die Toten jetzt selig seien, denn sie stürben von nun an im Herrn (Offb 14,13) oder dass wir nun für

alle Zeit, nicht zuletzt durch die Taufe, das Sterben Jesu an unserem Leibe trügen (2 Kor 4,10). Die Einsicht in die eigene Endlichkeit als das eigentlich sinnstiftende Element, das den Menschen vor der nunmehr als sinnlos erkannten Unendlichkeitsbestrebung *schütze*, bildet den Kernpunkt der neutestamentlichen Auseinandersetzung mit dem Tod. Was hier Sinnstiftung genannt wird, heißt deshalb auch manchmal *Erlösung*, nämlich Erlösung von der leeren Not bzw. selbstgewählten Suche nach der Endlosigkeit – egal wie diese aussehe. Wollte man den aufgeladenen Begriff der Hölle bemühen, so könnte man aus christlicher Sicht geradezu sagen: Hölle ist schlicht das, was nicht imstande ist, zu enden und die Suche nach ihr die eigentliche und einzige Sünde. So etwas wird deshalb auch als die Sünde gegen den Geist bezeichnet (Mt 12,31). Ralf Dzienas hat in seiner stringenten Übersicht über unterschiedliche Auslegungen des Sündenkonzeptes in der christlichen Theologie diesen Aspekt besonders als die „soteriologische Sündenlehre“ ausgewiesen, in welcher der Mensch erkenne, dass er gerade im Zurückweisen von Endlichkeit, Todes- und Erlösungsangebot ein Sünder werde (Dzienas 1995: 83). Aus alledem wird schließlich erklärlich, weshalb Paulus an berühmter Stelle schreibt: „das Sterben ist mein Gewinn“ (Phil 1,21).

3 Der Tod im Videospiel

Blicken wir vor dieser Folie auf das Phänomen *Videospiel* als Ausdrucksform des *homo ludens*, so stoßen wir als allererstes auf einen deutlichen Umstand: Sterben ist im Videospiel in der weitaus überwiegenden Zahl der Fälle ein *Verlust*. Die spielende Person verliert, indem sie stirbt. Seit es moderne Videospiele gibt, gibt es das Sterben in Videospielen (s. u. etwa *Spacewar* aus dem Jahr 1962). Dieses Sterben wird in mannigfachen Weisen dargestellt und in die Spielmechanik eingeflochten, aber es markiert für gewöhnlich entweder das Ende des Spieles, den nochmaligen Beginn einer Runde oder eine Zurücksetzung der bereits erreichten Erfolge. McAllister und Ruggill nennen Videospiele auf dieser Basis gar einen beständigen „playground at the edge of mortality“ (2018: 95). In der Tat vernehmen wir vom *homo ludens* als dem *videospielenden Menschen* seit jeher merkwürdige Aussagen wie „ich bin gestorben“, wenn er seine Figur meint, „ich habe keine Leben mehr übrig“ oder – in verschiedenen Varianten – „du hast mich umgebracht“. Tod und Sterben gehören seit Anbeginn intrinsisch zur Mechanik von Videospielen, gleichgültig, ob sie Soldaten an der Front, einen stereotypisierten italienischen Klempner oder einzusortierende Fallblöcke betreffen. An Levels zu scheitern, eine Gegnerin oder einen Gegner oder einen Task nicht bezwingen zu können oder das Ablaufen von Zeit, Lebenskraft oder anderen Parametern hinnehmen zu müssen, all dies wird in

Videospielen mit dem Tod assoziiert. Seine vielgestaltigen Erscheinungsweisen führen aber, könnte man – ganz anti-paulinisch – sagen, dabei in so gut wie allen Spielmechaniken dazu, dass man das Spiel auf die eine oder andere Weise *verliert*.

Dergestalt zeigt sich der Tod dem videospielenden Menschen vor allem als eines: *Er wird ein zu lösendes Problem*. Zum Tod in Videospielen existiert daher eine wachsende Anzahl wissenschaftlicher Beiträge, die sich diesem Umstand auf die eine oder andere Weise widmen (vgl. z. B. Eum & Doh 2023; Schneider 2023, Yee, Kin & Jie 2019; Radde-Antweiler, Waltemathe & Zeiler 2014; Klastrop 2006). Edward Melcer und Marjorie Cuervo haben diese Debatte kürzlich vor allem mit Blick auf den Tod als Herausforderung und Gegenstand der Problembewältigung hervorgehoben, indem sie darauf hinweisen, der Tod sei in so gut wie jedem Videospiel besonders als „failure“ ein zentraler Aspekt (2020: 266). Die Spielmechanik wird davon getragen, den drohenden Tod als Herausforderung zu überwinden. Hierfür existieren je nach Modus des Spiels unterschiedliche Instrumente, Verhaltensweisen und Möglichkeitsräume. Doch ist, je nach Spielmechanik, die Überwindung, Vermeidung oder Auslöschung des Todes in der Regel mit dem Spielziel verknüpft und eine *conditio sine qua non* des Gelingens der Spielverläufe. Der Gewinn liegt aus theologischer Sicht nicht in der *Requalifikation* des Todes, sondern in seiner unmittelbaren Negation. Noch im Spiel zu sein, heißt dadurch, *am Leben* zu sein. Solch ein in Videospielen manifestes Verhältnis zwischen Lebendigkeit und Tod als Beziehung eines zu lösenden Problems tritt uns nun aus unterschiedlichen Perspektiven entgegen. Davon sollen an dieser Stelle die folgenden drei wesentlichen hervorgehoben werden:

