ISSN: 2190-4790

LBzM Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

Mythos spielen: Narrative RPGs als Erfahrungsräume von Sinn-, Weltordnungs-, Endlichkeits- und Verantwortungsfragen

Jan Weber

In diesem Beitrag werden die wesentlichen Erkenntnisse der gleichnamigen Bachelorarbeit des Autors aufgegriffen, die er im Rahmen des Studiengangs Lehramt Sekundarstufe II Theologie & Englisch an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd verfasste.

Zusammenfassung

Der Beitrag beschreibt, welche religions- und medienpädagogischen Potenziale narrative Rollenspiele (Role-Playing Games, RPGs) für die Auseinandersetzung mit mythologischen und religiösen Weltbildern sowie grundlegenden Fragen menschlicher Existenz eröffnen können. Ausgangspunkt ist ein Verständnis von Mythos als heuristischer Perspektive, mit deren Hilfe symbolische Welt- und Selbstdeutungen analysiert werden können. Im Zentrum stehen dabei insbesondere Fragen nach Sinn, Weltordnung, Endlichkeit und Verantwortung, die in mythischen Erzählungen ebenso wie in digitalen Spielwelten verhandelt werden.

Auf der Grundlage eines hermeneutisch-analytischen Zugangs wird exemplarisch das Action-Rollenspiel *Dark Souls* untersucht. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie menschliche Endlichkeit innerhalb einer digitalen Spielwelt narrativ und ludisch gestaltet wird. Die Analyse zeigt u. a., dass Vergänglichkeit, Tod, Wiederholung und Erneuerung nicht lediglich als erzählte Motive erscheinen, sondern durch das Zusammenspiel von Spielwelt, Spielmechanik und Spielerhandeln erfahrbar werden. Aus religions- und medienpädagogischer Perspektive wird deutlich, dass digitale Spiele nicht erst durch explizit religiöse Inhalte relevant werden. Vielmehr können sie als kulturelle Ausdrucksformen verstanden werden, in denen Welt- und Menschenbilder gestaltet und existenzielle Fragen erfahrbar gemacht werden. Ihr Bildungspotenzial liegt dabei nicht in einer unmittelbaren Vermittlung bestimmter Deutungen, sondern in der Möglichkeit, Spielerfahrungen pädagogisch zu rahmen, kritisch zu reflektieren und zum Ausgangspunkt gemeinsamer Auseinandersetzung über Werte, Verantwortung und menschliche Existenz zu machen.

Schlüsselbegriffe: ● *Medienpädagogik* ● *Rollenspiele (RPGs)* ● *Digitale Spiele* ● *Mythos* ● *Dark Souls* ● *Symbolische Deutungsräume* ● *Endlichkeit*

1. Einleitung

Mythologische Erzählungen gehören seit Jahrhunderten zu den kulturellen Formen, mit denen Menschen grundlegende Fragen menschlicher Existenz deuten können. Sie greifen Themen wie Sterblichkeit, Sinnsuche, Macht, Verantwortung und Gemeinschaft auf und bieten symbolische Deutungsmuster für Vorstellungen von Mensch, Welt und deren Ordnung. Mythen können daher nicht nur als narrative Traditionen verstanden werden, sondern auch als Deutungsräume, in denen Erfahrungen, Werte und grundlegende Fragen menschlicher Existenz erzählerisch vermittelt und reflektiert werden können.

Auch in der Gegenwart sind mythologische Narrative weiterhin präsent. Sie erscheinen nicht ausschließlich in klassischen literarischen oder religiösen Kontexten, sondern werden in unterschiedlichen Medien neu interpretiert und für gegenwärtige Zielgruppen transformiert. Neben Literatur und Film bieten digitale Spiele besondere Möglichkeiten, narrative Strukturen mit interaktiven Handlungsmöglichkeiten zu verbinden. Dadurch können existenzielle und weltanschauliche Fragen nicht nur dargestellt, sondern innerhalb einer Spielwelt erfahren und reflektiert werden.

Eine besondere Bedeutung kommt dabei narrativen Rollenspielen (Role-Playing Games, RPGs) zu. Spieler*innen übernehmen darin die Rolle einer Figur innerhalb einer narrativ gestalteten Welt und erschließen deren Zusammenhänge durch eigenes Handeln. Die Verbindung von Narration, Interaktion und Spielerfahrung eröffnet damit einen Zugang, in dem existenzielle Fragen nicht ausschließlich rezeptiv aufgenommen, sondern im Spielvollzug erfahren und reflektiert werden können.

