

DAS SPIEL MIT DER ENGE

Finstere Flure in flackerndem Licht, die sich mit jedem Schritt enger um uns schließen. Sauerstoffanzeigen, die langsam, aber sicher schrumpfen, bis unsere Spielfigur nach Luft schnappt. Wir ganz alleine in der Dunkelheit. Spiele wie *Dead Space* oder *Alien: Isolation* nutzen klaustrophobische Elemente als Stilmittel. Aber wie wirkt das auf uns? Und warum tun wir uns das eigentlich an?



Die Autorin

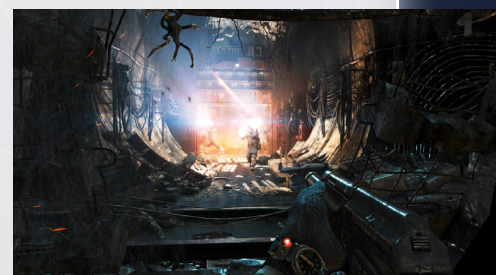
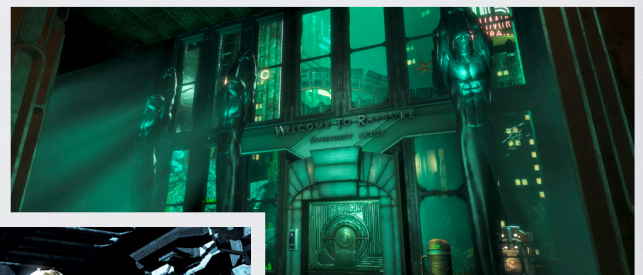
Unter Klaustrophobie leidet Nora Beyer nicht, und vor Spinnen oder der Dunkelheit hat sie auch keine Angst. *Dead Space* konnte sie trotzdem nur etappenweise durchspielen – immer mit einem Auge auf die ESC-Taste schielend. Ihre letzten traumatisch-klaustrophobischen Erfahrungen waren eine nicht ganz unschreckliche Begegnung in *Among The Sleep* und das monotone Piepen des Bordcomputers im Unterwasser-Spiel *Capsule*, das sie daran erinnerte, dass sie jeden Moment ertrinken könnte. Jetzt braucht sie erst mal Urlaub in ihrer Blechvilla in *Fallout 4*.

Der Gang ist eng und dunkel, bis auf den Lichtstrahl der Lampe am Lauf und der glimmenden Gesundheitsanzeige am Rücken des Raumanzugs. Wir hören einen Schlag. Dumpf. Schmatzend. Wie Fleisch auf Metall. Die Kamera folgt Isaac Clarke, unserer Spielfigur in *Dead Space*, als würden wir konstant über seine Schulter lugen, uns verstecken wollen. Ängstlich. Am Ende des Gangs ein Durchbruch, unser Lichtstrahl fängt sich auf dem blutverschmierten Rücken eines Mannes, der von uns abgewandt an der Wand steht. Noch ein Schlag. Jetzt sehen wir, woher das Geräusch stammt. Der Mann steht vor der Wand, mit dem Rücken zu uns, wippt ein wenig nach hinten, kippt dann nach vorne. TAPP. Der Schädel schlägt gegen die Wand. TAPP. Härter. TAPP. Der Kopf ist kaum mehr zu erkennen unter all dem Rot. Noch einmal TAPP. Der Mann fällt um. Als wir über die Leiche steigen und weitergehen, wirkt der Gang noch dunkler, noch enger als zuvor.

Dead Space hat das klaustrophobische Moment in Spielen perfektioniert. Der 2008 erschienene Survival-Shooter spielt sich wie eine visualisierte Angststörung. Titel wie das Point&Click-Horrorspiel *Stasis* (2015), *Solarix* (2015) oder *Alien: Isolation* (2014) haben seitdem Szenerie (verlassenes Raumschiff) und Stoßrichtung (Survival-Horror) aufgegriffen. Aber auch Spiele außerhalb des SciFi-Raumes üben sich in der Platzangst als Unterhaltungsstrategie. Und das kommerziell erfolgreich. Die große Frage ist: Warum eigentlich? Oder genauer: Wie gelingt es Spielen, klaustrophobische Wirkung zu erzeugen – und warum tun wir Spieler uns das eigentlich an?