1. Videospiele stellen selbst Tod und Sterben dar
2. Videospiele beinhalten Tod und Sterben als Basis ihrer Verlaufsmechanik
3. Videospiele bilden eine eigentümliche Kulturchiffre im menschlichen Umgang mit dem Tod

Diese Dreiteilung rechtfertigt sich in einer mit Huizinga mehr und mehr zutage tretenden kulturellen, spielerischen Probe des Unernstes in Form von Videospielen, die sich in ihnen von der unmittelbaren Darstellung des Todes bis hin zu einem ritualistischen Umgang mit ihm ausdrückt. Dabei ist der dritte Schritt (c) der aus theologischer Sicht eigentlich problematische. Es wird sich zeigen, dass nicht etwa eine – teilweise recht drastische – Darstellung des Todes in Videospielen und auch nicht seine Implementierung in ihre Verlaufsmechanik die theologische Herausforderung bilden, sondern ein schweigender Übertritt vom unernten Spiel in existenziellen Ernst aufseiten der Spielerinnen und Spieler. Videospiele teilen diese Herausforderung einer Grenzverwischung von Ernst und Unernst mit anderen Arten von Spielen. Sie sollen daher nicht in ihrer Eigentümlichkeit gegen

andere Spiele abgegrenzt werden, sondern es soll im Folgenden umgekehrt gerade ein allen Spielen gemeinsames problematisches Potenzial erörtert werden.

3.1 Die Darstellung des Todes im Videospiel

Schon eines der ersten Videospiele im modernen Sinne, nämlich *Spacewar* aus dem Jahre 1962, beinhaltet den Tod. Seine Darstellung ist denkbar einfach und wird auch heute weiterhin genutzt. Beim Treffen durch einen als Lichtpunkt dargestellten Torpedo zerspringt das Raumschiff der Spielerin oder des Spielers selbst in zahlreiche weitere Lichtpunkte und verschwindet. Der Tod durch Verschwinden, etwa einer Spielfigur, ist seither ein zentrales Darstellungsmittel in Videospielen. Auf die eine oder andere Art werden Bildpunkte aufgelöst, zurückgesetzt oder unsteuerbar gemacht. Drastik und Detailgetreue der Darstellung mögen sich seit *Spacewar* verändert haben, das Prinzip bleibt aber dasselbe. Lichtpunkte treffen aufeinander und plötzlich geschieht das, was eigentlich vermieden werden sollte: der spielförmige Tod tritt ein. Dasselbe gilt für Modi etwa des Todes in Iterationsdynamiken, d. h. etwa durch Zeitablauf, Ressourcenknappheit oder andere Zählmechanismen. Sind gewisse Bedingungen für das Eintreten des Todes erfüllt, wird im Spiel algorithmisch ein entsprechendes Ereignis in Gang gesetzt. Der Tod wird auf diese Weise Gegenstand einer Berechnung, indem gewissen Bedingungsstrukturen durch die Spielerin oder den Spieler schlicht ausgewichen werden soll, sei es dem Aufeinandertreffen von Bildpunkten oder der Erfüllung anderer Logiken. Auf diese Weise wird durch den Faktor *Tod als Verlorenhaben* genau dasjenige Spannungsverhältnis ins Spiel eingeführt, von dem Huizinga beim *homo ludens* spricht. Miriam Schreiter (2019) hat in diesem Kontext an einigen Beispielen auf die zahlreichen unterschiedlichen Darstellungen des Todes in Videospielen hingewiesen und auch die unterschiedlichen Infrastrukturen erörtert, durch die er je ins Spiel eingeführt wird. Dabei spielen vor allem kulturell gewachsene Symbole und Metaphern eine tragende Rolle (z. B. Lichtabdunkelungen, entsprechende Musikuntermalung, Symboliken aus unterschiedlichen Religionen und Mythologien usw., vgl. Grieve & Campbell 2014). Das Videospiel erhebt auf kulturell bekannte Darstellungs- und Umgebungschiffren des Todes Anspruch, entwickelt sie aber auch weiter und führt zum Teil hierauf aufbauend neue ein. Auch Vlad und Diana Melnic (2017) heben hervor, wie Todesdarstellungen in Videospielen in mannigfaltigen Weisen in Beziehung zu Spielmechaniken stehen und wie der Tod dennoch als zwar unernteter Tod durch zum Teil drastische Darstellungsformen beim Spieler dennoch ein ernstes Schockerlebnis auslösen können solle.