Der vorgelegte Beitrag richtet den Blick deshalb insbesondere auf die Frage, wie menschliche Endlichkeit in einem narrativen Rollenspiel als Reflexionsraum gestaltet wird. Als Fallbeispiel dient das Action-Rollenspiel *Dark Souls* (FromSoftware, 2011). Das Spiel eignet sich für diese Analyse, weil Fragen von Vergänglichkeit, zyklischer Weltordnung und Erneuerung nicht nur auf narrativer Ebene verhandelt werden, sondern in besonderer Weise mit der Spielmechanik verbunden sind. *Dark Souls* wird also nicht als repräsentatives Beispiel für digitale Spiele insgesamt verstanden, sondern als exemplarischer Untersuchungsgegenstand. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie menschliche Endlichkeit in der Spielwelt gestaltet wird und welche Anschlussmöglichkeiten sich daraus für religions- und medienpädagogische Reflexions- und Bildungsprozesse ergeben können.

2. Problemstellung und Forschungszugang

Die Betrachtung digitaler Spiele als kulturelle Ausdrucksformen eröffnet die Möglichkeit, ihre Bedeutung nicht allein über erzählte Inhalte oder explizit religiöse Motive zu bestimmen. Für eine religions- und medienpädagogische Analyse stellt sich vielmehr die Frage, wie Spielwelten Deutungsangebote gestalten und wie existenzielle Fragen durch ihre narrativen und spielmechanischen Strukturen erfahrbar werden können. Gerade die Verbindung von erzählter Spielwelt, spielmechanischen Strukturen und eigenem Handeln eröffnet eine Perspektive, die über eine rein inhaltliche Analyse digitaler Spiele hinausgeht.

Für die vorliegende Untersuchung steht deshalb die Frage im Mittelpunkt, wie menschliche Endlichkeit in einem narrativen RPG als Reflexionsraum gestaltet wird. Dabei geht es nicht

darum, allgemeine Aussagen über digitale Spiele oder ihre Wirkung auf Spieler*innen zu treffen. Vielmehr wird exemplarisch untersucht, wie ein konkretes Spiel existenzielle Fragen durch seine narrativen und ludischen Strukturen gestaltet und welche Bedeutung diese Deutungsangebote für religions- und medienpädagogische Reflexion gewinnen können. *Dark Souls* dient dabei als bewusst gewähltes Fallbeispiel, an dem sich diese Zusammenhänge exemplarisch untersuchen lassen.

Die Untersuchung erfolgt nicht empirisch, sondern in einem hermeneutisch-analytischen Zugriff. Im Mittelpunkt stehen daher nicht konkrete Rezeptionsdaten oder nachweisbare Bildungswirkungen, sondern die Analyse narrativer Strukturen, symbolischer Gehalte und spielmechanischer Zusammenhänge. Die Analyse fragt somit danach, welche Deutungsangebote innerhalb der Spielwelt angelegt sind und wie diese durch die Gestaltung des Spiels hervorgebracht werden. Aussagen über tatsächliche Wirkungen auf Spieler*innen sind damit ausdrücklich nicht Gegenstand der Untersuchung.

Für die Analyse ist ein Mythosverständnis erforderlich, das digitale Spiele nicht lediglich danach beurteilt, ob sie einzelne mythologische Stoffe, Figuren oder Symbole übernehmen. Stattdessen soll untersucht werden können, wie narrative und spielmechanische Strukturen grundlegende Fragen menschlicher Existenz in symbolischer Form gestalten. Der Mythosbegriff wird deshalb im folgenden Kapitel als heuristische Perspektive entfaltet und für die Analyse digitaler Spiele theoretisch präzisiert.

3. Mythos als heuristische Perspektive

Für den vorliegenden Beitrag wird Mythos nicht als fest umrissener Gattungsbegriff verstanden. Die Verständnisgeschichte des Mythos zeigt vielmehr, dass ein einheitlicher und eindeutig bestimmbarer Mythosbegriff kaum möglich ist. Mythen unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Form, Funktion und ihres kulturellen Kontextes. Gleichwohl lässt sich ein wiederkehrendes Potenzial erkennen: Sie verdichten menschliche Erfahrungen, Werte und Weltdeutungen in erzählerischer Form und machen diese für kulturelle Deutungsprozesse anschlussfähig (vgl. Janke 2010, S. 18–21; Nietzsche 1972, S. 206). Insbesondere grundlegende Erfahrungen menschlicher Existenz, wie Begrenztheit und Vergänglichkeit, können in mythischen Erzählungen symbolisch verdichtet und reflektiert werden.