Allein auf enger Flur

So unterschiedlich Spiele mit klaustrophobischem Anstrich sein mögen – sie nutzen dieselben Elemente: Wir bewegen uns durch enge Gänge, die kaum Ausweich- und Fluchtmöglichkeiten lassen. Wie auf der menschenleeren USG Ishimura in *Dead Space* und dem unter nicht minder mysteriösen Umständen verwaisten



Lebensfeindliche Umgebungen sind elementar für Klaustrophobie. *Bioshock* engt uns mit seinem Unterwasser-Setting ein, *Dead Space* mit der Leere des Alls, *Metro* mit U-Bahntunnels unter einer verseuchten Oberwelt.



Horrorspiele wie Resident Evil 7 führen uns oft durch enge Korridore und konfrontieren uns mit unbesiegbaren Gegenspielern.



Das Horrorspiel Narcosis spielt auf dem Grund des Pazifischen Ozeans. Mehr Isolation geht kaum. Dort unten hört uns niemand schreien.

Raumschiff in Stasis. Wie im verrotteten Südstaaten-Anwesen der blutrünstigen Baker-Familie in Resident Evil 7. Oder wie in den verschachtelten und endlos scheinenden Gängen der Indie-Adventures Neverending Nightmares und Claire. Klaustrophobie und Enge sind gleichbedeutend und schaffen in den Spielen eine entsprechende Wirkung. Aber Enge allein ist nicht alles. Zentral für die klaustrophobische Wirkung in Spielen sind zwei weitere Faktoren: die Verletzlichkeit (der Spielfigur) sowie die Isolation, die Alien: Isolation nicht umsonst im Titel trägt.

Wenn wir uns die Mechanismen hinter klaustrophobischen Angststörungen näher ansehen, verwundert das nicht: Es geht ums Gefühl, eingesperrt zu sein, nicht atmen zu können, nicht raus zu können. Die Situation wird bedrohlich, weil wir davon überzeugt sind (zu Recht oder Unrecht), dass uns wortwörtlich der (Handlungsspiel)Raum entzogen wird. In dieser bedrohlichen Situation sensibilisiert sich unser Geist für die eigene Verletzlichkeit und nimmt die doppelte Isolation – die physische durch den engen Raum und die psychische durch die Abwesenheit anderer Personen – überzeichnet wahr. Nicht umsonst finden wir uns so oft auf verlassenen Raumschiffen wieder. Das Ergebnis: Angstschweiß. Herzrasen. Unser Körper bringt sich in Fluchtmodus. Das ist zunächst mal die adäquate Reaktion auf eine solche Situation. Das Problem bei der Angststörung Klaustrophobie ist nicht, dass die Reaktion an sich falsch ist. Sie steht nur in keinem Verhältnis zur realen Situation. Der Schalter, der den Körper in den Fluchtmodus versetzt, hat einen Wackelkontakt und springt zu früh und in den falschen Situationen an.

Jeder stirbt für sich allein

Spiele wie Dead Space haben diesen Schalter eingebaut und nutzen ihn zu Unterhaltungszwecken. Es ist kaum verwunderlich, dass klaustrophobische Elemente vor allem in Survival-Horrorspielen zu finden sind. So eine enge Raumstation wirkt einfach nur halb so beängstigend, wenn wir unendlich Munition haben, um uns durchzuballern. Und die genretypische Verletzlichkeit der Spielfigur verstärkt das Gefühl der Enge und damit die klaustrophobische Wirkung. Auch die soziale Isolation ist üblich und konfrontiert uns mit einem banalen, aber wirkmächtigen Mechanismus: Ohne Mitmenschen gibt es keine Ablenkung – wir nehmen die Bedrohung auf der Ishimura oder im Anwesen der Bakers fokussierter wahr. Die Urangst vor der Einsamkeit macht die eigene Verletzlichkeit noch spürbarer. Wir müssen erkennen, wie in Hans Falladas Klassiker von 1947: »Jeder stirbt für sich allein«.