Freilich haben sich alldem über die Jahrzehnte mannigfache, teilweise tief durchdachte Narrative in die Spiele eingefügt, die sich immer wieder über große

Zeitstrecken und mehrteilige Erzählstränge ausdehnen. Auf dem Videospielsektor sind auf diese Weise erfolgreiche Franchises entstanden,³ die leidenschaftliche Fancommunities hinter sich versammeln. Gerade online gibt es daher unüberblickbare Diskurse, in denen gar der Tod beliebter Spielfiguren einer Erzählung vehement diskutiert, gemeinsam in wechselseitigen digitalen Betrauerungen gelitten bzw. im Fall von sog. Schurken häufig auch gefeiert wird. Im Kontext von Trauerritualen, um zwei Beispiele zu geben, werden etwa unter den Spielerinnen und Spielern der erfolgreichen Reihe *Final Fantasy* auch nach Jahrzehnten der Tod von Aerith Gainsborough im siebten Teil des Franchises weiterhin diskutiert und beklagt oder ähnlich emotional über den Suizid der Figur Henry im Survival-Game *The Last of Us* debattiert. Sabine Harrer hat in ihrer Studie *Games and Bereavement* (2018) die unterschiedlichen Rahmenbedingungen und verschiedenen Ausdrucksformen der Betrauerung in Videospiel-Communities untersucht. Gemäß ihren Resultaten spielen dabei sowohl Gamedesign als auch Darstellungsweise eine zentrale Rolle, um eine „lived grief experience“ (Harrer 2018: 255) möglich zu machen. Dabei hebt sie auch hervor, dass es eine Dominanz ausgesuchter Trauerinhalte, etwa den Heldentod, zu geben scheint und andere, beispielsweise Kindesverlust, demgegenüber im Hintergrund stehen.

In jedem Falle drängt sich im Verhalten gegenüber verstorbenen Figuren überdies häufig eine philosophisch bedenkenswerte zweiwertige Logik von Gut und Böse auf, die im Spielsektor latent anhand des Todes eingeführt wird. Jonathan Melenson beklagt in dieser Hinsicht die oftmals fehlende „full range of moral behavior“ (2010: 57) in Videospielen. Denn diejenige Figur oder Struktur, die mir den spielerischen Tod bringen kann, ist meist Antagonistin oder Antagonist und wird im Spiel häufig als Gegnerin, Feind oder gar das unreflektiert zu bezwingende Böse positioniert.

Das Spektrum der Darstellung des Todes erstreckt sich von ausgearbeiteten Erzähl narrativen bis hin zum entpersonalisierten „Wegklicken“ der Spielgegnerin oder des Spielgegners bzw. dessen taktische Übervorteilung oder Überlistung. Man mag hierbei nicht nur an die berühmten Shooter-Spiele denken, sondern auch an Wirtschaftssimulationen, Strategiespiele oder Gelegenheitsspiele auf dem Smartphone. Auch sie operieren häufig mit der – etwa ressourcenseitigen – Austilgung oder Übernahme der Gegnerin oder des Gegners. So werden auch kapitalistische Monopolbestrebungen oder marktwirtschaftliche Konkurrenzvernichtung häufig als grundlegende Strukturbedingungen des Regelwerks umgesetzt.

3 Videospiel-Franchises sind Spielreihen, die sich teilweise über zahlreiche einzelne Teile erstrecken und über Jahrzehnte hinweg publiziert werden.

Es sollen solch unterschiedliche Erscheinungen des Todes im Medium Videospiel an dieser Stelle keineswegs bewertet werden, so als gäbe es im Sinne der Todesdarstellung ‚bessere‘ oder ‚schlechtere‘ Spiele. Vielmehr führt der zuletzt genannte Aspekt direkt zur zweiten Funktion des Todes im Videospiel und damit über seine bloß inhaltliche Darstellung im Spiel hinaus.

3.2 Der Tod als Teil der Spielmechanik

Wie bereits angedeutet, ist der Tod im Videospiel nicht nur Gegenstand der Darstellung, sondern ebenso sehr Teil der Verlaufsmechanik des Spiels. Die oben getätigten Aussagen zum Wegklicken oder Übervorteilen weisen hierauf bereits hin. Solche Dynamiken verleihen dem Spiel die bei Huizinga angedeutete Spannung, von der es als *Unernst* lebt. In überwiegend siegesorientierten Mechaniken wird dieser Sieg entweder als Zurückweisung der eigenen – häufig als Tod inszenierten – Vernichtung errungen oder gepaart mit der irgendwie gearteten Vernichtung von Gegnerinnen und Gegnern. Entscheidend bleibt auf Basis einer philosophisch-theologischen Perspektive dabei, dass der Tod strukturell besonders als eines klassifiziert wird: als zu lösendes Problem. Rachel Gorden, Benjamin Nanussek und Tom Tuček haben über den Tod und seine spielmechanische Funktion einige Kurzbeiträge (2022) herausgegeben, in denen seine verlaufsmäßige Implementierung anhand mehrerer Spiele untersucht und detaillierter dargestellt wird.