Für die weitere Analyse dient Mythos daher als heuristische Perspektive. Gemeint ist damit ein Zugang, der narrative Konstellationen nicht primär nach ihrem historischen Ursprung, sondern nach ihrer Deutungsfunktion befragt. Im Zentrum stehen insbesondere Fragen nach Sinn, Weltordnung, Endlichkeit und Verantwortung. Mythos wird in diesem Verständnis weder als bloße Fiktion noch als Überbleibsel vergangener Kulturen verstanden, sondern als symbolischer und narrativer Deutungsraum, in dem grundlegende Fragen menschlicher Existenz verhandelt werden können. Diese Perspektive ermöglicht es, auch digitale Spiele daraufhin zu untersuchen, welche Welt- und Selbstdeutungen ihre narrativen und spielmechanischen Strukturen eröffnen.

Für diese Perspektive ist zunächst die vermittelnde Funktion des Mythos entscheidend. Michael Highland und Gino Yu unterscheiden zwischen äußeren und inneren Erfahrungen. Während äußere Erfahrungen vergleichsweise leicht kommunizierbar sind, entziehen sich in-

nere Erfahrungen häufig einer unmittelbaren Mitteilung, weil ihnen ein gemeinsamer semantischer Bezugspunkt fehlt. Mythologische Erzählungen können hier einen Deutungsrahmen bereitstellen, in dem Erfahrungen wie Sinnsuche, Verlust, Tod oder religiöse Erfahrung symbolisch verarbeitet und kulturell vermittelt werden können (vgl. Highland/Yu 2008, S. 272 f.). Der Mythos erscheint damit als eine Form, in der schwer artikulierbare Erfahrungen erzählerisch verdichtet werden. Für digitale Spiele ist diese Perspektive besonders relevant, da sie solche Deutungsangebote nicht ausschließlich narrativ darstellen, sondern durch die Verbindung von Spielwelt, Handlung und Spielerfahrung als symbolische Erfahrungsräume gestalten können.

Eng damit verbunden ist die symbolische Struktur des Mythos. Mit Paul Tillich lässt sich der Mythos nicht als bloßes Abbild von Wirklichkeit verstehen, sondern als Symbol, das auf etwas verweist, das über das unmittelbar Erzählte hinausgeht. Symbole erschließen in diesem Verständnis nicht lediglich Inhalte, sondern eröffnen Zugänge zu Wirklichkeitsdimensionen, die sich nicht vollständig rational oder begrifflich fassen lassen. Tillich verbindet den Symbolbegriff dabei mit der Frage nach dem Unbedingten: Symbole verweisen auf eine Tiefendimension menschlicher Wirklichkeit, die den Menschen unbedingt angeht (vgl. Tillich 2012, S. 188–196). Für den vorliegenden Beitrag ist dies insofern relevant, als auch digitale Spiele nicht nur danach befragt werden können, welche Geschichten sie erzählen, sondern welche Welt- und Selbstdeutungen durch ihre narrativen, symbolischen und spielmechanischen Strukturen eröffnet werden.

Diese Überlegung lässt sich mit einem weiten Religionsverständnis verbinden. Religiöse Bedeutung entsteht in diesem Verständnis nicht ausschließlich dort, wo ausdrücklich traditionelle religiöse Symbole oder Inhalte verwendet werden. Entscheidend ist vielmehr, ob Ausdrucksformen Fragen berühren, die Menschen in grundlegender Weise betreffen. Aus dieser Perspektive können auch kulturelle und künstlerische Ausdrucksformen religiöse Bedeutung gewinnen, ohne unmittelbar an institutionelle Religion gebunden zu sein (vgl. Trozzo 2024, S. 47). Für die Analyse digitaler Spiele ist dieser Zugriff insofern relevant, als Spielwelten Fragen nach Sinn, Endlichkeit, Ordnung, Schicksal oder Transzendenz nicht notwendig in explizit religiöser Sprache, sondern auch in symbolischen und narrativen Formen gestalten können.

Eine weitere leitende Perspektive ergibt sich aus dem Bezug auf die *conditio humana*. Mit Matthias Rath lässt sich darunter das Bewusstsein der Begrenztheit und zugleich der Gestaltbarkeit menschlicher Existenz verstehen (vgl. Rath 2019, S. 13–14). Menschliches Leben ist demnach durch Erfahrungen wie Endlichkeit, Verletzlichkeit, Orientierung, Verantwortung und Sinnsuche geprägt. Mythen können solche Grunderfahrungen aufgreifen, indem sie diese erzählerisch verdichten und in symbolische Weltdeutungen einordnen. Sie liefern keine eindeutigen Antworten, sondern eröffnen Deutungsräume, in denen solche Fragen verhandelt und reflektiert werden können (vgl. Janke 2010, S. 25–26; Rath 2019, S. 13–14). Gerade Endlichkeit erscheint damit nicht als ein Thema unter vielen, sondern als eine Grunddimension menschlicher Existenz, an der sich Fragen nach Sinn, Weltordnung und Verantwortung bündeln. Als heuristische Perspektive lenkt der Mythosbegriff den Blick daher insbesondere auf narrative Konstellationen, in denen menschliche Existenz an ihren Grenzen sichtbar wird.

