



Verkehrte Welt: Warum traurige Spiele uns glücklich machen

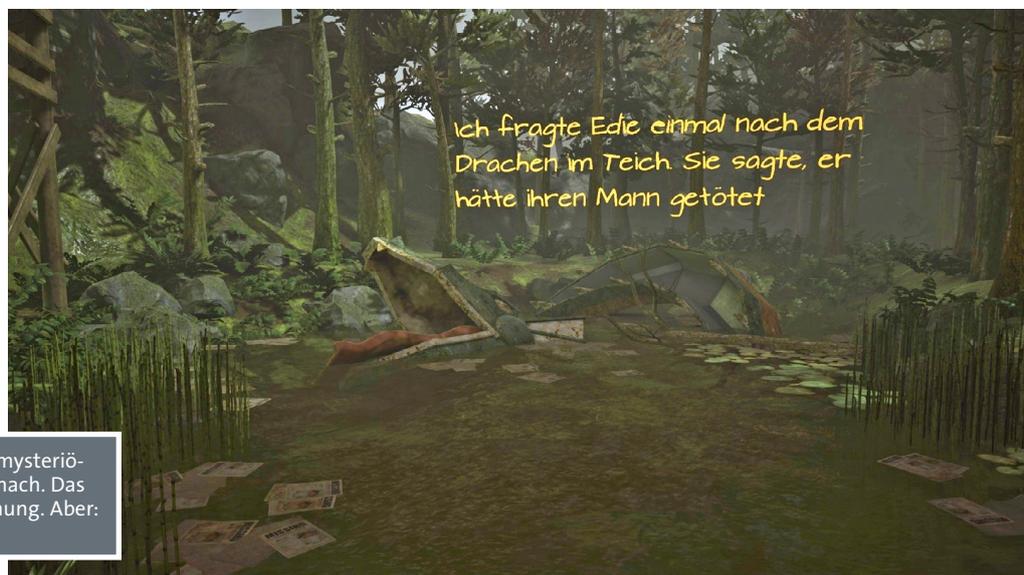
# DIE PSYCHOLOGIE DER SAD GAMES

Computerspiele sollen Spaß machen. Aber warum gibt es dann Titel, die den Spieler emotional eher aufwühlen? Über den paradoxen Genuss von traurigen Games und was uns daran so glücklich macht. Von Markus Fasse

Für viele sind Computerspiele die beste Art, mental abzuschalten. Da kann es im Büro noch so viel Ärger geben oder im Betrieb dicke Luft herrschen: Sobald man sich den virtuellen Abenteuern stellt, ist der Alltag vergessen. Ob man nun als Held wunderschöne Landschaften durchstreift oder als Fußballgott das entscheidende Tor schießt: Spiele sorgen für Nervenkitzel, wecken den Entdecker in uns und machen Spaß. Daher dachte man bis vor Kurzem in der Kommunikationswissenschaft, Menschen würden Unterhaltungsangebote nur konsumieren, um positive Gefühle zu erleben. Aber warum gibt es dann so viele traurige Schnulzen? Und, oft deutlich spannender, herzerreißende Spiele? Was reizt uns daran, Großväterchen Odin Finch dabei zuzuschauen, wie er seine Frau Ingeborg und seinen Sohn Johann zu Grabe tragen muss? Kloß im Hals bei *What Remains of Edith* Finch statt Freude über ein neues Schwert in *Skyrim* – das macht doch depressiv, oder?

## Emotionen wirken

»Die Anziehungskraft trauriger Medien – Herzscherz-Geschichten, Antikriegsfilme, Tragödien und dergleichen – konnte man früher nicht gut erklären. Heute sind wir in der Forschung deutlich weiter«, weiß Professor Doktor Christoph Klimmt. Er ist Unterhaltungsforscher und Dozent für Kommunikationswissen-



In *What Remains of Edith Finch* gehen wir den mysteriösen Todesumständen von Familienmitgliedern nach. Das sorgt für eine durchweg melancholische Stimmung. Aber: Dieses Gefühl hält nicht bis zum Schluss an.