Und das passiert meist öfter, als uns lieb ist. Etwa in Alien: Isolation. Als Tochter von Ellen Ripley stranden wir auf einer Raumstation. Natürlich nicht alleine, sondern gemeinsam mit einer außerirdischen KILLER-Maschine, gegen die wir uns nicht wehren können. Es gibt zwar Waffen, doch die sind nutzlos. Ein Biss, und wir sind tot. Wir müssen schleichen, flüchten, sobald der Bewegungsmelder piepst. Einsamkeit

und Dunkelheit schärfen unser Gehör, jedes Geräusch kitzelt unsere Fantasie. Eine summende Neonröhre, ein Klirren hinter der Ecke – was war das? Lieber verstecken, aber wo, es gibt keinen Ausweg, der Gang ist eng ... da! In den Spind, den Lüftungsschacht! Und warten, dem Herz beim Schlagen zuhören, die Luft anhalten, wenn draußen wirklich das Monster vorbeihuscht. Meisterhaft verbindet Alien: Isolation Enge, Verletzlichkeit und Einsamkeit (wir treffen selten andere Menschen), die Blaupause klaustrophobischer Spiele. Neu ist die aber nicht.

System Shock hat seine Spieler schon 1994 mit dieser Mischung das Fürchten zu gelehrt und so das Genre »Mutterseelenallein im Weltraum« geprägt. Als Hacker erkunden wir eine verwaiste Raumstation, die Bewohner sind tot – wenn sie Glück hatten. Wenn sie Pech hatten, wurden sie in Mutanten oder ferngesteuerte Cyborgs verwandelt. Munition ist knapp, unser Lebensbalken schnell geleert. Hinter jeder Ecke, jeder Tür kann der Tod lauern, System Shock ist reiner Stress. Dafür müssen wir uns auch noch von unserem Gegenspieler verspotten lassen, dem Supercomputer Shodan: »Schau dich an, Hacker. Eine erbärmliche Kreatur aus Fleisch und Knochen, die keuchend und schwitzend durch meine Korridore rennt.« Es ist das perfekte Stimmungsbild für das Spiel mit der Enge: Wir sind allein, der Puls rast, der Angstschweiß tropft. Und die Befriedigung ist umso größer, wenn wir die Situation letztlich überwinden.

Die Spielwelt als Feind

Auch im Horrortitel Stasis kämpfen und schleichen wir uns durch die blutverschmierten Gänge eines verlassenen Raumschiffes – allerdings per Point&Click. Der Isolation wird durch das Setting noch eins draufgesetzt. Nicht umsonst dienen oft havarierte Raumschiffe als Survival-Setting. Enge Korridore, niedrige Decken und draußen die Leere des Alls, die an der dünnen Hülle saugt und uns binnen Sekunden erstickt, falls ein Leck entstehen sollte: Science Fiction ist prädestiniert für Klaustrophobie. Das funktioniert aber auch auf der guten, alten Erde: Bioshock isoliert uns mit von der Außenwelt abgeschnittenen Schauplät-



Wenn das Alien naht, suchen wir in Alien: Isolation panisch nach einem Versteck.



In System Shock (links) erkunden wir eine verlassene Raumstation, in System Shock 2 (oben) ein Raumschiff. Die Serie hat das »Allein im All«-Setting geprägt.

zen, der Unterwasserstadt Rapture und der Wolkenstadt Columbia. Metro: Last Light sperrt uns hingegen in U-Bahntunnels tief unter dem verseuchten Moskau. Dort oben schützt uns nur unsere Gasmaske vor dem Tod. Also sammeln wir Sauerstofffilter, die wir wechseln müssen, sobald ein Countdown abläuft. Wehe, wenn die Filter alle sind. Wir schnappen nach Luft. Einmal, zweimal. Der Atem rasselt. Stockt. Setzt aus. Wir ersticken.

Resident Evil 7 schöpft seine klaustrophobische Wirkung vor allem aus der Tatsache, dass die Gänge und Räume des Baker-Anwesens enger sind als die einer Tokioter Innenstadtwohnung. Kein Platz zum Ausweichen. Als Familienoberhaupt Jack Baker mit einer Schaufel in der Hand am anderen Ende des spärlich beleuchteten Flurs auftaucht, bleibt uns nur eines: panisch in die entgegengesetzte Richtung zu rennen. Verstärkt wird das Gefühl der Enge und Verletzlichkeit wie in Alien: Isolation durch die Tatsache, dass wir gegen die beinahe unsterblichen Mitglieder des Baker-Clans machtlos sind, uns viele Türen erst einmal verschlossen bleiben und es eine Menge Sackgassen gibt – ungünstig, wenn einer der verrückten Rednecks hinter uns her ist.