Eine frühe narrative Ausgestaltung dieser Grundfrage findet sich bereits im Gilgamesch-Epos, das zu den ältesten überlieferten Erzählungen der Menschheit zählt. Im Zentrum stehen

grundlegende Erfahrungen menschlicher Existenz wie Freundschaft, Verlust, Sterblichkeit und die Suche nach Unsterblichkeit. Der Tod seines Freundes Enkidu führt Gilgamesch in eine existenzielle Krise, in der er mit der eigenen Begrenztheit konfrontiert wird und er versucht, dieser durch die Suche nach Unsterblichkeit zu entkommen. Die Erzählung kann daher als Auseinandersetzung mit der Spannung zwischen dem Wunsch nach Überwindung der Endlichkeit und der Anerkennung menschlicher Begrenztheit verstanden werden. Gerade darin zeigt sich, wie mythische Narrative Fragen der conditio humana in erzählerischer Form zugänglich machen können (vgl. Larue 1991, S. 31 f.; vgl. Rath 2019, S. 13–14; de Villiers 2024, S. 3.).

Zugleich wäre es verkürzt, den Mythos ausschließlich als sinnstiftendes Medium zu beschreiben. Seine Wirkungsgeschichte zeigt ebenso, dass mythische Narrative politisch und ideologisch instrumentalisiert werden können. Gerade die deutsche Rezeptionsgeschichte macht deutlich, wie antike Mythen und Heldenbilder im 19. und 20. Jahrhundert vereinnahmt und für autoritäre Deutungsmuster nutzbar gemacht wurden (vgl. Janke 2010, S. 21; Schroers 2013, S. 4–5, 17–18). Diese Ambivalenz macht deutlich, dass Mythen nicht unabhängig von den Welt-, Menschen- und Ordnungsvorstellungen betrachtet werden können, die sie transportieren. Sie können Orientierung eröffnen, müssen jedoch ebenso kritisch daraufhin befragt werden, welche Werte und Machtvorstellungen in ihnen sichtbar werden. Werden Mythen als heuristische Perspektive auf narrative Spiele angewendet, richtet sich der Blick daher nicht nur auf existenzielle Fragen, sondern auch auf die Weltdeutungen und Wertordnungen, die durch ihre narrativen und symbolischen Strukturen eröffnet werden.

Mythos fungiert im vorliegenden Beitrag somit nicht als Kategorie zur Klassifikation digitaler Spiele, sondern als analytische Perspektive, mit der narrative Spielwelten auf ihre existenziellen Deutungsangebote hin untersucht werden. Der Blick richtet sich weniger auf die Übernahme einzelner mythologischer Motive als auf jene symbolischen Strukturen, durch die digitale Spiele Fragen nach Vergänglichkeit, Weltordnung und menschlicher Existenz verhandeln. Die heuristische Perspektive des Mythos bildet damit den theoretischen Rahmen für die folgende Analyse, in der exemplarisch untersucht wird, wie Dark Souls solche Deutungsangebote narrativ und ludisch gestaltet.

4. Fallanalyse: Endlichkeit als mythischer Deutungsraum in Dark Souls

Die im vorhergehenden Kapitel entwickelte heuristische Perspektive des Mythos wird im Folgenden exemplarisch auf das Action-Rollenspiel Dark Souls (FromSoftware, 2011) angewendet. Die Wahl des Fallbeispiels erfolgt dabei nicht aufgrund einer möglichst vollständigen Übernahme antiker Mythen, sondern weil das Spiel existenzielle Fragen in einer Weise narrativ und ludisch miteinander verschränkt, die eine differenzierte Analyse mythischer Deutungsangebote ermöglicht. Wie Andreas Meier-Inderwildi herausarbeitet, entsteht ein zentraler Teil der Bedeutung von Dark Souls aus der engen Verschränkung von Spielmechanik und Fiktion. Narrative, räumliche und ludische Strukturen greifen ineinander und ermöglichen es den Spielenden, die Zusammenhänge der Spielwelt aktiv zu erschließen (vgl. Meier-Inderwildi 2019, S. 118–119, 122–124).

Für die vorliegende Analyse steht die Frage nach der menschlichen Endlichkeit im Mittelpunkt. Sie bildet einen zentralen Bezugspunkt der Spielwelt von Dark Souls und verbindet

narrative Motive mit spielmechanischen Strukturen. Tod, Vergänglichkeit, Wiederholung und der fortschreitende Verlust menschlicher Identität erscheinen nicht lediglich als erzählte Inhalte, sondern werden auf Ebene von Spielmechanik und Spielerhandeln als mögliche Erfahrungshorizonte eröffnet. Die Konzentration auf diesen Aspekt ermöglicht es, exemplarisch zu untersuchen, wie Dark Souls existenzielle Deutungsangebote narrativ und ludisch gestaltet.

