

Britta Neitzel

Zurück auf Anfang. Zum Tod in Computerspielen

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2179>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta: Zurück auf Anfang. Zum Tod in Computerspielen. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 43: ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben (2008), S. 82–90. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2179>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Zurück auf Anfang

Zum Tod in Computerspielen

Kenny, einer der vier Freunde aus *SOUTH PARK* (USA 1997– Comedy Central), hat ähnliche Fähigkeiten wie eine Spielfigur: In jeder Folge der Serie¹ wird Kenny getötet – er wird überfahren, vergiftet, erschlagen, erschossen, gefressen oder von einem Abhang gestürzt ... Und in jeder neuen Folge ist er wieder da. Alle Sorge um Kenny wäre vergeblich – er stirbt auf jeden Fall – und niemand muss um Kenny trauern – er ist in jeder neuen Folge wieder dabei. Frank Degler stellt am Beispiel von Lara Croft die These auf, dass es ihre digitale Verfasstheit ist, die Figuren in Computerspielen problemlos immer wieder sterben lässt, während von Schauspielern verkörperte Figuren dies nicht können.² Vielleicht trägt die tatsächliche Sterblichkeit von Schauspielerinnen und Schauspielern dazu bei, dass der Tod der von ihnen in Filmen oder Fernsehserien verkörperten Figuren eine größere Bedeutung hat, als der Tod von digitalen Figuren. Ich denke jedoch, dass es vor allem narrative Zwänge sind, die Tod und Wiederkehr von Film- und Serienfiguren verunmöglichen. So musste die «Auferstehung» von Bobby Ewing in *DALLAS* (USA 1978-1991, Lorimar Television) explizit begründet werden: Sein Tod war nur ein Traum seiner Frau Pamela. Kenny, wie auch Spielfiguren, sind jedoch einfach wieder da, nachdem sie gestorben sind. *SOUTH PARK* spielt mit der narrativen Logik, während die Auferstehung von Spielfiguren generell zur Logik von Spielen gehört.

Tod im Spiel

Einen Einblick in die Verbindungen von Tod und Spiel und zu Spielen mit dem Tod gab die Ausstellung *Game Over*, die 2002 im Museum für Sepulkralkultur in Kassel stattfand. Für die Ausstellung wurden Tarotkarten, Gänsepiele, in denen die Spielerinnen in einer Spirale metaphorisch das irdische Diesseits durchlaufen,

1 In der FAQ-Sektion der International Movie Database wird angegeben, dass Kenny endgültig in der 13. Episode der fünften Staffel an einer tödlichen Krankheit stirbt (Titel: *Kenny Dies*). Allerdings war auch die Haltbarkeit dieses Todes begrenzt. Nach einem guten Jahr tauchte er in der sechsten Staffel wieder auf.

2 Vgl. Frank Degler: Scheintod. Das Spiel mit den digitalen Körpern. In: Eva Korman, Anke Gilleir und Angelika Schlimmer (Hrsg): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*, New York 2006, (Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik, Jg. 59). S. 187–197, hier S. 188.

um schließlich das Jenseits zu erreichen, Kriegs- und Schießspiele, Automaten, die Geisterhäuser oder Hinrichtungsszenen zeigen, und auch Computerspiele zusammengestellt. Der spielerische Umgang mit dem Tod, also dem Unausweichlichen, dem Endgültigen, dem Ende (oder auch dem Anfang für etwas Neues) hat eine lange Tradition. Herausheben möchte ich hier vor allem die Gänsepiele, in denen ‹Im-Spiel-Sein› äquivalent gesetzt wird mit ‹Am-Leben-Sein›, denn das Gänsepiel thematisiert den dem Schicksal unterworfenen Verlauf des Lebens³: glückliche



Feld 58: Der Tod im Gänsepiel^F

Momente, Stagnation und auch Rückschläge. Dieses Leben läuft auf ein Ziel hinaus – gewonnen hat das Spiel diejenige Spielerin, die als erste das Leben hinter sich gebracht und das Jenseits erreicht hat. Das Ende des Lebens ist hier also nicht negativ konnotiert, sondern bildet vielmehr – in der christlichen Version des Spiels – den Beginn des Daseins im Himmelreich. Durch diesen christlichen ‹Bildungsauftrag› entging das Spiel der Verfolgung und dem Verbot durch die Kirche, obwohl es oftmals auch um Geld gespielt wurde.⁴