2D als klaustrophobischer Spielplatz

Um diese Stimmung zu erzeugen, müssen Spiele nicht dreidimensional sein, wie das Horror-Adventure Neverending Nightmares beweist. Im (natürlich verlassenen) 2D-Herrenhaus erleben wir Endloswiederholungen der immer gleichen Gänge, die

– wie die Psyche unserer Spielfigur – zunehmend zerbröckeln. Immer wieder erwacht unsere Spielfigur in ihrem Bett, nur um festzustellen, dass alles noch schlimmer geworden ist. Die Gemälde an den Wänden zeigen zunehmend makabre Motive, das Porzellan auf den einst lächelnden Puppengesichtern zerspringt zu grausigen Fratzen. Im Keller treffen wir auf blutrünstige Irrenanstaltspatienten. Wir haben keine Waffen, dürfen nur – leise! – vorbeipirschen. Doch die 2D-Grafik und der enge Gang lassen uns nur zwei »Bahnen«, auf denen wir uns bewegen können. Auf der einen wir, auf der anderen der Gegner, der seine Bahn jederzeit wechseln kann. Wenn wir zu laut sind: Game Over. Auch das Horror-Adventure Claire engt uns mit seiner 2D-Grafik ein. Wir können dem Nebel, der uns verfolgt, nicht ausweichen, weil es nur zwei Bewegungsrichtungen gibt: links und rechts.

Ganz anders das Third-Person-Adventure White Night, in dem wir in einem scheinbar verlassenen Herrenhaus stranden. Klar, Grusel-Business as usual. Die Optik jedoch ist einzigartig, weil schwarz-weiß. Alleine das verströmt einen klaustrophobischen Sog: Es gibt keine Abstufungen, keine Grautöne, nur Licht und Finsternis. Das ist ungewohnt, weil selbst in Horrorfilmen selten wirklich vollkommene Dunkelheit herrscht – wir Zuschauer sollen ja noch etwas erkennen. In White Night hingegen erkunden wir die Flure des Herrenhauses im mickrigen Schein unserer Kerze. Drumherum prangt – schwarz. Enger geht's nicht.

Neue (klaustrophobische) Perspektiven

Among The Sleep erzeugt durch seine Perspektive eine ganz neue Dimension von Verletzlichkeit: Wir lenken ein Kleinkind, können kaum laufen und müssen uns in Kleiderschränken und engen Wandnischen vor Monstern verstecken. Eine ganz andere Art von Verletzlichkeit demonstriert dagegen der Indie-Titel The Cat Lady: Wir spielen eine manisch-depressive Frau, deren einzige Gesellschaft streunende Katzen sind. Nach ihrem Freitod zum Beginn des Spiels bewegen wir uns durch schattenhafte Landschaften, die auf unser Gemüt drücken. Mit seinem ernsten Thema und der düsteren Bildsprache vermittelt The Cat Lady ein Gefühl der Ausweglosigkeit, es schnürt uns die Kehle zu. Es erzeugt keine körperliche, sondern geistige Enge.

Entsprechend braucht es keine Highend-Grafik, um klaustrophobische Wirkung zu erzeugen, wie auch der Indie-Titel Capsule zeigt, in dem wir eine Unterwasser-Rettungskapsel steuern. Das Ziel: an die Wasseroberfläche gelangen, bevor Luft oder Treibstoff ausgehen. Die Optik ist ebenso minimalistisch wie die Steuerung. Mit den Pfeiltasten bewegen wir das Fadenkreuz, das unsere Position angibt. Doch nur der Tiefenmesser am Bildrand verrät, ob diese Richtung stimmt – nach oben, Richtung Rettung, oder nach unten, Richtung Tod. Auf dem Weg sammeln wir Luft- und Treibstoffvor-

VR als Heilmittel

Expositionstherapien mit Virtual-Reality-Technik werden in der Medizin seit den 90ern angewandt und sind vor allem bei spezifischen Angststörungen wie Klaustrophobie oder Höhenangst erfolgreich. Die Therapie ist banal, aber anstrengend für die Betroffenen: Sie müssen die angstausslösende Situation erleben, die Angst aushalten und ihr Verhalten korrigieren, indem sie lernen, dass das Befürchtete nicht eintritt. In der Praxis kann das nicht nur seelisch anstrengend, sondern auch teuer werden. Man stelle sich einen Patienten mit Flugangst vor, der für die Therapie erst mal einen Langstreckenflug buchen muss. Die Vorteile der VR-Therapie liegen also nicht nur in der Dosierbarkeit des Reizes, sondern auch darin, dass sie oft weniger aufwändig ist.