Die Spielwelt von Dark Souls ist von einer zyklischen Ordnung geprägt, deren Zentrum das sogenannte Erste Feuer bildet (vgl. FromSoftware 2011). Mit seiner Entzündung beginnt das Zeitalter des Feuers, das die Herrschaft der Götter und die bestehende Ordnung der Welt ermöglicht. Zugleich ist diese Ordnung nicht von Dauer. Mit dem allmählichen Erlöschen des Feuers kündigt sich das Zeitalter der Dunkelheit an, sodass die Geschichte der Spielwelt von einer Spannung zwischen Bewahrung, Verfall und Erneuerung geprägt wird. Wie Meier-Inderwildi herausarbeitet, ist dieser Zyklus nicht lediglich Hintergrund der Erzählung, sondern bildet das strukturierende Prinzip der gesamten Spielwelt (vgl. Meier-Inderwildi 2019, S. 118–119). Bereits diese Grundordnung verweist auf ein Weltverständnis, in dem Vergänglichkeit als grundlegendes Strukturmoment der Welt erscheint. Endlichkeit zeigt sich damit nicht allein im Schicksal einzelner Figuren, sondern ist bereits in die Ordnung der Spielwelt eingeschrieben. Die zyklische Struktur von Entstehen, Vergehen und Erneuerung bildet den Hintergrund, vor dem auch die Existenz der Spielfigur zu verstehen ist.

Vor diesem Hintergrund erhält auch die Spielfigur selbst eine besondere Bedeutung. Die Protagonistin bzw. der Protagonist gehört zu den sogenannten Untoten, die nach ihrem Tod nicht endgültig sterben, sondern immer wieder ins Leben zurückkehren (vgl. FromSoftware 2011). Diese scheinbare Überwindung des Todes hebt Endlichkeit jedoch nicht auf, sondern verändert ihre Bedeutung. Eine zentrale Bedrohung besteht nicht allein im körperlichen Sterben, sondern im fortschreitenden Verlust von Menschlichkeit und Identität, der im Spiel als Hollowing bezeichnet wird (vgl. FromSoftware 2011). Mit fortschreitendem Hollowing besteht die Gefahr, Orientierung und schließlich das eigene Selbst einzubüßen. Endlichkeit wird damit nicht nur als biologische Sterblichkeit verstanden, sondern als existenzielle Gefährdung menschlicher Identität. Während der Tod in der Spielwelt nicht endgültig ist, bleibt menschliche Existenz dennoch bedroht. Untote, die ihren Lebenswillen oder ihr Ziel verlieren, verfallen schrittweise dem Hollowing und büßen ihre Menschlichkeit ein (vgl. FromSoftware 2011). Die Tragik des Untods liegt daher weniger in der Unmöglichkeit zu sterben als in der Gefahr, sich selbst zu verlieren. Die Frage nach menschlicher Begrenztheit verschiebt sich von der körperlichen Vergänglichkeit hin zur Möglichkeit, Orientierung, Identität und Sinn einzubüßen. Gerade diese Verschiebung macht Hollowing zu einem zentralen Deutungsangebot der Spielwelt.

Die spielmechanische Gestaltung von Dark Souls verstärkt diese Deutungsstruktur auf besondere Weise. Scheitern ist im Spiel kein Ausnahmefall, sondern gehört zum grundlegenden Spielverlauf. Das Spiel konfrontiert Spielende wiederholt mit Situationen, in denen die Spielfigur stirbt, Fortschritte verloren gehen und Herausforderungen erneut bewältigt werden müssen (vgl. Meier-Inderwildi 2019, S. 116–117). Erfolg entsteht dabei nicht durch die Vermeidung des Scheiterns, sondern durch dessen wiederholte Bewältigung. Der Tod markiert nicht

das Ende des Spiels, sondern bildet den Ausgangspunkt eines erneuten Versuchs. Dadurch verändert sich zugleich die Bedeutung des Todes. Innerhalb von Dark Souls besitzt der Tod nicht lediglich die Funktion eines Spielabbruchs oder einer Sanktion, sondern erfüllt eine zentrale spielmechanische Rolle. Er unterbricht den Spielverlauf, ermöglicht jedoch zugleich die Aneignung von Erfahrungen und eine veränderte Auseinandersetzung mit der Spielwelt (vgl. Meier-Inderwildi 2019, S. 116–117). Wiederholung erscheint dadurch nicht als bloße Wiederkehr desselben, sondern als Prozess der Aneignung und Veränderung. Endlichkeit wird im Spiel nicht überwunden, sondern als wiederkehrende Grenze gestaltet, mit der sich die Spielenden fortlaufend auseinandersetzen.