Erreicht wird die Erlösung und damit das Ende des Spiels auf dem dreiundsechzigsten Feld, das achtundfünfzigste Feld (die Quersumme von 58 ist 13) ist bei dem Spiel jedoch traditionell das Feld des Todes. Dies bedeutet jedoch nicht dass die Spielerin stirbt, sondern dass sie auf Feld 1 noch einmal von vorn beginnen muss.

3 Als Würfelspiel ist es ein reines Glücksspiel, was, wie es Caillois so treffend beschreibt, bedeutet, dass man sich dem Schicksal ausliefert. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart 1960.

4 Vgl. Ulrike Neurath-Sippel: Vom Diesseits zum Jenseits. Spirallaufspiele. In: *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 49-60.

5 Ausschnitt aus einem Gänsepiel der 1. Hälfte des 17. Jahrhunderts. Abbildung entnommen aus *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 51.

Den «Zauberkreis» des Spiels⁶ verlässt die Spielerin also nicht, wenn ihre Spielfigur stirbt, sondern erst, wenn das Spiel beendet ist. Und selbst dann kann sie eine neue Partie beginnen. Spiele sind auf der Logik der Wiederholung aufgebaut, was ein Wieder-holen von Spielzeit und Spielfiguren einschließt.

Eine Verbindung von Diesseits und Jenseits, bzw. von irdischem und göttlichem Reich lässt sich auch über die Benennung der Spielfiguren in digitalen Spielen, feststellen. Die hinduistischen Avataras, von denen die Bezeichnung Avatar für die digitalen Spielfiguren abgeleitet ist, sind tierische oder menschliche Inkarnationen des Gottes Vishnu, der sie auf die Erde schickt, um die Welt im Gleichgewicht zu halten und das Böse abzuwehren. Der Avatar hat also eine spezifische Aufgabe, wie auch eine Spielfigur nur die ihr im Spiel zugewiesenen Aufgaben hat. Die Existenz Vishnus geht jedoch über diese spezifische Aufgabe hinaus.

In einem Spiel muss der Avatar Schwierigkeiten überwinden, ggf. den Tod hinnehmen, er kann – und muss – als spielerische Inkarnation der Spielerin dann jedoch wieder von vorn beginnen. Tod im Spiel heißt also: Zurück auf Anfang. Sowohl in traditionellen Spielen als auch in digitalen Spielen, kann eine Spielfigur also sterben, doch bedeutet dieses Sterben nicht das Ende, das Aus, den Schluss, vielmehr heißt es, dass sie aus dem Spiel ist und noch einmal von vorn beginnen muss. Das Spiel ist mit dem Tod einer Spielfigur noch nicht verloren, es wird lediglich schwieriger zu gewinnen.

Tod im Computerspiel

In PONG (Atari 1971) stirbt niemand. In diesem ersten populären Computerspiel geht es darum mit einem ‚Schläger‘ einen ‚Ball‘ zu treffen. Das Treffen von Objekten war auch Aufgabe in SPACEWAR (1962), allerdings soll hier ein Raumschiff ein anderes treffen, genauer: abschießen. Das gleiche Prinzip – das Zielen mit einem Objekt auf ein anderes zum Zweck, es zu treffen - führt also durch die Kontextualisierung und Narrativierung zu unterschiedlichen Eindrücken.

In PONG und nachfolgenden Sportspielen – seien es weitere Tennissimulationen, Fußball, Basketball oder Handball – kommt der Tod nicht vor. Auch im Genre der Jump'n Runs stirbt niemand: Der Avatar wird so gesteuert, dass er auf Gegenstände springt, Münzen oder Geheimnisse einsammelt und die Spielwelt durchquert. Fällt er irgendwo herunter oder wird von einem Bösewicht verprügelt, so beginnt das Spiel von vorn (bzw. vom letzten Speicherpunkt aus). Vom Tod ist nicht die Rede.

