Der Tod in Videospielen – Das virtuelle Leben

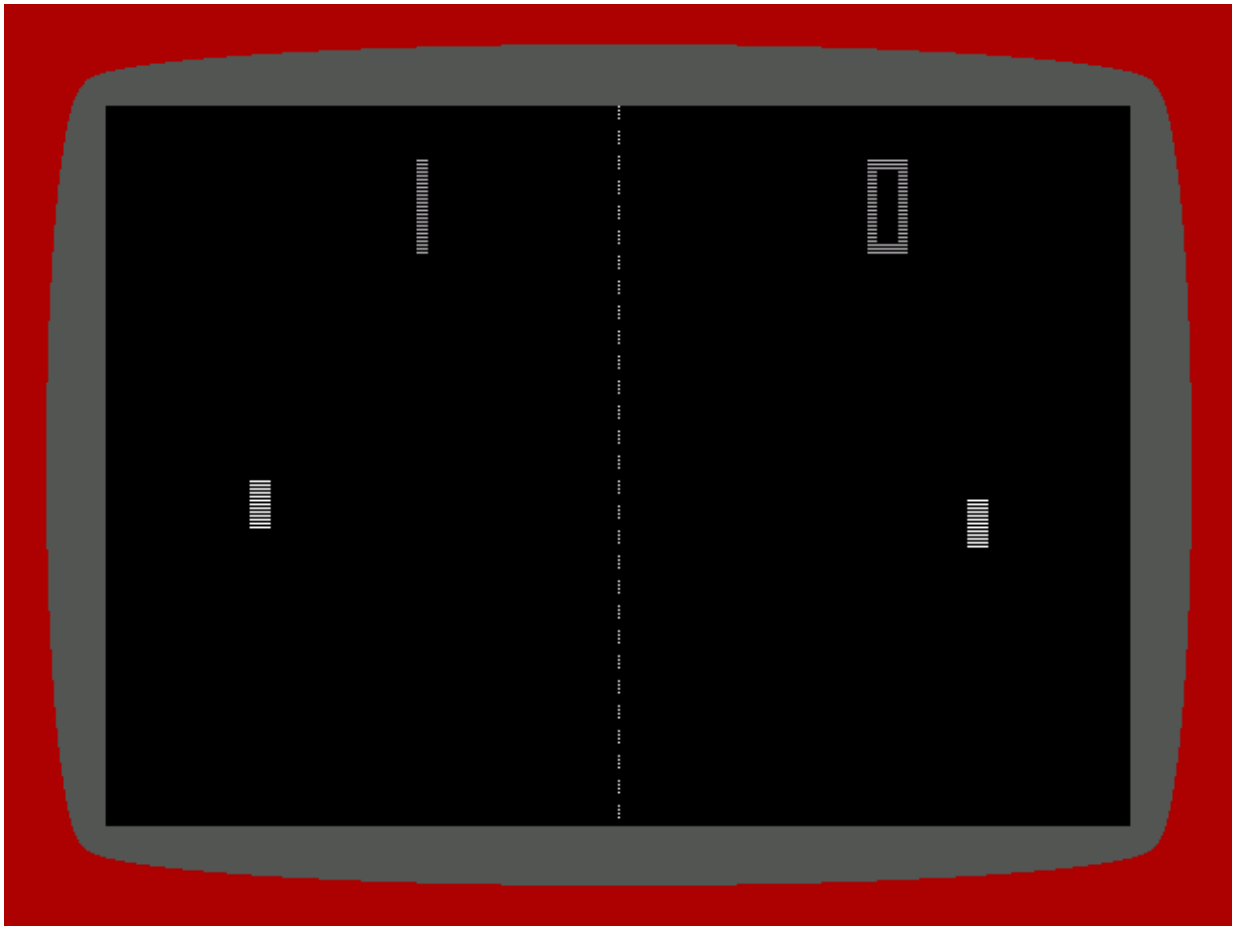
Selmar am Samstag, dem 20. Oktober 2018

Kennt ihr das auch? Wenn euer Verstand frei ist. Wenn das ICH die Zügel hat fallen gelassen? Bei mir ist das immer so nach der 5 km Marke beim Rudertraining. Dann dreht sich mein Verstand um Dinge, die ich eigentlich nicht so wirklich bewusst steuere.