Er soll im Spielverlauf zumindest vermieden bzw. häufig überwunden, bezwungen oder angesichts von Mitspielerinnen und Mitspielern für diese herbeigeführt werden. In unterschiedlichen Modi dienen für dieses Unterfangen mannigfache Formen. Die Verbesserung der eigenen spielerischen Fähigkeiten oder die Zunahme von Handlungsmöglichkeiten im Spiel gehören hierzu ebenso wie die Einräumung wiederholter Versuche, die Chance, das Spiel abzuspeichern und neu zu laden oder veränderbare Schwierigkeitsgrade. In diesem Zusammenhang wäre ein über solche Rahmenbedingungen hinaus zu betrachtendes Forschungsfeld übrigens die in vielen Spielen vorkommende Möglichkeit zur nicht regelkonformen Selbstbevorteilung, häufig *cheating* genannt, die zum Beispiel gegenüber veränderten Schwierigkeitsgraden oder zahlreichen Wiederholungen als unlauter zurückgewiesen wird. Warum es also oft nicht als *cheating* angesehen wird, wenn dieselbe Spielepisode nach mehrfachen Toden dutzende Male wiederholt werden kann, während es als *unerlaubt* gilt, etwa der Spielfigur durch sog. *cheats* einfach direkt Unsterblichkeit zu geben, macht einmal mehr deutlich, wie komplex das Verhalten des homo ludens ist.

In jedem Fall sollen sowohl die Rahmenbedingungen des Spiels als auch sein tatsächlicher Verlauf den Tod von Anfang an zu einer mehr und mehr berechenba-

ren, planbaren und kontrollierbaren Größe werden lassen. Er wird Gegenstand einer Leistungsfähigkeit, mit der Spielerinnen und Spieler ihn möglichst ausschalten können soll. Zusätzlich wird seine erfolgreiche Ausschaltung bzw. seine konsequente Herbeiführung bei Spielgegnerinnen und -gegnern meist mit Instrumenten wie Belohnungssystemen oder Fortschritten im Spielverlauf ergänzt. Marcelo Viana Neto hat dies in seinem lehrreichen Beitrag über „Human Mortality in Videogames“ unter dem Titel einer Ludo-Narratologie detaillierter zusammengestellt. Er bestimmt den Tod als „technique to limit play sessions (players have a limited number of ‚lives‘ before the game is over), as a teaching tool (by dying repeatedly, the player masters the game), and as a punitive mechanic (progress is lost upon death)“ (2014: 1). In den Umgang mit dem Tode wird auf diese Weisen also ein Leistungsgedanke hineingetragen, der durchaus prägend auf das Verhalten von Spielerinnen und Spielern wirken mag. Andre Dowsett und Mervyn Jackson (2019: 22–27) haben hinsichtlich der hierauf fußenden langjährigen Debatte um den Einfluss von Videospielen auf menschliches Verhalten darauf verwiesen, dass nicht primär die Darstellung von Gewalt, Grauen oder Tod in Videospielen zu realer Gewaltbereitschaft führe, sondern die kompetitiv-leistungsorientierte Spielmechanik. Erreichte Erfolge, erzielte Siege und errungene Problemlösungen stehen im Zentrum solch einer hierdurch kompetitiv-belohnungsorientierten Auseinandersetzung mit dem Phänomen Tod im Videospiel. Diese Spiellogik führt nun auch zu einer Veränderung der Tätigkeiten des Spielens selbst und damit zu einem direkten Eingriff in die Lebenswirklichkeit des *homo ludens*.

3.3 Der Tod als ökonomisches Phänomen

Die Verquickung von Competition mit Belohnungs- und Bestrafungssystemen hinsichtlich des Todes schlagen sich auf dem Sektor der Videospiele schließlich bereits über die letzten Jahrzehnte mehr und mehr im Gamedesign selbst nieder. Robert P. Griffiths, Matthew Eastin und Vincent Cicchirillo haben darauf hingewiesen, inwieweit der Faktor „competitiveness“ im Videospiel sowohl „enjoyment“ als auch „hostility“ erhöhe (2015: 1). Nicht zuletzt auf Basis dieser beiden Unterhaltungsfaktoren mag das *kompetitive* Gamedesign über die Jahre zum führenden Designformat geworden sein. Spielerinnen und Spieler begannen etwa schon vor über 20 Jahren, sich in schrittweise professionalisierten *eSports* anhand der Zahl ihrer digitalen Tode zu messen oder in Form von sog. *Speedruns*, d. h. selbstaufgelegten Zeitlimitationen zum Durchspielen des Spiels, und anderen gleichartigen Modi in immer kreativeren sterbelosen Bezwingungsformen der Spiele zu versuchen. Hieran werden nicht nur im Wettbewerbsmodus große Geldsummen geknüpft. So kann, um einen der Spitzenreiter zu nennen, das sog. *Dota International* Turnier, bei dem das na-

mensgebende Spiel in Teams gegeneinander gespielt wird, mit Preisgeldern von insgesamt um die 40 Millionen US-Dollar aufwarten (Statista 2023). Auch sog. *Let's Players* versammeln auf Streamingplattformen wachsende Fangemeinden hinter sich, die ihnen beim regelmäßigen Videospielen zusehen und bei denen es zumeist gerade darum geht, nicht oder besonders spektakulär zu scheitern. Auch solche Streamerinnen und Streamer werden häufig umfangreich als Werbeträgerinnen und -träger von sie im Hintergrund subventionierenden Unternehmen genutzt.