Bei den Nachfolgern von SPACEWAR führt die Kontextualisierung des Bildschirmgeschehens zu unterschiedlichen Thematisierungen von Tod und Sterben. Bedingt durch die nach heutigem Stand schlechte graphische Auflösung des Spielgeschehens, war es bis in die 90er Jahre vor allem die Geschichte, die dem Spiel beigegeben wurde, die Anlass dazu gab, vom Tod auf dem Bildschirm überhaupt

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 1994, S. 18.

zu sprechen. In *SPACEWAR* wird der Spielerin nicht mitgeteilt, ob die Raumschiffe bemannt sind oder ob es sich vielleicht nur um materielle Verluste handelt. Auch in *SPACE INVADERS* (Midway/Taito 1978) werden graphische Figuren auf dem Monitor abgeschossen (dass es sich um Schüsse handelt, wird auditiv vermittelt). Sind sie getroffen, verschwinden sie vom Bildschirm. Zu entscheiden, ob sie tot sind, liegt in der Entscheidung der Spielerin oder Betrachterin. Trotz bescheidener graphischer Darstellung gab es schon früh Aufregung über das Töten im Spiel. In *DEATH RACE 2000* hat die Spielerin die Aufgabe, Passanten zu überfahren. Visualisiert wird dieses tödliche Rennen auf der Verpackung, im Spiel begegnet man pixeligen Autos und Strichmännchen.⁷ Die Aufregung wiederholt sich von Zeit zu Zeit. So ist es in der *GRAND THEFT AUTO* Reihe (Rockstar Games 1997–), spätestens seit *GTA-Vice City* (Rockstar Games 2002) möglich, mit gestohlenen Autos Passanten zu überfahren, die, wenn sie nicht flink genug zur Seite springen, auf dem Gehsteig liegen bleiben. Auch wenn das Überfahren der Passanten keine Gewinnbedingung ist, so war es doch ein Kritikpunkt am Spiel. Möglicherweise liegt es daran, dass Autofahren im Gegensatz zu z. B. Kämpfen im Weltraum etwas mit dem täglichen Leben zu tun hat und dass hier leichter Transfers von der Handlung im Spiel zur Handlung im Leben stattfinden können.

Auch wenn man nicht von einer stringenten oder zielgerichteten Entwicklung der Darstellung oder Thematisierung des Todes in Computerspielen sprechen kann, so lässt sich doch sagen, dass mit zunehmender Narrativierung sowie einer zunehmend fotorealistischen Darstellung des Spielgeschehens verschiedene Verfahren/Optionen hervorgebracht wurden, mit Hilfe derer der Tod des Avatars und der Gegner ins Bild gesetzt und in die dem Spiel zugrunde liegende narrative Struktur eingebunden werden. Auf einige Beispiele möchte ich im Folgenden eingehen.

Verschwinden

Pacman aus dem gleichnamigen Spiel (Namco 1980) hat drei Leben und verschwindet einfach mit einem Laut, der an ein Jammern erinnert, wenn er von den Geistern, die ihn in einem Labyrinth verfolgen, gefangen wird. Das ‹Sterben› oder das Verlieren einer Runde wird hier vor allem über die Tonspur des Spiels vermittelt. Das Verschwinden der besiegten Einheiten ist das gängige Verfahren in Strategie-Spielen, in denen nicht einzelne Kämpfer, sondern Armeen gegeneinander antreten. In den Spielen der *CIVILIZATION* Reihe (MicroProse 1991-) wurden die Kampfhandlungen im Laufe der Jahre zunehmend detailliert visualisiert und mit einer Tonspur unterlegt. Im derzeit neuesten Teil der Reihe (*CIVILIZATION IV*) bleibt der Sieger eines Kampfes auf dem Bildschirm erkennbar, der Besiegte wird aus dem Bild gelöscht. Weder Leichen noch Verwundete bleiben auf dem Schlachtfeld zurück.

⁷ Vgl. Andreas Lange: Extra Life. Über das Sterben in Computerspielen. In: *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 93-104, hier S. 96.