Im sprichwörtlichen *Schweiße meines Angesichts* stellen sich mir Fragen, die ich nicht beantworten kann, aber gern teilen würde. Meinungen dazu lesen und diskutieren würde. Hier die erste vom Anfang der Woche. Vielleicht gefällt euch ja was ihr lest und habe selbst eine Meinung dazu. Ich würde mich freuen sie zu lesen und zu diskutieren.

Das Leben am Rande des Bildschirms

Jeder Videospieler kennt den Verlust seines virtuellen Lebens als den ultimativen Preis für das Versagen im Spiel. Begonnen bei Pong, war der Begriff Leben als endgültige Bestrafung für etwas, was außerhalb der Normen lag, die ein virtuelles Programm vorgeschrieben hat.


Pong Remake für DOS. (Bild: Selmar)

Game Over, war für das Programm dann die Art dem Spieler mitzuteilen, dass er Endgültig verloren hatte. Das Spiel vorbei sei. Oft wurde dieser Zustand aber erst nach mehreren fehlgeschlagenen Versuchen, die virtuelle Aufgabe zu schaffen erreicht. Diese Versuche endeten aber zumeist darin, dass der Avatar im Spiel starb. Wurde *Mario* getroffen ertönte eine Melodie und er hüpfte aus dem Bild. Blinkte die *Vic Viper* einmal auf war es auch noch nicht gleich Game Over, aber der Level startete wieder von Beginn an und es wurde ein Raumschiff (Leben) aus dem Vorrat genommen.

Mario verliert ein virtuelles Leben. (Bild: Selmar)

Leben ist aber auch für jeden Spieler ein sehr greifbares Konzept. Es der Inbegriff von Endlichkeit. Also zumindest von der zu beweisenden Endlichkeit. Das ist schnell verstanden und passt so auch perfekt in die Analogie der virtuellen Spiele. Umso natürlicher erscheint es, dass ich als Spieler damit konfrontiert werde mehrere Leben zu Besitzen. Um hier beim Beispiel von *Gradius* zu bleiben, werden mir diese als kleine Raumschiffe dargestellt.

Jedes Leben wird als kleinen Raumschiff dargestellt. (Bild: Selmar)

Natürlich hat sich wohl jeder von uns schon mal mit dem Gedanken auseinandergesetzt, wie es wohl wäre mehr als ein Leben zu haben. So behandeln klassische Medien sehr früh Götter und Personen die unsterblich sind. Religionen widmen dem Leben nach dem Tod einen Großteil ihrer Lehren und Artefakte wie der *Heilige Gral* versprechen

Beispielsweise dem Tode zu entgehen.

Lieber nicht vom Tode sprechen

Ich erinnere mich noch gut an eine Zeit, in der ich mit Freunden zusammen sehr aktiv *Battlefield 1942* und später auch *Battlefield 2* gespielt habe. Schon damals – und das hat sich bis heute nicht geändert – fand ich es irgendwie komisch, ja sogar vermessen, bei dem beenden des virtuellen Lebens eines Gegners oder des Eigenen vom Tod zu sprechen.

Im Scoreboard vom Battlefield werden die virtuellen Tode auch durch ein kleines Totenkopfsymbol dargestellt. (Bild: Selmar)

Ich bin mir jetzt, im Nachhinein nicht ganz sicher, aber ich empfand es als professioneller, wenn man Gegenspieler “Offline” oder aus dem Spiel genommen hatte. Es vermittelte mehr den Eindruck eines strategischen Spiels wie Schach. Wo Figuren *geschlagen* oder vom *Brett genommen* werden. Es war mir natürlich bewusst, dass der Tod nur ein Mittel zum Zweck war. Niemand war endgültig gestorben. Niemand musste einen wirklichen Verlust betrauen. Niemand musste Bestattet werden und niemand hatte Qualen leiden müssen.

Schon damals hatte ich das Gefühl den Tod zu verharmlosen. Aber auch bis heute spreche ich davon *erwischt* worden zu sein oder jemanden *ausgeschaltet* zu haben. Ab und an, in einer hektischen oder frustrierten Situation, gleitet mir jedoch der Satz: *Ich bin tot* über die Lippen. Was sich sofort komisch anfühlt. Ist es doch ein Satz, den niemand wirklich mit Bedeutung sagen kann.