Das Phänomen des »Uncanny« Valley

Je realistischer eine virtuelle Figur wirkt, desto stärker fallen unrealistische Details oder fehlende Feinheiten auf. Dieses »unheimliche Tal« oder die sogenannte Akzeptanzlücke bezeichnet das Unbehagen, das wir fühlen, wenn wir in ein vermeintlich realistisches Gesicht schauen und doch irgendwas ... irgendwie ... nicht stimmt. Immerhin haben wir von klein auf gelernt, wie ein Mensch »auszusehen hat«, und sind in der Lage, Ungereimtheiten bei künstlichen Figuren mehr oder weniger unterbewusst wahrzunehmen. Das Paradoxon: Je lebensechter die Darstellung vermeintlich aussieht, desto schlimmer fallen selbst kleine Details auf. Oder wie Sony-VR-Entwickler Jed Ashford so schön sagt: »Je stärker die Immersion, desto zerbrechlicher ist sie auch.«

räte ein. Optisch und spielmechanisch simpel, klar, doch die Soundkulisse macht das Spiel fast unerträglich. Das Piepsen des Bordcomputers, das Japsen unserer (unsichtbaren) Spielfigur, wenn die Luft zur Neige geht, und das Dröhnen der Wassermassen, die gegen die Bordwand drücken, machen Capsule zum maximal klaustrophobischen Spiel mit minimalem Aufwand.

Erschütterte Instinkte

Klaustrophobische Spiele erschüttern, weil sie einen Instinkt berühren, der bei jedem Menschen vorhanden, bei pathologischen Angststörungen jedoch überausgeprägt ist: Enge, Verletzlichkeit und Isolation assoziieren wir mit Atemnot und Einsamkeit. Alles für uns Menschen bedrohliche Zustände, die es zu vermeiden gilt. Das erklärt auch, warum es nicht unbedingt zusätzlicher Gewaltdarstellung bedarf, damit klaustrophobische Spiele ihre erschütternde Wirkung entfalten. Genauso wie die Angststörung selbst leben diese Spiele von der Schwelle des Bedrohlichen und werfen uns ohne Waffen in einen dunklen, engen Gang. Enge, Einsamkeit, Isolation. Das Spiel hält uns in Alarmbereitschaft und lässt uns oft erst mal schmoren. Bis der erste Schreckmoment in Resident Evil 7 kommt, vergeht einige Zeit, in der wir nichts tun, außer damit zu rechnen, dass jeden Moment etwas passiert. Diese Spannung ist oft zermürbender

als der tatsächliche Jump Scare. Wenn die Schwelle des Lauerns, Bedrohlichen erst einmal überschritten ist und der eigentliche Konflikt kommt, wird ja zugleich die Spannung aufgelöst. Wir wissen dann, womit wir rechnen können. Ein Monster, okay. Klaustrophobische Spiele wirken so eindringlich, weil sie uns alleine durch ihre Umgebung an der Schwelle des Bedrohlichen halten. Wir wissen nicht, was in diesen engen Gängen passieren wird. Wir wissen nur: Wenn es passiert, wird es richtig schlimm.

Warum tun wir uns das an?

Diese Spannung ist zermürbend, aber auch unterhaltsam. Hier liegt die Antwort auf die Frage: Warum tun wir uns das an? Die Reaktion auf klaustrophobische Bedrohung kann in Spielen dieselbe sein wie in echten Gefahrenlagen: Angstschweiß, Herzrasen, Nervosität. Durch die Immersion – das »Eintauchen« ins Spiel – erleben wir die körperliche Reaktion auf eine Situation, die in der Realität lebensbedrohlich wäre, ohne aber tatsächlich in Lebensgefahr zu sein. Das Spiel simuliert das Bedrohliche, und bei uns schlägt tatsächlich das Herz schneller, wenn Jack Baker mit der Schaufel am Ende des Gangs auftaucht. Gleichzeitig wissen wir aber, dass wir vor unserem Bildschirm sitzen. Auf unserem Stuhl, unserer Couch. Mit Maus oder Controller in der Hand. Es kommt zu etwas, das ein Widerspruch sein müsste:

Sieben klaustrophobische Spiele



The Cat Lady inszeniert Klaustrophobie als psychische statt räumliche Enge.