Gerade in dieser Verschränkung von erzählter Welt und eigener Spielerfahrung liegt die besondere analytische Qualität von Dark Souls. Die Spielmechanik bestätigt die narrative Konstruktion der Spielwelt nicht lediglich, sondern macht ihre Bedeutungsstrukturen im Spielprozess nachvollziehbar. Der wiederholte Tod der Spielfigur, die Gefahr des Hollowing und die zyklische Ordnung der Welt erscheinen dadurch nicht als voneinander getrennte Elemente, sondern als unterschiedliche Ausdrucksformen derselben existenziellen Grundfrage (vgl. Meier-Inderwildi 2019, S. 118–119). Die Auseinandersetzung mit Endlichkeit wird nicht ausschließlich erzählt, sondern durch die Verbindung von erzählerischer Gestaltung, Spielmechanik und konkretem Spielvollzug strukturell gestaltet.

Die heuristische Perspektive des Mythos ermöglicht dabei einen Zugang, der über die Beschreibung einzelner Figuren, Symbole oder religiöser Anspielungen hinausgeht. Entscheidend ist weniger, ob Dark Souls konkrete mythologische Motive übernimmt, als vielmehr die Frage, welche Formen von Welt- und Selbstdeutung durch seine narrativen und ludischen Strukturen sichtbar werden. Aus dieser Perspektive erscheint die zyklische Weltordnung nicht lediglich als erzählerischer Hintergrund, sondern als symbolischer Deutungsrahmen, innerhalb dessen menschliche Endlichkeit verhandelt wird.

Die Analyse legt nahe, dass Endlichkeit in Dark Souls weder auf biologisches Sterben reduziert noch durch den Untod aufgehoben wird. Vielmehr entsteht ein Deutungsangebot, in dem menschliche Existenz als fortwährende Auseinandersetzung mit Vergänglichkeit, Scheitern und dem Verlust von Orientierung erscheint. Der wiederholte Neubeginn verweist dabei nicht auf eine Überwindung der Endlichkeit, sondern auf die fortlaufende Auseinandersetzung mit menschlicher Begrenztheit. Gerade darin liegt die Paradoxie der Spielwelt: Nicht die Endlichkeit selbst erscheint als zentrale Bedrohung, sondern der Versuch, ihr dauerhaft zu entkommen.

Der Mythos zeigt sich damit als heuristische Perspektive, weil er diese symbolischen Deutungsstrukturen sichtbar machen kann, ohne das Spiel auf einzelne mythologische Motive zu reduzieren. Im Vordergrund stehen nicht Götter, Helden oder religiöse Symbole, sondern die Weise, in der grundlegende Fragen menschlicher Existenz narrativ und ludisch gestaltet werden. Darin liegt der Erkenntnisgewinn dieses Zugangs.

Da Dark Souls Endlichkeit nicht nur narrativ thematisiert, sondern durch die Verbindung von Spielwelt und Spielmechanik als Auseinandersetzungsraum gestaltet, stellt sich die Frage, welches religions- und medienpädagogische Potenzial in einer solchen Verbindung von Narration, Interaktion und existenziellen Fragen liegt. Dieser Frage widmet sich das folgende Kapitel.

5. Mythische Deutungsräume als religions- und medienpädagogisches Potenzial digitaler Spiele

Die Analyse legt nahe, dass sich der im vorliegenden Beitrag entwickelte Mythosbegriff als heuristische Perspektive für die Untersuchung digitaler Spiele als kulturelle Ausdrucksformen eignet. Sein Erkenntnisgewinn liegt nicht darin, einzelne mythologische Motive nachzuweisen, sondern symbolische Welt- und Selbstdeutungen sichtbar zu machen, die aus dem Zusammenspiel narrativer und ludischer Strukturen hervorgehen. Am Beispiel von Dark Souls wurde deutlich, dass Fragen menschlicher Endlichkeit nicht allein narrativ dargestellt werden, sondern im Wechselverhältnis von erzählerischen und spielmechanischen Strukturen als Reflexionsgegenstand gestaltet werden. Gerade diese Verbindung narrativer und ludischer Strukturen ermöglicht es, digitale Spiele über einzelne Spielinhalte hinaus als symbolische Deutungsräume zu untersuchen.