Wenn ich mir die heutige Steam Top 10 Liste, der Spiele mit den meisten aktiven Spielern anschaue, dann ist jedes Spiel (mal von The Scroll Of Taiwu abgesehen, dass kenne ich nicht) der Tod das Ergebnis eines Fehlers, den ich als Spieler begangen habe. In keinem dieser Spiele ist der Tod aber endlich. Keines dieser Spiele deinstalliert sich selbst nach dem virtuellen Tod. Ich kann es beliebig oft wieder spielen.

Topspiele nach aktuellen Spielerzahlen

AKTUELLE SPIELER	HEUTIGER HÖCHSTSTAND	SPIEL
775,417	836,757	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
625,423	628,114	Dota 2
428,147	489,270	Counter-Strike: Global Offensive
84,785	86,674	Tom Clancy's Rainbow Six Siege
83,897	85,165	MONSTER HUNTER: WORLD
60,981	61,550	Grand Theft Auto V
55,873	59,079	太吾绘卷 The Scroll Of Taiwu
54,710	55,015	Warframe
42,440	46,004	Assassin's Creed Odyssey
38,055	42,866	Team Fortress 2

Steam Top 10 der aktuell gespielten Titel. (Bild: Selmar)

Extra Leben im RealLife

Ich habe mal ein Interview von einem Spieldesigner gelesen, leider habe ich vergessen wer es war. Zu meiner Entschuldigung kann ich nur sagen, dass es schon Jahre her ist und ich bin alt. Aber in dem Gespräch ging es um ein Spiel, was in der Zukunft spielte. Der Designer behauptete, dass die nächste Generation, also aus seiner Sicht meine Generation, die letzte Generation sei, die noch eines natürlichen Todes sterben würde. Alle nachfolgenden Generationen würden nicht durch den natürlichen Tod aus ihrem Leben scheiden.

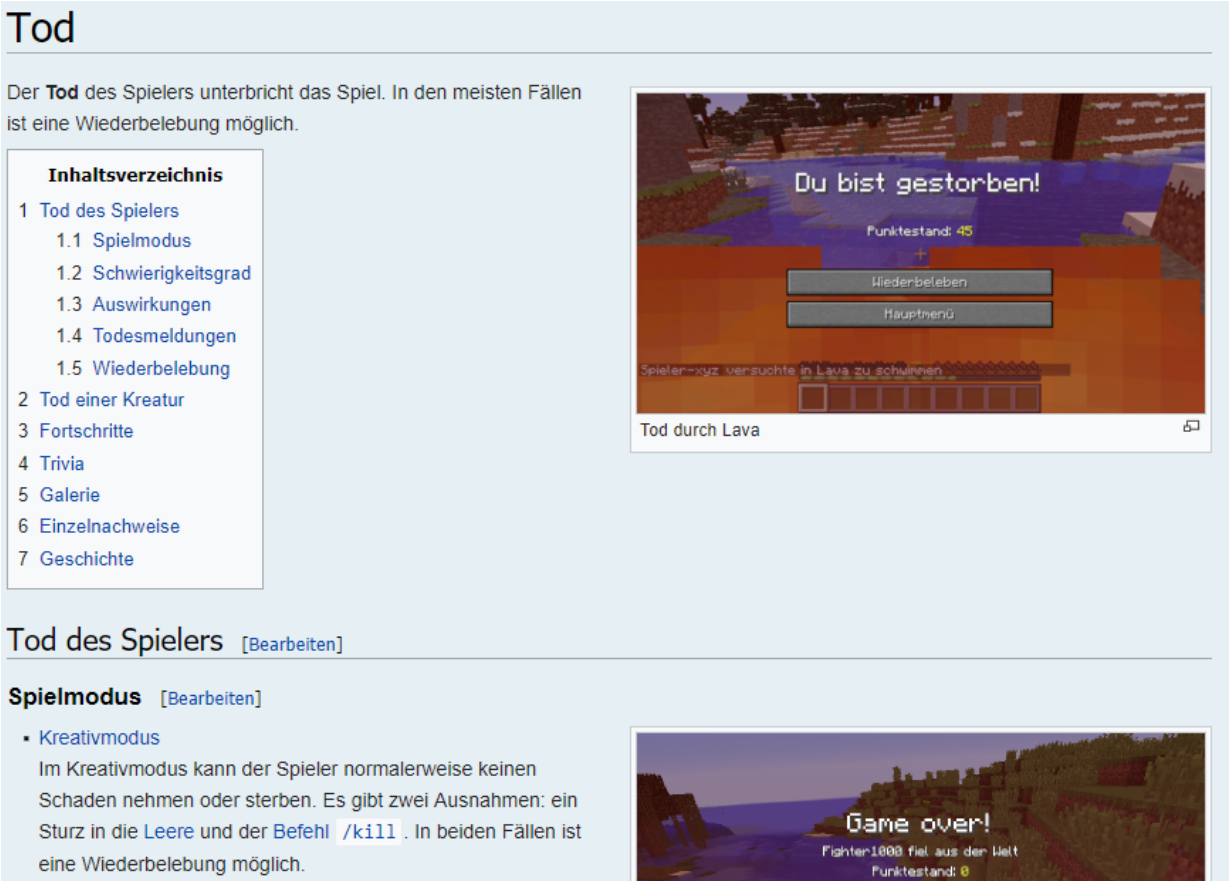
An diese Idee – ich nenne sie jetzt so, weil er natürlich keinen wirklichen Beweis für die Behauptung geführt hat – musste ich wieder denken als ich die Netflix Serie *Altered Carbon* gesehen habe.