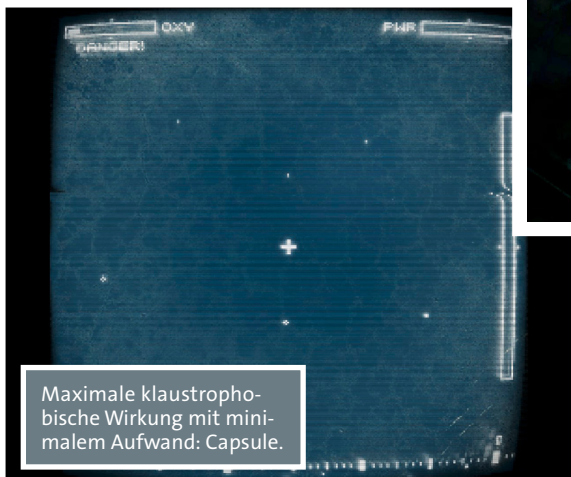
Die Perspektive in Among The Sleep macht uns verletzlich.



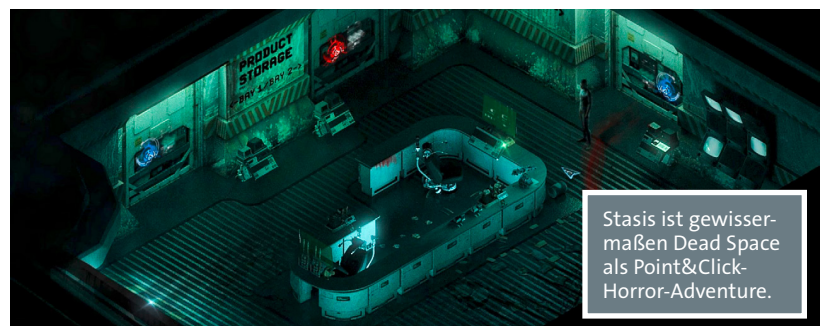
Der Titel ist Programm: alpträumhafte Wiederholungen in Neverending Nightmares.



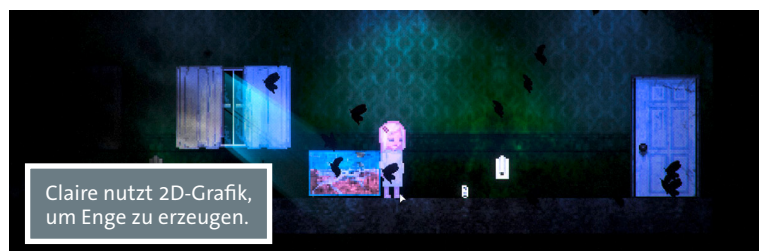
Durch die radikale Farbbeschränkung wirkt White Night noch enger und bedrückender.



Maximale klaustrophobische Wirkung mit minimalem Aufwand: Capsule.

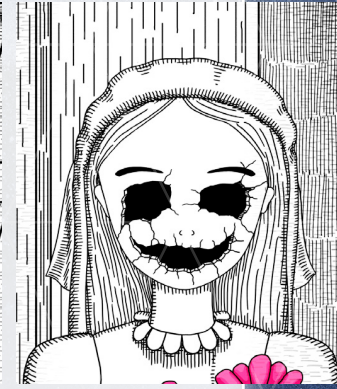
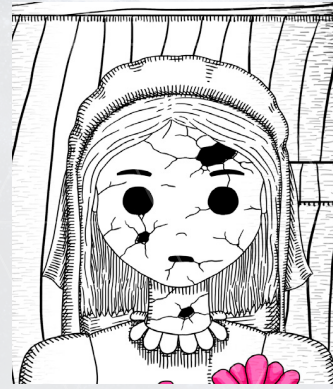
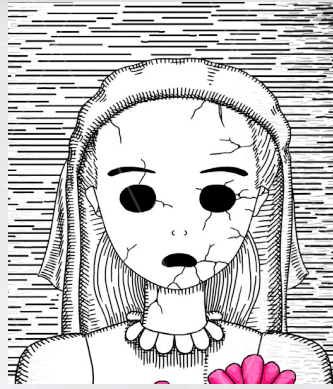


Stasis ist gewissermaßen Dead Space als Point&Click-Horror-Adventure.