Allerdings gibt ein Text Auskunft darüber, was eigentlich passiert ist: «Die Einheit Bogenschütze hat eine Einheit Krieger vernichtet.» o. ä. lautet die verbale Präzisierung. Wird eine Einheit im Kampf verletzt, so verbleibt sie auf dem Spielfeld, die Verletzung wird jedoch durch ein Heilen-Symbol angezeigt und der Verletzungsgrad numerisch angegeben. Wie beim Schachspiel werden die geschlagenen Figuren in CIVILIZATION vom Spielfeld entfernt. Nach dem Spiel erscheinen sie jedoch in der Statistik, die anzeigt, wie viele Einheiten geschlagen wurden. Sie beeinflusst, zusammen mit anderen Faktoren, das numerisch angegebene Gesamtergebnis.

Das Sterben bleibt hier also abstrakt. Dies geht einher mit der Bedeutung der Einheiten für das Spielgeschehen: Die Einheiten sind zwar gut erkennbar und detailreich visualisiert, eine darüber hinausgehende Personalisierung findet jedoch nicht statt. Eine Einheit wird durch ihre Funktionalität bestimmt, nicht dadurch dass hier Menschen kämpfen. Dies zeigt sich auch daran, dass gepanzerte Einheiten, die im fortgeschrittenen Stadium des Spiels gebaut werden können, nur noch als Fahrzeuge dargestellt werden. Wird eine Infanterie-Einheit zu einer mechanischen Infanterie aufgerüstet, so verschwindet die menschliche Figur und eine Maschine erscheint.

Spielende mögen zwar aufgrund des Erscheinungsbildes durchaus Vorlieben für bestimmte Einheiten entwickeln, vielleicht bereitet es auch Vergnügen, die Figuren auf dem Spielfeld zu betrachten, spielentscheidend ist jedoch nur die Funktion, so dass Trauer über den Verlust einer Einheit wahrscheinlich nicht aufkommt. Zudem können, wenn genug Rohstoffe vorhanden sind, immer wieder neue Einheiten gebaut werden. Auch hier ist die Wiederkehr garantiert.

Leichen

Kriegsspiele haben thematisch mit töten, sterben und dem Tod zu tun. Das Strategiespiel CIVILIZATION könnte auch als Kriegsspiel bezeichnet werden, auch wenn die Möglichkeit gegeben ist, auf einem niedrigen Schwierigkeitsgrad ohne Kampfhandlungen zu gewinnen. Während jedoch Strategiespiele mit kriegerischem Szenario die Einheiten wie oben beschrieben entpersonalisieren, wird in Kriegsspielen im engeren Sinne «Mann gegen Mann» gekämpft. Doch auch dies heißt nicht, dass der Tod auch tatsächlich thematisiert wird.

Der Ego-Shooter CALL OF DUTY 3 (Activision 2006) gehört zu den so genannten historisch spezifischen Computerspielen⁸. D. h. es handelt sich nicht um fiktive Kämpfe, die Spielerin kann vielmehr in verschiedenen Kampagnen historische Kriegsszenarien nachspielen. Im Fall von CALL OF DUTY 3 sind dies Missionen der Alliierten in Frankreich. In diesen Kampagnen gerät die Spielerin sofort in eine Kampfsituation. Es wird aus jeder Richtung geschossen, Granaten schlagen ein und man hört Befehle wie «Auf der rechten Flanke vorrücken», «Rückzug!», «Deckung!» ohne dass Adressant oder Adressat dieser Befehle eingeordnet werden könnten. Die

8 Vgl. William Uricchio: Simulation, History, and Computer Games. In: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge 2005, S. 327–338.