Werbung für die Netflix Serie Altered Carbon. (Bild: Amazon)

In dieser Sci-Fi-Serie ist der Mensch in der Lage sein Bewusstsein in einen anderen Körper zu transferieren. Der Mensch hat somit die Möglichkeit, eine kurz vor seinem Tod

gesicherte Version von sich selbst nach dem Tod wieder in einer zuvor geklonten Version seines Körper (aus einem Backup oder Save) einzuspielen. Damit spielt die Serie sehr geschickt. In unserer Gamer-Terminologie, war damit eine Art Speichern des Charakters im großen Spiel des Lebens möglich. Bei so etwas kommt dann unweigerlich die Frage nach der Seele auf, ist das Bewusstsein einer Person die Person?

Würde sich damit der Anfang dieses Beitrages umkehren? Das Leben nicht als Bedingung in einem Spiel, sondern das Leben selbst als Spiel? Ohne Konsequenzen. Denn wenn wir ehrlich sind, ist der Tod die finale Konsequenz, die wir seit Generationen versuchen zu besiegen. Zu *becheaten*. Denn spricht die Idee vom Heiligen Gral nicht genau das aus? Ein Cheat für das Leben? Und weichen wir vielleicht durch die Konsequenzlosigkeit des Todes in aktuellen Spielen nicht nur das Konzept Videospiel auf, sondern auch selbst das Konzept Leben auf, weil wir die Konsequenz – wenn auch nur virtuelle – verharmlosen? Und wenn das so ist, ist das vielleicht gut? Lohnt es sich dem Tod den Schrecken zu nehmen oder sollte man gerade heranwachsenden das Leben und auch Tod lieber genauer erklären, denn schließlich sind Spiele wie Fortnite und Minecraft gerade bei den jungen Menschen sehr beliebt.



Der Tod in Minecraft nach dem offiziellen Wiki. (Bild: Selmar)

Jetzt nach dem ich mir dies alles vom Herzen (und aus dem Kopf) geschrieben habe, stellt sich mir nur noch die Frage. Was wenn wir wirklich Sterben? Durch die sozialen Medien (findet ihr den Begriff auch so unpassend?) sind wir da eigentlich wirklich tot? Klar, schreibt ein Toter keine Beiträge mehr, aber würden wir es wirklich bemerken, wenn ein zurückgezogener Alt-Hollywoodstar stirbt, aber sein Manager einfach seine Medien weiter bedient?

Ich weiß es nicht. Ich bin aber froh, dass, das Leben im Moment noch endlich ist.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. Oktober 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: Videospielgeschichten. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

https://www.videospielgeschichten.de