Claire nutzt 2D-Grafik, um Enge zu erzeugen.

Wir haben Angst und fühlen uns gleichzeitig unterhalten. Das kennen wir aus Theater und Film; Laien könnten es Nervenkitzel nennen, die Psychologie spricht von Angstlust: ein Zustand, der sich an der Grenze zwischen Furcht- und Lusterleben bewegt. Es ist ein bisschen wie die Mutprobe, die uns das Adrenalin durch den Körper jagt. Mit dem Unterschied, dass wir das Spiel jederzeit verlassen können. Esc. Wenn wir es nicht mehr aushalten. Die Angstlust überschreitet die Schwelle zwischen wohligem Schaudern und tatsächlicher Gefahr nie. Wir sind in Sicherheit.



Die Puppen zeigen die schrittweise Dekonstruktion der Sicherheit in Neverending Nightmares.

Die inszenierte Angst

Wir wissen also, dass unser klaustrophobisches Angsterlebnis nur inszeniert ist. Zudem kennen wir inzwischen viele Horror-Mechanismen und haben den Umgang damit gelernt. Jump Scares ahnen wir oft an den richtigen Stellen voraus, und natürlich wissen wir, was mit Teenagern in Waldhütten passiert. Umso mehr verstören uns Brüche in klassischen Erzählmustern, etwa die überraschenden Tode zentraler Hauptfiguren in »Game of Thrones«. Auch die Macher klaustrophobischer Spiele dürfen sich nicht darauf ausruhen, dass uns ihre Spielwelt permanent bedroht. Denn auf Angstschweiß muss immer ein Positiverlebnis folgen. Die klaustrophobische Spannung kann und darf nicht konstant sein. Sonst würden wir entweder abstumpfen, weil wir uns an den Reiz gewöhnen. Oder wir wenden uns ab, weil der Reiz zu viel für uns wird. Entwickler manipulieren unsere Gefühle daher gezielt mit Phasen der An- und Entspannung: Aus einem engen Lüftungsschacht (Herzklopfen) kriechen wir plötzlich ins Freie (Aufatmen). Und inmitten konstanter Gefahr öffnet sich oft ein sicherer Raum, in dem wir den Spielstand speichern oder einen Moment durchatmen können. Um uns bei der Stange zu halten, muss das Spiel die Balance halten zwischen Phasen klaustrophobischer Panik und Erleichterung. Schließlich haben wir im Hinterkopf, dass wir aus Dead Space jederzeit in unsere sichere Wohnung zurückkehren könnten. Wir müssen nicht weiterspielen, wenn wir nicht wollen, bleiben immer mit einem (kognitiven) Fuß auf der Grenzlinie zwischen virtueller und realer Welt. Aber stimmt das auch in der Virtual Reality?

Hört bei VR der Spaß auf?

In klaustrophobischen VR-Spielen kommt es zur doppelten Isolation, weil das VR-Headset auch uns Spieler selbst von der Außenwelt abschneidet. Egal, wohin wir unseren Kopf drehen, wir sehen nur die Spielwelt. Wenn VR gut gemacht ist, fühlen wir uns ganz in der simulierten Welt. Das sichere Wohnzimmer ist plötzlich viel weiter weg, und Jack Baker mit seiner Schaufel viel näher. Die Psychologie nennt das »Präsenzerleben«. Das bedeutet, dass wir unseren Körper als Teil des virtuellen Raumes wahrneh-