Befehle dienen dazu, Schlachtambiente zu schaffen. Um eine Kampagne erfolgreich zu absolvieren, muss die Spielerin einem linear festgelegten Ablauf folgen. Dabei muss sie auf jeden Fall versuchen, nicht vom Gegner getroffen zu werden, kann sich (auf den einfacheren Schwierigkeitsstufen) aber mit dem Töten zurückhalten, weil sie eine Zeitlang darauf warten kann, dass die NPCs diese Aufgabe für sie übernehmen. Gänzlich ohne Töten kommt eine Spielerin aber hier nicht davon. Wird ein Gegner getroffen, so schreit er, Blut sieht man jedoch nicht. Wird ein Gegner tödlich getroffen, so bleibt seine Leiche auf dem Schlachtfeld zurück. Verletzte gibt es allerdings nicht. Die einzigen Verletzungen, die eine Spielerin feststellen kann, sind auf Seiten des imaginierten Avatars⁹ über die Gesundheitsanzeige zu verzeichnen. Allerdings heilen die Verletzungen auch wieder, wenn die Spielerin diesen schnell genug in Deckung bringt. Wird der imaginierte Avatar erschossen, so färbt sich der Bildschirm rot und gegebenenfalls hört man schweres Atmen. Wenn es zu Ende geht, kippt das Bild auf die Seite, es gibt partielle Bildausfälle als wäre die Kamera gestört und schließlich friert das Bild ein. – Danach geht es vom letzten Kontrollpunkt bzw. vom Anfang der Kampagne vor vorne los. Funktional bietet der Tod des imaginierten Avatars also nichts Neues: Er bedeutet: Zurück auf Anfang. Visuell ist die Darstellung des Todes angelehnt an eine Todesdarstellung, die aus filmischen Zusammenhängen bekannt ist. Die auf die Seite kippende Kamera wird zum Beispiel in Wim Wenders' *DER STAND DER DINGE* (BRD 1982) verwendet, als der Filmemacher, die Kamera noch in der Hand, am Schluss des Films erschossen wird. Ungezählte TV- und Filmkameramänner folgten. Diese Metapher für den Tod eines Filmenden ist inzwischen standardisiert und wird in *CALL OF DUTY 3* seiner spezifischen Bedeutung noch weiter entkleidet und zu einem Zeichen für Tod. Nur aufgrund dieser Standardisierung und Bedeutungsreduktion kann überhaupt verstanden werden, dass der imaginierte Avatar nun tot ist, denn weder wurde jemals gezeigt oder gesagt, dass der Soldat eine Kamera trägt, noch sieht man eine Leiche. Dieses Verfahren zeigt die Schwierigkeiten, den Tod einer Figur, die nie zu sehen ist, darzustellen. Sie ist auch relativ ungewöhnlich. Häufiger wird in Ego-Shootern die Perspektive gewechselt und eine auf dem Boden liegende Figur von außen gezeigt¹⁰ (z. B. in *BATTLEFIELD 2. MODERN COMBAT* Electronic Arts UK 2005).

9 Ich spreche hier von einem «imaginierten» Avatar, weil in Spielen, die durchgängig eine subjektive Perspektive benutzen, kein Avatar auf dem Bildschirm zu sehen ist, sondern nur von der Spielerin imaginiert werden kann. Vgl. dazu auch Britta Neitzel: Point of View und Point of Action - eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. in: Klaus Bartels & Jan Noel Thon (Hrsg.) *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, 2007, S. 8-28, hier S. 22f.

10 In der sich inzwischen eingebürgerten Terminologie der Game Studies wäre dies der Wechsel von der *first person perspective* zur *third person perspective*.