Immer auf der Hut: In This War of Mine sind wir verantwortlich für das Überleben einer Gruppe von Zivilisten in einem Bürgerkrieg. Ähnlich wie in Die Sims richten wir Räume ein und sorgen uns um das Wohlergehen der Pixelmenschen. Das Problem: Es gibt selten genug für alle. Mal fehlt's an Nahrungsmitteln, mal werden die Medikamente knapp. Der Schwarzmarkt ist da eine Option. Nur: Stillt man lieber den Hunger oder kauft man teure Medizin? Was für ein Dilemma!



schaft an der Hochschule für Musik, Theater und Medien in Hannover. »Mittlerweile wissen wir: Menschen setzen sich manchmal ganz bewusst eher belastenden Medienangeboten aus, weil sie die dabei entstehenden Emotionen auf einer höheren Ebene genießen können: In Spielen lernen sie dabei etwas über menschliche Tugenden, setzen sich mit moralischen Fragen auseinander oder reflektieren Dinge aus dem ganz alltäglichen, wirklichen Leben. Diese neuen Erkenntnisse bewertet man dann wiederum positiv«, so Klimmt weiter.

**Depression als Feature:**

**Wie Spielmechaniken traurig machen**

Diesen Wunsch nach einem etwas anderen Spielerlebnis greifen die Entwickler auf. Es existieren bereits Spiele, die mehr sind als laufen, ballern, looten – obgleich auch Games mit solch einfachen Konzepten unbestritten ihre Daseinsberechtigung haben. Computerspiele haben aber besonders in jüngerer Zeit enorme Fortschritte im Bereich des Storytellings gemacht.

Entwickler wie Ian Dallas, Creative Director bei Giant Sparrow (The Unfinished Swan) schaffen es, viel mehr Komplexität und inhaltlichen Anspruch mit der Interaktivität des Gameplays zu verbinden. Der Clou: Dadurch können sie gleichzeitig in und mit ihren Spielen ambivalente und komplexe Gefühle erzeugen.

»Unser Hauptaugenmerk lag darauf, den Spielern nie zu sagen, wie genau sie sich fühlen sollen. Wir haben daher interessante Situationen geschaffen und es den Gamern überlassen, sie so zu interpretieren und mit ihnen zu interagieren, wie sie es wollten«, berichtet Dallas zum Design seines letzten Spiels What Remains of Edith Finch.

In dem Indie-Titel nimmt der Spieler unter anderem verschiedene Perspektiven von unterschiedlichen Protagonisten ein. Je



nach individuellem Entdeckerdrang lernt man sie kennen und sie wachsen dem Spieler ans Herz – nur um uns im nächsten Augenblick an ihr virtuelles Ableben zu erinnern. Auf diese Weise entfaltet What Remains of Edith Finch beispielhaft eine durchgehend melancholische Stimmung.

Allerdings: Hier spaltet sich die Spielerschaft. Die einen sind begeistert – die anderen wünschen sich mehr Handlungsfreiraum oder sind vom doch ziemlich gemächlichen Tempo des Spieles – immerhin muss Platz sein für eine Hintergrundgeschichte – grundsätzlich gelangweilt.

**Eine bestimmte Zielgruppe vor Augen**

Aber für wen eignen sich eher emotionale Spiele? Zum einen sind es am ehesten die Gamer, die sich nicht für den Main-