Wenn digitale Spiele symbolische Deutungsangebote gestalten können, stellt sich die Frage, welche Bedeutung ihnen für religions- und medienpädagogische Bildungsprozesse zukommt. Genau an dieser Stelle setzt Thimo Zirpel an, wenn er digitale Spiele als Gegenstand eines Dialogs mit jugendlichen Lebenswelten versteht und zugleich hervorhebt, dass ihre religionspädagogische Erschließung eine Erweiterung von Wahrnehmungs- und Deutungskompetenzen voraussetzt (vgl. Zirpel 2018, S. 15). Die vorliegende Analyse konkretisiert diese Perspektive am Beispiel von Dark Souls, indem sie nicht die Nutzung des Spiels als Unterrichtsgegenstand in den Mittelpunkt stellt, sondern untersucht, welche symbolischen Deutungsangebote aus dem Verhältnis von Narration und Spielmechanik entstehen. Das Spiel wird nicht aufgrund einzelner religiöser Motive oder expliziter Glaubensinhalte religionspädagogisch bedeutsam, sondern weil es symbolische Deutungsangebote gestaltet, die grundlegende Fragen menschlicher Existenz betreffen.

Nathanael Riemer weist darauf hin, dass religiöse Dimensionen digitaler Spiele nicht auf einzelne Symbole oder Figuren reduziert werden können, sondern sich ebenso in der Struktur eines Spiels sowie in seinen narrativen Topoi entfalten (vgl. Riemer 2020, S. 148–152). Die vorliegende Analyse schließt an diese Perspektive an und konkretisiert sie ausgehend von dem hier entwickelten Mythosverständnis. Ihr Erkenntnisinteresse richtet sich nicht auf die Identifikation einzelner religiöser oder mythologischer Motive, sondern auf symbolische Deutungsangebote, die aus der Verbindung von Narration und Spielmechanik hervorgehen. Dark Souls wird daher nicht als Träger einzelner Mythen verstanden, sondern als Spiel, in dem existenzielle Fragen durch narrative und ludische Strukturen gestaltet werden und dadurch religions- und medienpädagogisch anschlussfähig werden können.

Die beschriebenen symbolischen Deutungsangebote entfalten ihr religions- und medienpädagogisches Potenzial jedoch nicht bereits durch das Spielen selbst. Bildungsrelevant werden sie vielmehr dort, wo sie bewusst wahrgenommen, gedeutet und kritisch reflektiert werden. Ergänzend betont Zirpel, dass digitale Spiele nicht allein als Werke, sondern ebenso in ihrer Rezeption und produktiven Aneignung durch die Spielenden betrachtet werden müssen (vgl. Zirpel 2018, S. 13–14).

Für religions- und medienpädagogische Bildungsprozesse folgt daraus, dass digitale Spiele weder auf ihren Unterhaltungswert noch auf einzelne religiöse Motive reduziert werden sollten.

Vielmehr gilt es, die Wechselwirkungen zwischen Narration, Spielmechanik und Spielvollzug in den Blick zu nehmen, da sich gerade in ihrem Zusammenspiel symbolische Deutungsangebote entfalten können. Religions- und medienpädagogische Lernprozesse können dabei weniger in der Vermittlung vorgegebener Deutungen bestehen als in der gemeinsamen Erschließung und kritischen Reflexion solcher Deutungsangebote. Gerade narrative Spiele wie Dark Souls können unter diesen Bedingungen zu Reflexionsräumen werden, in denen Fragen nach Endlichkeit, Verantwortung und Weltdeutung nicht beantwortet, sondern gemeinsam verhandelt werden.

6. Limitationen und Fazit

Die vorliegende Analyse erhebt nicht den Anspruch, allgemeingültige Aussagen über digitale Spiele oder ihre religions- und medienpädagogischen Potenziale zu treffen. Vielmehr versteht sie den im Beitrag entwickelten Mythosbegriff als heuristische Perspektive, die einen spezifischen Zugang zu symbolischen Welt- und Selbstdeutungen ermöglicht. Die Analyse von Dark Souls dient dabei nicht der Verallgemeinerung auf digitale Spiele insgesamt, sondern der exemplarischen Anwendung dieses Zugangs an einem bewusst gewählten Fallbeispiel.