Selbstmord

Im Rahmen der Ausstellung *Next Level* (2006) im Stedelijk Museum in Amsterdam hat Brody Condon, der sich in seinen Arbeiten häufig mit Computerspielen beschäftigt, unter dem Titel *Suicide Solution* einen 19-minütigen Zusammenschnitt von Selbstmordszenen aus 50 Shootern ausgestellt.¹¹ Der Selbstmord eines Avatars im Computerspiel ist, nach einer außerspielerischen Logik beurteilt, sinnlos. Denn der Avatar ist nach dem Selbstmord eben nicht tot, sondern ersteht sofort wieder auf. Ein Avatar kann sich nicht selbst ermorden. Die Repetition der Selbstmordszenen – es sind über 50 – in Condons Arbeit macht die Vergeblichkeit dieses Versuches deutlich. In seinem Video ist es nicht der jeweils gleiche Avatar, der wieder aufersteht, sondern immer ein anderer, der den gleichen Blödsinn versucht. Dieser Blödsinn, seine Sinnlosigkeit oder Vergeblichkeit rufen bei Zuschauern, führt man sich wiederholende Selbstmordszenen aus einem Computerspiel vor, gemeinhin Lachen hervor.¹² Im Computerspiel kann man mit dem Tod des Avatars auch spielen. Die Ermordung des eigenen Avatars kann einer Spielerin auch dazu dienen, sich genau dies zu verdeutlichen. Hat eine Spielerin Lara Croft zu Beginn eines Spiels ein paar Mal einen Abhang heruntergesteuert, also wörtlich über die Klippe springen lassen, so hat sie sich der spielerischen Logik versichert, da Lara immer wieder auftaucht.¹³ Die Gefahr, Lara als eine Figur in einer Erzählung oder gar als menschliches Wesen zu betrachten, das nicht sterben darf, mit dem man vorsichtig umgehen und um das man Angst haben muss, besteht nicht mehr. Denn hätte eine Spielerin beständig Angst um ihren Avatar, so würde das die Spielperformance wahrscheinlich negativ beeinflussen, sie wäre zu vorsichtig.

Zudem ist der Selbstmord die einfachste Art gegen die Regeln zu spielen, denn damit widersetzt sich eine Spielerin einer, so Searle, impliziten Grundregel jedes Spiels: Versuche zu gewinnen.¹⁴

Wiederbelebung¹⁵

Während ein Avatar nach dem Tod – sei er nun durch andere oder durch ihn selbst herbeigeführt – in Einzelspielerspielen problemlos zum Anfang bzw. zum letzten Speicherpunkt zurückkehren von dort von neuem beginnen kann, ist dies in Mehrspieler-Rollenspielen nicht möglich, denn der Anfang ist vergangen, weil die Welt

11 Ein Auszug ist auf <http://www.tmpspace.com/suicides.html> (28.08.2008) zu sehen. Zu weiteren Arbeiten <http://www.tmpspace.com/> (28.08.2008).

12 Ich beziehe mich hier auf verschiedene Vorträge, in denen ich dies getan habe.

13 Auch wenn diese spielerische Gesetzmäßigkeit einer Spielerin bekannt ist, kann dieser Moment ihrer „Versinnlichung“ dazu beitragen, sie tatsächlich zu *begreifen*. Vgl. zur Versinnlichung im Spiel Gunnar Sandkühler: Die philanthropische Versinnlichung. Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell. In: Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 69-86.

14 John R. Searle: *Sprechakte. Ein sprachphilosophischer Essay*, Frankfurt/Main 2003, S. 55, Anm. 1.

15 Ich danke Jan-Noel Thon und Karin Wenz ganz herzlich für ihre Informationen zu Online-Rollenspielen.

sich weiter entwickelt. In MMORPGs verwandelt sich ein verstorbener Avatar zu- meist in einen Geist, der auf dem nächstgelegenen Friedhof wieder zu sich kommt. Dieser Geist hat nun verschiedene Möglichkeiten hat, wieder einen Körper zu bekommen, d. h. wiederbelebt zu werden. In *WORLD OF WARCRAFT* (Blizzard 2004 –) kann die Wiederbelebung durch computergesteuerte „Geistheiler“, die sich auf dem Friedhof befinden, andere Spieler mit der Fähigkeit zur Wiederbelebung oder aber dadurch herbeigeführt werden, dass der Geist vom Friedhof zu seinem Körper zurückläuft, den so genannten *corpse run* macht. Je nachdem in welcher Situation sich eine Spielerin befindet, wenn der Avatar stirbt, bietet sich die eine oder die andere Möglichkeit an. Jeder Tod zieht aber eine Strafe nach sich, indem die Ausrüstungsgegenstände, die der Avatar bei sich trägt, an Haltbarkeit verlieren. Die Wahl des Geistheilers bringt zudem noch «Wiederbelebungsnachwirkungen» mit sich, d. h. der Avatar ist für eine Weile geschwächt.¹⁶ Die Sanktionen für einen Tod in WoW gelten jedoch als relativ harmlos.¹⁷