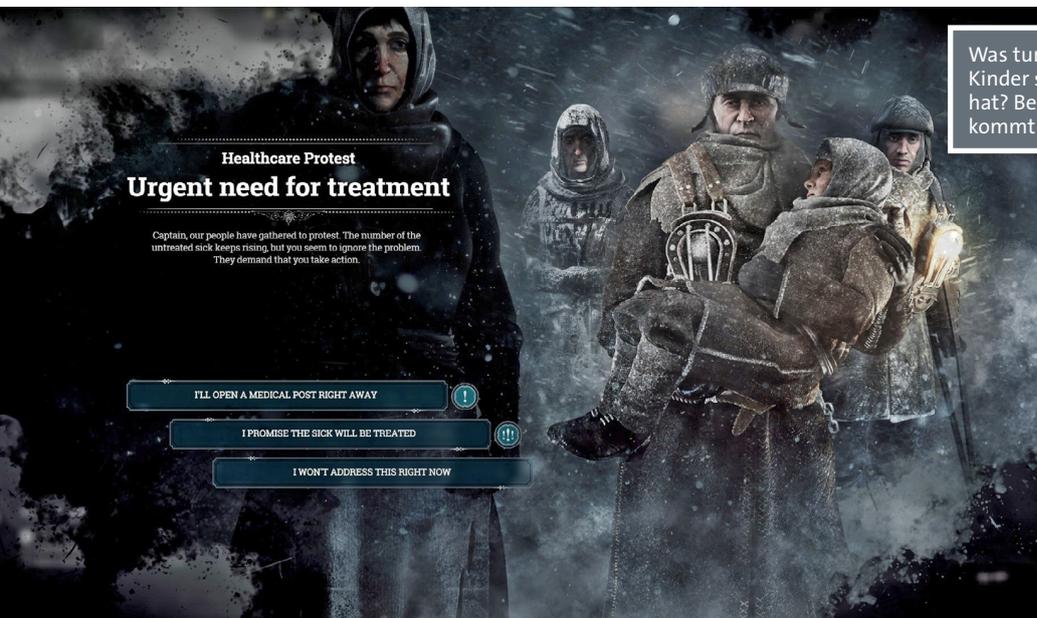
stream interessieren. Fußball, Zombies, Headshots oder die ewige Jagd nach Loot: Manche machen sich eben nichts aus den gängigen Formeln der Branche und installieren sich lieber die Computerspiele, die ein ganz anderes Erlebnis bieten.

Zum anderen gibt es aber auch die Personen, die zwar die traditionellen Spiele mögen, aber auch schon viele Stunden mit ihnen verbracht haben. Sie schauen nur kurz auf ihre Spielsammlung und sind direkt angeödet. Sie wollen etwas Neues.

Ihre Neugier nach anderen Spielerfahrungen bringt sie schließlich zu den Produkten



Creative Director Ian Dalls von Giant Sparrow hat für sein letztes Spiel viel Aufmerksamkeit auf Details gelegt: Familienfotos, wie sie bei fast jedem daheim zu finden sein dürften, machen die tragischen Geschichten authentisch.



Was tun, wenn in Frostpunk Familien und sogar Kinder sterben, aber man nicht genug Medikamente hat? Bei solchen schwierigen Entscheidungen bekommt der Spieler automatisch einen Kloß im Hals.

darf in einem echten Bett schlafen? Behalte ich die Medizin selbst oder helfe ich anderen Kriegsversehrten?

Das Spiel der 11 Bit Studios gibt sich dabei kompromisslos und harsch, das Schicksal der mit Fotos und Namen versehenen Überlebenden geht einem direkt an die Nieren. Eine ähnliche Wirkung erzeugt der Quasi-Nachfolger Frostpunk, bei dem gleich das Schicksal einer ganzen Stadt auf dem Spiel steht. Auch in diesem Ausnahmetitel muss der Spieler das Leben des Einzelnen gegen das Wohl der Gemeinschaft gewichten und oftmals ebenso rabiate wie bedrückende Entscheidungen treffen.

von kreativen Storytellern. Und die sind durchaus erfolgreich. Die Beliebtheit von Spielen wie beispielsweise Heavy Rain zeigt, dass ein Teil der Spielergemeinde durchaus bereit ist, sich auch mal solch emotionaleren Erfahrungen auszusetzen und diese andere Form der Unterhaltung positiv erlebt beziehungsweise bewertet.