Die exemplarische Analyse macht zugleich sichtbar, welches Erkenntnispotenzial der im vorliegenden Beitrag entwickelte Mythosbegriff für die Untersuchung digitaler Spiele besitzt. Die Analyse legt nahe, dass sich ausgehend von diesem Mythosverständnis Formen mythologischer Weitertradierung nicht allein in der Übernahme einzelner Stoffe oder Figuren zeigen, sondern ebenso in der Transformation symbolischer Deutungsstrukturen. Aus dieser Perspektive können narrative digitale Spiele nicht nur als Träger einzelner mythologischer Motive, sondern als kulturelle Räume verstanden werden, in denen symbolische Welt- und Selbstdeutungen narrativ und ludisch gestaltet und von Spielenden angeeignet werden können. Der im vorliegenden Beitrag entwickelte Mythosbegriff ermöglicht damit eine Perspektive, digitale Spiele nicht ausschließlich über ihre mythologischen Motive oder narrativen Inhalte, sondern als kulturelle Formen symbolischer Welt- und Selbstdeutung zu analysieren. Die entwickelte Perspektive bietet zugleich Anschlussmöglichkeiten für weitere Forschung an der Schnittstelle von Mythosforschung, Game Studies sowie Religions- und Medienpädagogik. Weiterführende Untersuchungen könnten den hier entwickelten Mythosbegriff auf andere Spielgenres und digitale Erzählformen anwenden und damit prüfen, inwiefern sich die gewonnenen Erkenntnisse auch über das Fallbeispiel Dark Souls hinaus als heuristisch tragfähig erweisen. Ebenso erscheint es lohnend, empirisch zu untersuchen, wie die beschriebenen Formen symbolischer Welt- und Selbstdeutung in konkreten religions- und medienpädagogischen Bildungsprozessen wahrgenommen, interpretiert und reflektiert werden. Gerade in der Verbindung von theoretischer Reflexion, exemplarischer Analyse und religions- sowie medienpädagogischer Perspektive liegt das Potenzial, narrative digitale Spiele als kulturelle Erfahrungsräume ernst zu nehmen, in denen grundlegende Fragen menschlicher Welt- und Selbstdeutung neu gestellt und reflektiert werden können.

Literatur

de Villiers, Gerda (2024): The conceptualisation of morality in ancient religions at the hand of the Gilgamesh Epic. In: Verbum et Ecclesia, 45(1), a2983. doi.org/10.4102/ve.v45i1.2983.

FromSoftware (2011): Dark Souls. Bandai Namco Entertainment.

Highland, Michael/Yu, Gino (2008): Communicating Inner Experience with Video Game Technology. In: Radde-Antweiler, Kerstin (Ed.): Being Virtually Real? Virtual Worlds from a Cultural Studies' Perspective. In: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 3.1, pp. 267–289.

Janke, Alena (2010): Antiker Mythos und moderne Literatur: Zum Problem von Tradition und Innovation im Werk von Christa Wolf („Kassandra" und „Medea. Stimmen"). Hamburg: Universität Hamburg.

Larue, Gerald A. (1991): Ancient Ethics. In: Hinnells, John R. (Ed.): A Handbook of Ancient Religions. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 29–40.

Meier-Inderwildi, Andreas (2019): Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte. Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in Dark Souls. In: Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitten, Christof (Hrsg.): Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. Glückstadt: Werner Hülsbusch, S. 113–125.

Nietzsche, Friedrich (1972): Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik. In: ders.: Werke. Kritische Gesamtausgabe. Bd. 3/1. Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. Berlin: Walter de Gruyter.

Rath, Matthias (2019): Metaprozesse als conditio humana – Zur ethischen Potenz einer philosophischen Leerstelle. In: Krainer, Larissa/Litschka, Michael (Hrsg.): Der Mensch im digitalen Zeitalter: Ethische Fragen zum Einfluss von Ökonomisierung, Digitalisierung und Mediatisierung auf die conditio humana. Wiesbaden: VS, S. 11–29.

Riemer, Nathanael (2020): Mit den Göttern zocken – Religionen in Videospielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht. In: Riemer, Nathanael/Möring, Sebastian (Hrsg.): Videospiele als didaktische Herausforderung. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam, S. 134–173. doi.org/10.25932/publishup-43068.

Schroers, Damian Paul Theodor (2013): Die Rezeption griechischer Helden in der nationalsozialistischen Jugendzeitschrift „Wille und Macht". Dissertation. Freiburg i. Br.: Albert-Ludwigs-Universität Freiburg.

Tillich, Paul (2012): Die Frage nach dem Unbedingten. Bd. 5. Berlin/Boston: Walter de Gruyter.

Trozzo, Eric (2024): Participation in AI: Towards a Tillichian Reading of AI Produced Images. In: Bulletin of the North American Paul Tillich Society, 50 (1–2), pp. 46–51.

Zirpel, Thimo (2018): Computerspiele im Religionsunterricht als Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten. Dissertation. Münster: Westfälische Wilhelms-Universität Münster.

Informationen zum Autor



Jan Weber studiert im Master of Education an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd die Fächer Englisch und Theologie für das Lehramt Sekundarstufe II.

jan.weber@stud.ph-gmuend.de

Zitationshinweis:
Weber, Jan (2026): Mythos spielen: Narrative RPGs als Erfahrungsräume von Sinn-, Weltordnungs-, Endlichkeits- und Verantwortungsfragen. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 26, S. 1–11. doi.org/10.21240/lbzm/26/20.