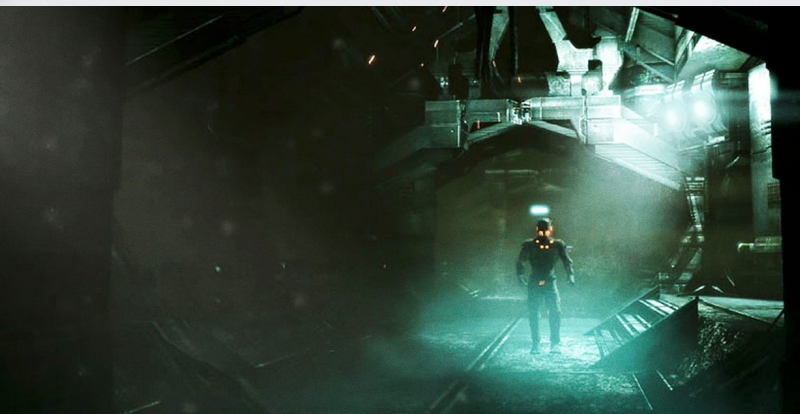
men, meint Thomas Schubert, Professor für Psychologie an der Universität Oslo. Plötzlich sind Angstphobien in fiktiven Welten ein reales Problem. Virtual-Reality-Designer müssen etwa Klaustrophobie und Höhenangst, Flug- und Spinnenangst mitdenken. Kein Horror ohne enge Räume, kein Rollenspiel ohne Riesen-spinnen, kein Battlefield ohne Flugzeuge, kein Tomb Raider ohne Abgründe. Wenn solche Spiele VR-tauglich werden sollen, müssen die Designer das Problem der Über-Immersion lösen.

Ist bei der Virtual Reality also die Unterhaltung am Ende? Kondensiert die Angstlust zur reinen Angst? Ein Beweis für die beisspiellose Wirkung der virtuellen Realität ist ihr Einsatz in Medizin und Verhaltensforschung seit den 1990ern. Patienten können angstausslösende Situationen in der sicheren VR-Umgebung erleben. Und tatsächlich bestätigt Thomas Schubert, dass virtuelle Reize reale Ängste auslösen und bei ihrer Therapie helfen können. Schon 1998 wurde eine unter Klaustrophobie leidende Frau innerhalb von acht VR-Sitzungen zunehmend engeren virtuellen Räumen ausgesetzt. Am Ende blieb ihr nur ein rund ein Quadratmeter kleiner Raum. Die Patientin meinte: »Wenn ich das hier überstehe, überstehe ich es überall.« Die Therapie war erfolgreich. Paradox: Dieselbe Technik, die das virtuelle Fass für Spieler mit Angststörungen zum Überlaufen bringt, trägt zugleich das Potenzial in sich, diese Angststörungen zu heilen.

Wir brauchen unsere Couch

Damit die Angstlust uns unterhalten kann, brauchen wir beides: die Angst, um uns in den Zustand des intensiven Präsenzerlebens zu versetzen. Und die Lust, damit wir am Ende eben doch keinen Herzinfarkt bekommen. Es macht Spaß, solange wir uns unterhalten fühlen. Wenn die Angst die Oberhand gewinnt, brechen wir das Spiel ab. Diese Gefahr ist besonders hoch bei realistischen VR-Erfahrungen. Wie Laury Reichert über ihren Abbruch von Resident Evil 7 für das BR-Programm PULS schreibt: »Ich habe vorher noch nie bei einem Spiel aufgegeben, weil es zu gut funktioniert.« Zu gut bedeutet zu intensiv. Zu real. Zu viel Angst, zu wenig Lust. Da verwundert es nicht, dass Jed Ashford, VR-Entwickler bei Sony, in einem Spiegel-Interview rät: »Sorgt dafür, dass es sich wieder mehr wie ein Videospiel anfühlt. Erinner die Leute, dass es nicht real ist.«

Vielleicht haben wir so lange von der kompletten Immersion geträumt, nur um jetzt zu merken, dass wir den finalen Schritt in die virtuelle Welt in vielen Fällen gar nicht machen wollen. Klaustrophobische, gewalthaltige oder gruselige Programme unterhalten gerade durch die Distanz zwischen Spieler und Spiel: Wir wissen, dass die Gefahr nur auf dem Bildschirm droht. Doch wenn diese Distanz bei VR aufgehoben wird, erleben wir die Essenz des Spiels ungefiltert: Enge, Gewalt und Horror. Und das ist an sich erstmal wenig spaßig. Wir brauchen die Sicherheit unserer Couch, damit uns Dead Space nicht in Embryonalstellung auf dem Boden kauern lässt, sondern lediglich den Angstschweiß auf die Stirn treibt. ★



Der Indie-Titel Solarix erinnert optisch an Dead Space, ist aber nicht so gut.