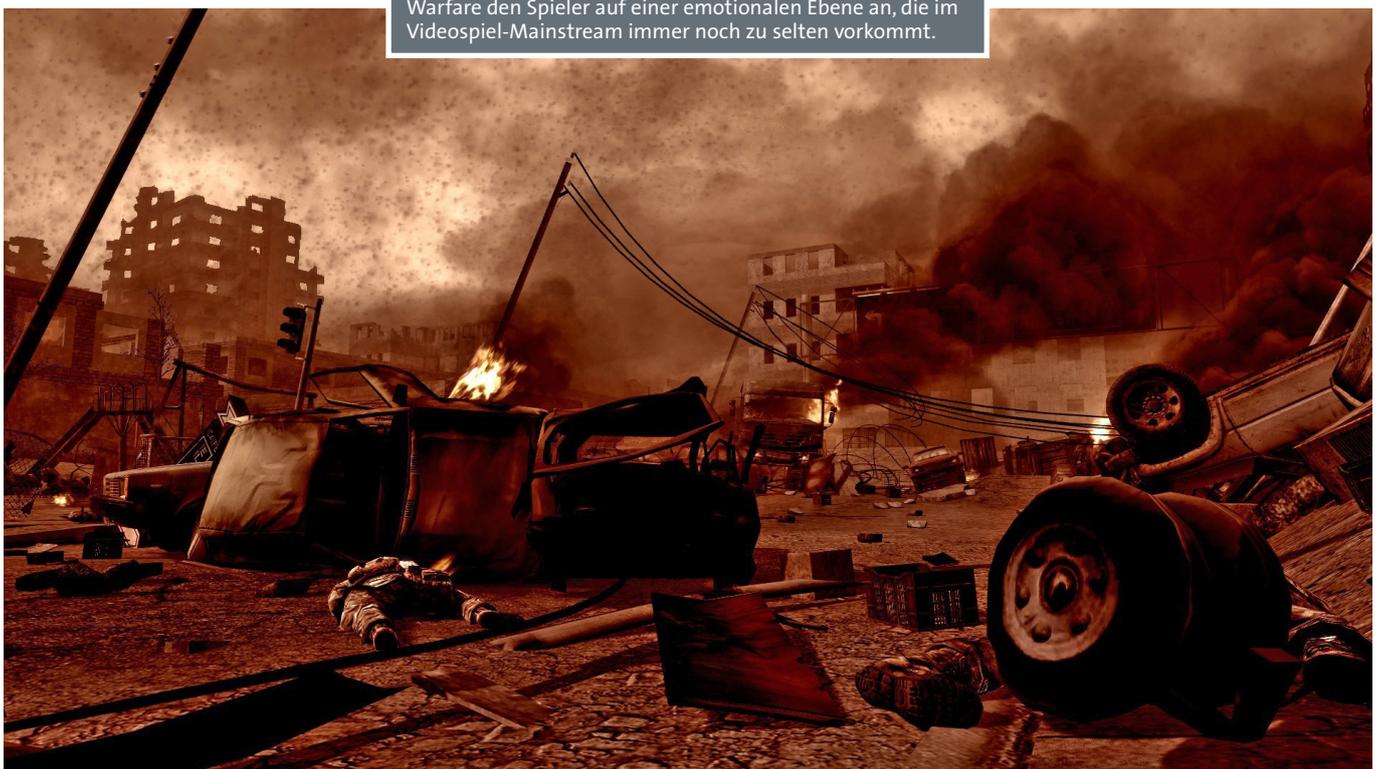
Der Trend zeigt: Das Medium wird erwachsener. Viele Spieler möchten mehr als nur pures Entertainment. Auch wichtige Themen und heiße Eisen können in Computerspielen dank eines erstarkenden Narrativs angefasst werden. Das bewies nicht zuletzt This War of Mine im Jahr 2014. In dem aus der Seitenperspektive gespielten Strategiespiel kommt es in einer ausgebombten Stadt in einem vom Bürgerkrieg heimgesuchten Land zu herzerreißenden Szenen. Familien werden getrennt, Kinder erleben Traumatisches, die wenigen Überlebenden gehen sich gegenseitig an die Gurgel. Über allem thront der Spieler als moralische Instanz: Wer bekommt die wenigen Nahrungsmittel? Wer