Die Verknüpfung einer kapitalisierenden Marktlogik mit der erfolgreichen und leistungsorientierten Bezwingung des Todes als grundlegender Spielmechanik tritt im Design der Spiele in den Vordergrund. Zum einen schlägt sich dies darin nieder, dass kaufbare Updates, Add-ons, Power-ups, Items und dergleichen mehr im Spiel notwendig gemacht werden, um die Spielerin überhaupt so auszurüsten, dass das Spiel entweder gewonnen oder überhaupt weitergespielt werden kann. Häufig knüpfen sich an verkaufte Grundspiele die Aufforderungen, nächste Bausteine des Spieles zu kaufen oder im Spiel selbst Inhalte zu erwerben. Die Möglichkeit, die Vollversion eines Spiels, d. h. ein Spiel als fertiges Komplettpaket erwerben zu können, existiert zwar weiterhin, doch erhielt sie in den letzten Jahren wachsende Konkurrenz von Spielen als Versatzstücken. Spielerinnen und Spieler werden zum Teil durch In-Game-Käufe überhaupt erst in die Lage versetzt, das Spiel zu gewinnen. Formen wie *Minimaxing* oder *Lootboxing* sind häufige Erscheinungen dieser Dynamiken. Ersteres bedeutet vonseiten der Entwicklerinnen und Entwickler her, das Spiel so zu designen, dass die Spielerinnen und Spieler das Spiel im Modus von Minimalanforderungen pro Maximalergebnis zu denken beginnen. Sie haben sich beständig zu fragen, welche Voraussetzungen mindestens erfüllt sein müssen, um im Spiel maximal erfolgreich zu sein. Berechnungs- und Planungslogiken der Leistungssteigerung treten ins Zentrum und führen zu teilweise erstaunlichen Spieltechniken und -strategien. Ziel bleibt allerdings stets die Steigerung der Leistungsfähigkeit, wodurch in das Gamedesign und ins gemeinsame Spielen die allgemeine Rahmenbedingung eines sich stets verschärfenden Konkurrenzkampfes eingeführt wird, der letztlich am Bezwingenkönnen des Todes im Spiel orientiert bleibt. Zur Privilegierung der Spielerin oder des Spielers wird für solch ein *Minimaxing* sodann das kaufbare Item, Add-on oder Power-up angeboten. Eine andere designorientierte Strategie ist das sog. *Lootboxing*, bei dem Spielerinnen und Spieler per Zufallsprinzip im Spiel etwa durch eine plötzlich erscheinende Kiste bestimmte Gegenstände erhalten können. Ob diese Gegenstände für den weiteren Spielverlauf hilfreich sind oder nicht, entscheidet oft das Glück. An solche *Lootboxes* werden jedenfalls Kaufoptionen für weitere *Lootboxes* gehängt, sodass derjenige, der mehr Geld investieren kann, auch mehr Chance auf einen In-Game-Erfolg hat. Hierdurch werden nicht nur sozio-ökonomische Strukturen in den Spielverlauf implementiert, es tragen sich außerdem auch Logiken von Glücksspielen und Casinos in das Video-

spielen hinein. Aus dem drohenden Tod kann man sich hinauskaufen, wenn genug Kapital aufgewendet wird. Wer mehr investieren kann, vermag auch, dem Tod erfolgreicher zu entgehen. Seine Vermeidung entkoppelt sich damit auch von der bloß innerspielerischen Leistungslogik hin zu marktwirtschaftlicher Potenz. Spielerinnen und Spieler, die in gewissen Zeitabständen regelmäßig Updates kaufen, sind wirtschaftlich weitaus relevanter als solche, die nur einmal eine Vollversion erwerben.

Aus diesem Grund entwickelt sich auch das strukturelle Gamedesign in Richtungen, die solche Rahmenbedingungen unterstützen. Scheinbar endlos hinzufügbare Bausätze von Updates und Add-ons werden durch sog. *Open World Designs* und dergleichen ergänzt, d. h. es soll in einer unabgeschlossenen Spielwelt potenziell endlos weitergespielt werden können. Oder der Spielverlauf selbst wird auf unendliches Wiederholen unter Implementierung von Belohnungs- und Steigerungsformen ausgerichtet. Hierzu existieren zum Teil detaillierte Forschungen, die sich auch aus psychologischer Perspektive etwa auf Suchterkrankungsbedingungen im Gamedesign beziehen (z. B. Fan & Zhang 2023, Pontes 2018, Wittek et al. 2016, Griffiths 2008) oder zumindest Faktoren hervorheben, die zu wiederholtem und prolongiertem Spielen führen sollen (z. B. Caroux 2023, Kao 2020), die in der Videospieelforschung insgesamt unter dem Titel einer „Gamedesign Research“ verhandelt werden (Lankoski & Holopainen 2017). Auch der Tod als außerhalb der Spielwelt gegebener Fakt, mit dem der Mensch umzugehen hat, wird zugunsten einer Unendlichkeitsmechanik umgedeutet. Er ist nicht nur ein zu lösendes Problem, sondern in der Vorstellung endloser Wiederholung und Steigerung letztlich keine tatsächlich genuine Erfahrung.