Auch hier ist der Tod des Avatars also nicht endgültig, er hat jedoch andere Folgen als in Spielen, die allein gegen den Computer gespielt werden. Bewegt sich ein Avatar als Geist durch die Welt, so kann er mit den meisten Gegenständen in seiner Umwelt nicht interagieren, er kann aber auch nur von wenigen Kreaturen getötet werden. Das bedeutet, dass Spielerinnen als Geist unbekanntes Terrain fast gefahrlos erkunden können.¹⁸ Der Zustand des Tod-Seins kann also durchaus Vorteile für das Spielen mit sich bringen und auch ein Selbstmord muss nicht sinnlos sein, wie in Einzelspieler-Spielen. Er kann vielmehr genutzt werden, um ein bestimmtes Gebiet zu verlassen (schließlich wird der Geist auf einen Friedhof transportiert) oder auch eingesetzt werden, um die eigene Gilde in einem Kampf zu unterstützen. Spielerinnen können sich für die Gemeinschaft opfern. In ihrer Analyse von *death stories* kommt Klastруп zu dem Ergebnis, dass diese aufopferungsbereiten Dienerinnen eine eigene Klasse von Heldinnen in WoW bilden.¹⁹ Allerdings kann der Tod eine Spielerin nicht nur zu einer Heldin machen, sondern, wenn sie unachtsam war und im schlimmsten Fall den Tod einer ganzen Gruppe verursacht hat, auch zu Sanktionen durch die Gruppe führen.

16 Eine Beschreibung des «Todessystems» inWoW bietet <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/death.html> (28.08.2008).

17 Lisbeth Klastруп: What Makes *WORLD OF WARCRAFT* a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen und Jill Walker Rettberg (Hrsg.): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge 2008, S. 143-166.

18 Klastруп, S. 156.

19 Klastруп, S. 160.

Ende (?)

Der Tod oder präziser: das Töten in Computerspielen, der Tod von Computerspielern sowie das durch Computerspiele angeblich ausgelöste Töten nehmen derzeit im öffentlichen Diskurs um Computerspiele eine prominente Stellung ein.²⁰ Diese Diskussion sowie die damit verbundenen Probleme der Medienwirkungsforschung waren jedoch nicht Thema dieses Beitrags.²¹ Vielmehr habe ich versucht zu zeigen, dass es – mit Blick auf eine ausdifferenzierte Computerspiellandschaft – verfehlt wäre, vom Tod und vom Sterben im Computerspiel als solchem zu sprechen. Schließlich gibt es eine Reihe von Spielgenres, wie z. B. Sportspiele, Jump'n Runs und Kinderspiele, in denen der Tod gar nicht vorkommt und wieder andere Genres, die den Tod und das Sterben auf unterschiedliche Weise visualisieren und narrativieren.²² Jenseits dieser Differenzen lässt sich jedoch festhalten, dass der Tod einer Spielfigur im Spiel niemals endgültig ist und so für das Spielen durchaus funktional genutzt werden kann.

Hallelujah, sie haben Kenny getötet!

In der Folge *Best Friends forever* von SOUTH PARK (Folge 4, Staffel 13. 2005) wird Kenny wieder einmal getötet. Diesmal wird er, als er eine Straße überquert während er auf der PSP (Playstation Portable) das Spiel *Himmel vs. Hölle* spielt von einem Lastwagen überfahren, dessen Fahrer das Spiel ebenfalls spielt. Doch Kennys Tod war diesmal nicht vergeblich. *Himmel vs. Hölle* wurde von Gott programmiert, um den besten Spieler auf der Erde zu finden, denn *Himmel vs. Hölle* ist «real»: Der Teufel hat Gott den Kampf angesagt. Der Level 60 Spieler Kenny soll nun nach seinem Tod mit Hilfe der himmlischen PSP die Truppen des Himmels anführen.

20 Zur Überprüfung dieser Behauptung gebe man bei Google die Suchbegriffe «Tod» und «Computerspiel» ein.

21 Siehe dazu exemplarisch Jochen Venus: Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspieldebatte. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Nr. 146, 2007, S. 67-90.

22 Der Kürze des Textes ist es geschuldet, dass lediglich einige Visualisierungs- und Narrativierungsstrategien behandelt werden konnten.