### Mehr Gefühl im AAA-Sektor

Aber auch in Spielen nach Schema F erlebt man ambivalente Gefühle. Gerade dann, wenn man sie überhaupt nicht erwartet. Medienforscher Christoph Klimmt kann selbst von einem solchen Moment berichten – den viele von uns (vor allem Shooter-Fans) auch ziemlich genau kennen dürften: »In Call of Duty 4: Modern Warfare hatte ich einen starken Einblick in die Brutalität des Kriegs. Nach einer Atomexplosion stürzt der Helikopter ab und meine Spielfigur kommt elend ums Leben. Anders als sonst konnte ich als Spieler das aber nicht verhindern. Mir wurde vor Augen geführt, dass es eine Illusion ist, dass sogenannte Helden im Krieg immer überleben können.«

Genau diese Erfahrungen und gedanklichen Prozesse sind es, die Entwickler von emotionalen Computerspielen vermitteln möchten. Und das ist nicht einfach. Wer ein kreatives und anrührendes Spiel entwickeln möchte, hat bislang wenig Beispiele

Mit der Atombombenexplosion und dem schockierenden Tod der eigenen Spielfigur sprach Call of Duty 4: Modern Warfare den Spieler auf einer emotionalen Ebene an, die im Videospiel-Mainstream immer noch zu selten vorkommt.



Erstmal durchatmen: Einzelne Episoden von What Remains of Edith Finch wie die Szene in der Fischfabrik gehen dem Spieler so sehr an den Magen, dass ihm die Entwickler danach eine emotionale Pause gewähren müssen.

oder Vorlagen, aus denen er oder sie schöpfen könnte. Es ist eben nicht Schema F – besonders dann, wenn die Geschichte neu und ungewöhnlich ist.

Der Umgang mit komplexen Emotionen innerhalb von Spielen bedeutet also, dass es durchaus mal Trial & Error während der Entwicklung geben kann. Spannend – aber langwierig, weiß auch Ian Dallas von Giant Sparrow: »Wir haben so unter anderem entdeckt, dass es für den Spieler sehr anstrengend sein kann, wenn er sich emotional mit dem Spiel verbindet. Im Nachhinein mussten wir dann etwas einbauen, um die Spieler emotional ›abzukühlen‹.«



### Pause von der Traurigkeit

Aus diesem Grund übernehmen die Designer von What Remains of Edith Finch nach jeder Spielesequenz wieder die Kontrolle und zeigen eine Animation von Edith, wie sie das Porträt des verblichenen Familienmitgliedes zeichnet und ein paar Worte über diesen Menschen sagt. »Die Spieler halten inne, hören zu und können durchatmen«, erklärt Ian Dallas weiter.

Ian Dallas wollte nach eigener Aussage viele erhabene Momente erzeugen und unterschiedliche Emotionen transportieren, die den Spieler dazu anregen, sich mit bestimmten Dingen auseinanderzusetzen: »Ein wichtiger Teil von What Remains of Edith Finch war es, das Gefühl der eigenen Kleinheit in Bezug auf das Universum wirken zu lassen. Man sollte spüren, wie

temporär und zerbrechlich die eigene Existenz ist. Dich damit auseinanderzusetzen, dass du nicht für immer da sein wirst, kann durchaus ein wenig traurig stimmen. Ich finde, die Zeit damit zu verbringen, über unsere eigene Unbeständigkeit nachzudenken, kann aber auch dazu beitragen, uns im Endeffekt zu glücklicheren, stabileren Menschen zu machen.«