4 Theologische Konsequenzen

Die letzten Bemerkungen zur *Verunendlichung* bei gleichzeitiger Einführung von Casino- und Marktstrukturen in Videospiele geben das Stichwort für Konsequenzen, die im Sinne einer philosophischen Theologie des Videospielens zu ziehen sind. Der Tod ist im Videospiel kein Tod, dazu fehlt ihm allein schon die Endgültigkeit. Er repräsentiert als Chiffre des *homo ludens* eine Verhaltensweise des Menschen, die aus theologischer Sicht eine Einübung in *Unendlichkeitsbestrebungen* und damit gerade keine Auseinandersetzung mit der Endlichkeit darstellt. Diese Verschiebung findet aber nicht etwa in der häufig problematisierten direkten Darstellung des Todes im Spiel statt. Die Schwierigkeit ist statt in den Spielinhalten viel eher in der Mechanik der Spiele und ihrer strukturellen Beschaffenheit zu suchen.

Das *spielerische Element* im Umgang mit dem Tod mag zunächst gerade in der fehlenden Endgültigkeit verankert sein. Sie liegt dem Spieldesign zugrunde. Schließlich würde wohl kaum jemand ein Spiel spielen, in dem man nur einen einzigen Versuch hat (wiewohl derartige Designs im Videospielektor ebenfalls existieren). Solch einer fehlenden Endgültigkeit werden aber, wie gezeigt, spielmechanisch auch existenzielle Sinnerfahrung und inklusives Erlernen der Endlichkeit aufgeopfert. Denn letztlich kann entweder endlos wiederholt, rahmenangepasst oder sozio-ökonomisch aus dem Tod hinausgekauft werden. Indem dies aber weiterhin an ein Lösen und Vermeiden des Todes geknüpft ist, findet aus Sicht des Neuen Testaments eine problematische Umdeutung von Tod und Sterben statt, die mit Huizinga als rituell-kulturelle Praktik auch in den ‚ernsten‘ Lebensvollzug hineingetragen werden kann. Dadurch ökonomisiert, verwettbewerbt und leistungsorientiert sich auch der Umgang mit dem Tod im ‚Ernst‘. So tritt etwa auch in zahlreichen Aufwürfen trans- und posthumanistischer Theorien der Tod als ein nur weiter zu überwindendes Problem anstatt als sinnstiftende Endlichkeitserfahrung auf. Panagiotis Pentaris (2021) weist in diesem Kontext etwa mit seiner umfassenden Arbeit zu *Dying in a Transhumanist and Posthuman Society* auf die zahlreichen digitalen Versuche hin, des Todes als einer Herausforderung Herr zu werden und ihn zu bezwingen. Solchen Versuchen kann auch der hiermit zum Ernst werdende Unernst des Videospiele eingeschrieben werden.

Gewinner ist dann auch im Ernst der möglichste Bezwinger des Todes, anstatt derjenige, der ihn mit Paulus in sein Existieren integriert und endlose Überbietungsdynamiken zurücklässt. Denn solche Dynamiken haben nicht nur markt- und casinologische Grundzüge, sondern führen häufig auch in ein Recht des Stärkeren ein, das gleichsam durch viele Videospiele eingeübt wird. Peter Christiansen (2014) hat von Michel Foucault (vgl. z. B. Foucault 1977: 166) ausgehend in diesem Kontext darauf hingewiesen, dass das Videospiel als so verstandenes Kulturphänomen auch Ausdruck von Biomacht und Biopolitik sein *kann*, die dem endlichen Individuum keine Rolle mehr im menschlichen Zusammenleben einräumt. Mit Christiansen wird die Spielerin oder der Spieler biopolitische Managerin oder Manager des Lebens, dem es stets um „the better use of resources“ (Christiansen 2014: 14) zu gehen hat, damit der Tod möglichst abgewehrt wird.

Es sei hier bewusst gesagt: das Spiel *kann* Nährboden für Biomacht sein, denn mitnichten soll an dieser Stelle das Videospielen als rituelle Praxis des *homo ludens* insgesamt zurückgewiesen werden. Nicht die Praxis selbst, sondern ihre Einbettung in bestimmte Rahmenbedingungen, Strukturen und Mechaniken muss problematisiert werden. Gelingt es nämlich, Videospiele gegenüber ihrer Präformierung als Glücksspiel und am Recht des Stärkeren orientierte Bezwingungsform stattdessen als eine virtuell probierte Endlichkeit zu erfahren, dann werden