Damit beschreibt er genau die jüngsten Erkenntnisse der Medienforscher: Auch das Spielen von emotional aufgeladenen Computerspielen sorgt im Endeffekt für ein positives Erlebnis. Die Forscher sprechen dann von der sogenannten »eudaimonischen« Erfahrung – ein Gefühl der Freude, wie man sie beispielsweise bei tiefer Dankbarkeit empfindet. Ganz ohne massenhafte Beute oder irgendeiner supercoolen Rüstung – sondern dank einer gut erzählten Geschichte. ★

## Interview mit Dr. Christoph Klimmt

Dr. Christoph Klimmt ist Dozent für Kommunikationswissenschaft an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover.

**GameStar:** Einen traurigen Film haben wir alle schon einmal gesehen. Wie unterschiedlich aber können die Emotionen sein, wenn sie in einem Spiel interaktiv durchlebt werden?

**Christoph Klimmt:** Interaktivität (wie in Spielen die Regel ist) ist ein starker Weg, einen Ich-Bezug zu erzeugen. Wenn Spieler im Verlauf eines Spiels sich selbst in eine emotional belastende Situation gebracht haben, liegt es nahe, dass sie die Emotionen sehr direkt erleben. Beim Film kann aber meines Erachtens die gleiche Intensität entstehen, sofern die Story für einen individuellen Zuschauer passt und er sich voll darauf einlässt.

**GameStar:** In This War of Mine muss der Spieler zum Beispiel abwägen, ob man seltene Tauschgüter für Nahrung oder Medizin hergibt – was einen mitunter vor schwierige Entscheidungen stellen kann. Anhand welcher Mechanismen formen Menschen an solchen Stellen ihre Entscheidungen?

In Computerspielen konkurrieren meines Erachtens nach zwei Entscheidungsprinzipien: zum einen der moralische Kompass, den jeder von uns hat und der unser Handeln in der wirklichen Welt prägt. Zum anderen aber auch das Wissen, dass es nur ein Spiel ist, in dem andere Regeln gelten und wo die Konsequenzen unseres Tuns nur virtuell sind. Man darf hier auch mal etwas ausprobieren, riskieren, abweichen von der Norm.

Hat es mir etwas ausgemacht, gerade eine unmoralische Entscheidung getroffen zu haben? Stört es mich, dass ich eine so

Manche Spieler bleiben bei ihren moralischen Prinzipien.



oberflächliche Rechtfertigung hatte wie »Ich handelte doch nur auf Befehl«? Manche Spieler bleiben eisern bei ihren moralischen Prinzipien, andere betonen ständig den Unterschied zur Wirklichkeit und lassen sich auf sehr fragwürdige Spielhandlungen ein. Das führt dazu, dass sich Spieler durchaus einmal anders verhalten, als sie es in Dilemma-Situationen in der Realwelt täten.

**Ein weiterer Ansporn ist Angst. Inwieweit unterscheiden sich die erlebten Emotionen in Spielen aus psychologischer Sicht?**

Die Angstlust oder der Thrill sind eher etwas, was wir zum Beispiel bei Amnesia: The Dark Descent sehen: Jump Scares, die eine spontane Angstreaktion erzeugen, sorgen für einen rasenden Puls. Der Körper reagiert massiv. Die Herausforderung für den Spieler besteht nun darin, die eigenen Emotionen zu kontrollieren beziehungsweise zu unterdrücken, um weiterhin handlungsfähig zu bleiben. Man will also nicht panisch das Spiel beenden, sondern sich verteidigen. Bei emotionalen Spielen geht es eher darum, sich mit negativen Gefühlen bewusst auseinanderzusetzen. Spieler wollen sie also nicht einfach unterdrücken, um handlungsfähig zu bleiben, sondern sie erleben und reflektieren. Sie möchten entdecken, was sie bedeuten und was man daraus mitnehmen kann.