sie zu einer weiteren religiösen, gleichsam rituell aufgeladenen Verhaltensweise des Menschen. Denn gerade die spielerische Einübung in die Endlichkeit kann dem *homo ludens* den Möglichkeitsraum des Umgangs mit ihr erschließen und in seinen Herausforderungen verfügbar machen. Im Sinne solch eines sinnstiftenden Todesumgangs im Videospiel-Mainstream lässt sich beispielsweise etwa an Spiele wie *Cyberpunk 2077*, *Vampire: Redemption* oder bestimmte Varianten von *Minecraft* denken. Im weniger kommerzialisierten Indie-Bereich gibt es weitaus mehr Beispiele für Spiele mit einer endlichkeitseinübenden Perspektive. Solche sog. *Death Positive Videogames* lassen den Spieler etwa in die Rolle einer Leichenbestatterin (*A Mortician's Tale*) oder des Fährmannes ins Jenseits (*Spiritfarer*) schlüpfen, mit dem Problem letzter Wünsche eines Sterbenden umgehen (*To the Moon*) oder gar eine an Krebs sterbende Figur in ihren letzten Lebensphasen spielen (*That Dragon, Cancer*). Moralische Dilemmata, der Aufbau von Beziehungen, nicht rückgängig zu machende Entscheidungen und die drohende Entmenschlichung ändern selbst bei Beibehaltung von kompetitiven Strukturen im Spiel die Spieldynamik.

Don Gotterbarn (2010) empfiehlt daher in seinem Konzept *ethics of video games*, nicht nur Spielerinnen und Spieler über die hier dargestellten Zusammenhänge der Rahmenbedingungen von Videospielen als Praxis des *homo ludens* aufzuklären, sondern auch die Designverantwortlichen, Developerinnen und Developer sowie Produktionsunternehmen mit in die Pflicht zu nehmen. Indem die Videospielindustrie nämlich mittlerweile auch aus marktwirtschaftlicher Sicht sonstige führende Zweige der Unterhaltungsmedien lange hinter sich gelassen hat (Statista 2022), ist sie eine feste Größe geworden, mit der kulturell und gesellschaftlich umzugehen ist. Videospiele müssen daher auch aus pädagogischer Perspektive in den Blick genommen werden. In Gotterbarns Worten soll mithin „a narrow and dangerous model“ (2010: 369) in Videospielen, das aus Kompetitionslogiken und Unendlichwerdungsphantasien besteht, gewissen Designstandards weichen, die Videospiele in ihrem größeren Potenzial als vielfältige menschliche Kulturpraxis abholen und nicht auf Marktmechanismen und das Recht des Stärkeren reduzieren. Aus theologischer Sicht und mit den Worten von McAllister und Ruggill kann hier ein „remarkable, humbling and empowering [...] *thanatoludism*“ (2018: 85), d. h. ein sinnstiftendes Spielen mit dem Tod, einen effektiven Beitrag für die Vermeidung eines Todesverständnisses leisten, das auf Überbietungsdynamiken hin ausgelegt ist. Immerhin zeigt auch mit Huizinga der videospielende Mensch stets ein klar religiös-rituelles Weltverhältnis, auch wenn er dies mit anderen Mechanismen scheinbar überdeckt. Ein ernstgenommener *Thanatoludismus* vermag in dieser Hinsicht auch aus philosophischer Sicht, ganz nach Vorbild eines alten und berühmten platonischen Diktums, in unterschiedlichen Lebenslagen ein je sinnstiftendes Einüben in die Endlichkeit zu begünstigen. Aus Sicht der philosophischen Tradition spricht nämlich bereits

Platons Dialog *Phaidon* (2005: 64a) vom *Sterbenlernen* als einer der existenziellen Grundaufgaben des Menschen und zeigt damit, dass es sich hierbei nicht nur um ein christlich-theologisches Konzept handelt. Gerade die weiter zu erwartende Entwicklung auf dem Sektor interaktiv-digitalen Spielens kann als *Thanatoludismus* eine solch sinnstiftende und pädagogisch getragene Einübung in Endlichkeit und Tod darstellen.

Literatur

- Die Bibel. In der Einheitsübersetzung* (1980). Stuttgart: Katholische Bibelanstalt.
- Caroux, Loic (2023): Presence in video games. A systematic review and meta-analysis of the effects of game design choices. *Applied Ergonomics* 107 (3), 103936.
- Christiansen, Peter (2014): Thanatogaming. Death, Videogames, and the Biopolitical State. *Digra* 14 (8).
- Dowsett, Andre & Mervyn Jackson (2019): The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior* 99 (4), 22–27.
- Dziewas, Ralf (1995): *Die Sünde der Menschen und die Sündhaftigkeit sozialer Systeme. Überlegungen zu den Bedingungen und Möglichkeiten theologischer Rede von Sünde aus sozialtheologischer Perspektive*. Münster, Hamburg: Lit.
- Eum, Karam & Young Yim Doh (2023): A thematic analysis of bereaved adults' meaning-making experience of loss through playing video games. *Frontiers in Psychology* 14, 1–17.
- Fan, Kexin & Xuyin Zhang (2023): Video Game Addiction. Formation and Impact on Human Life. *Journal of Education Humanities and Social Sciences* 8, 1604–1608.
- Fontana, Leandro L. B. (2016): Wegen unserer Sünden gestorben? Neue Zugänge zur soteriologischen Bedeutung des Todes Jesu. *Teocomunicação* 46 (1), 104–122.
- Foucault, Michel (1977): *Der Wille zum Wissen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Gorden, Rachel, Benjamin Hanussek & Tom Tuček (Hrsg.) (2022): *Death in Games*. (Play/Write Student Journal 1). Klagenfurt: University of Klagenfurt.
- Gotterbarn, Don (2010): The ethics of video games. Mayhem, death, and the training of the next generation. *Information Systems Frontiers* 12 (4), 369–377.
- Grieve, Gregory P. & Heidi A. Campbell (2014): Studying Religion in Digital Gaming. A critical review of an emerging field. *Heidelberg Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5, 51–67.
- Griffiths, Mark D. (2008): Diagnosis and management of video game addiction. *Directions in Addiction Treatment & Prevention* 12 (3), 27–42.
- Griffiths, Robert P., Matthew S. Eastin & Cicchirillo Vincent (2015): Competitive Video Game Play. An Investigation on Identification and Competition. *Communication Research* 43 (4), 1–19.
- Harrer, Sabine (2018): *Games and Bereavement. How Videogames represent attachment, loss, and grief*. Bielefeld: transcript.
- Huizinga, Johan (2013): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Kao, Dominic (2020): The Effects of Juiciness in an Action RPG. *Entertainment Computing* 34 (3), 100359.
- Klastrup, Lisbeth (2006): Why Death Matters. Understanding Gameworld Experience. *JVRB – Journal of Virtual Reality and Broadcasting* 4.2007 (3), 29.

- König, Robert (2019): *Logik + Mystik*. Band 2. Norderstedt: BoD.
- Lankoski, Petri & Holopainen, Jussi (Hrsg.) (2017): *Game Design Research. An Introduction to Theory & Practice*. Pittsburgh: ETC Press.
- Neto, Marcelo D. V. (2015): A Hero's Death. Human Mortality and Video Games. Santa Cruz: University of California, 1–12. https://www.academia.edu/10622358/A_Heros_Death_Human_Mortality_and_Video_Games (letzter Zugriff 02.09.2024).
- McAllister, Ken S. & Ruggill, Judd E. (2018): Playing to Death. *American Journal of Play* 11 (1), 85–103.
- Melcer, Edward & Marjorie A. M. Cuervo (2020): Death and Rebirth in Platformer Games. In Barbaros Bostan (Hrsg.), *Game User Experience And Player-Centered Design*, 266–293. Berlin: Springer.
- Melenson, Jonathan (2011): The Axis of Good and Evil. In Karen Schrier & David Gibson (Hrsg.), *Designing Games for Ethics. Models, Techniques and Frameworks*, 57–71. Hershey: IGI Global.
- Melnic, Diana & Vlad Melnic (2017): Saved games and respawn timers. The dilemma of representing death in videogames. *University of Bucharest Review. Literary and Cultural Studies Series* 7 (2), 29–37.
- Pentaris, Panagiotis (2021): *Dying in a Transhumanist and Posthuman Society*. London. Routledge.
- Platon (2005): *Phaidon*. Werke Bd. 3. Darmstadt: WBG.
- Pontes, Halley M. (2018): Making the Case for Video Game Addiction. Does It Exist or Not? In Christopher J. Ferguson (Hrsg.), *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention*, 41–57. Cham: Springer.
- Radde-Antweiler, Kerstin, Michael Waltemathe & Xenia Zeiler (2014): *Video Gaming, Let's Plays, and Religion. The Relevance of Researching gamevironments*. *Gamevironments* 1, 1–36.
- Rahner, Karl (1960): *Natur und Gnade*. Schriften zur Theologie Bd. IV. Einsiedeln: Benzinger. 209–255.
- Schneider, Edd (2023): Death with a Story. How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games. *Human Communication Research* 30 (3), 361–375.
- Schreiter, Miriam (2019): *Wie kommt der Tod ins Spiel? Von Leichen und Geistern in Casual Games*. Glücksstadt: vwh.
- Statista (2023): DOTA 2 The International championship prize pool from 2011 to 2022. <https://www.statista.com/statistics/749033/dota-2-championships-prize-pool/> (letzter Zugriff 02.09.2024).
- Statista (2022): Are You Not Entertained? Estimated global revenue from video games, books, filmed entertainment and recorded music in 2021. <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/> (letzter Zugriff 02.09.2024).
- Vail, Kenneth & Melissa Soenke (2018): The impact of mortality awareness on meaning in life among Christians and atheists. *Religion, Brain & Behavior* 8 (1), 44–56.
- Wittek, Charlotte T., Turi R. Finserås, Ståle Pallesen, Rune A. Mentzoni, Daniel Hanss, Mark D. Griffiths & Helge Molde (2016): Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction* 14, 672–686.
- Yee, Hon Kai, Fok C. Kin & Tan R. Jie (2019): Dying in Cyberworld. Violent Video Games extinguished children's death concept and attitude. *Southeast Asia Psychology Journal* 7, 58–69.