



Nostalgie und Spiele

STILLSTAND DURCH ERINNERUNG

»Wie oft habe ich unterm Regen auf einem fremden Dach gelegen und an zu Hause gedacht«, brachte der US-amerikanische Schriftsteller William Faulkner mal zu Papier. Das Zuhause, nach dem wir alle uns oft sehnen, ist nicht selten ein Ort unserer Erinnerung. Es ist die Nostalgie, die Sehnsucht nach der guten, alten Zeit – und für uns auch die Sehnsucht nach den guten, alten Spielen unserer Kindheit. Wir haben nachgeforscht, wie Nostalgie funktioniert und was sie für unser täglich Spiel bedeutet. Von Nils Osowski

»Nostos« ist Griechisch für Rückkehr, »algos« bedeutet Leiden. Nostalgie ist folglich das vom unerfüllten Wunsch, irgendwohin zurückzukehren, verursachte Leiden. Der Schweizer Arzt Johannes Hoffer gilt als wissenschaftlicher Vater des Begriffs und brachte die physischen und psychischen Leiden von Soldaten im Jahr 1688 mit ihrer

Sehnsucht nach der Heimat in Verbindung. Seine ursprüngliche Beschreibung von Nostalgie als »Nervenkrankheit dämonischen Ursprungs« wirkt aus heutiger Sicht allerdings ähnlich wissenschaftlich fundiert wie die Hexenprozesse des Mittelalters, doch noch bis ins 20. Jahrhundert wurde Nostalgie den geistigen Krankheiten im Dunstkreis von De-

pressionen und Zwangsstörungen zugeordnet. Das würde in der Folge bedeuten, dass jeder, der häufiger mal seufzend an die guten, alten Zeiten mit den guten, alten Spielen auf C64, Sega Saturn oder NES zurückdenkt, an einer mehr oder weniger starken psychischen Störung leidet – aus heutiger Sicht selbstredend Mumpitz.



Der legendäre Scharfschützeneinsatz aus Call of Duty: Modern Warfare in der Remastered-Optik.



Wasteland 2 sieht signifikant besser aus als das ursprüngliche Spiel (oben rechts). Retro-Charme hat sich die Neuauflage trotzdem bewahrt.

Die Psychologen Tim Wildschut, Constantine Sedikides und Clay Routledge führten 2011 eine Befragung unter amerikanischen Universitätsstudenten zum Thema Nostalgie durch. Am Ende stand die Erkenntnis (veröffentlicht im Journal of Personality and Social Psychology), dass es sich bei Nostalgie tendenziell um ein Gefühl der Traurigen und Einsamen handelt. Diese Menschen, so die Studie, blickten stärker gefühlbetont und idealisierend in die Vergangenheit, weniger nostalgische Befragte schienen eher im Hier und Jetzt verankert. Okay, das überrascht ungefähr so sehr wie Schneefall in der Arktis. Allerdings folgern die Wissenschaftler auch, dass Nostalgie keine sinnfreie Träumerei ist, sondern grundsätzlich etwas Gutes. Sie wirkt nämlich keineswegs deprimierend, sondern positiv und lebensbejahend.

Ich erinnere mich, also bin ich

Jochen Gebauer, Doktor und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Psychologie

an der Humboldt-Universität zu Berlin (und damit ein anderer Jochen Gebauer, als Sie vielleicht zunächst dachten) kommt in der Fachzeitschrift Gehirn & Geist zu folgender Erkenntnis: »Offenbar stellt die Nostalgie eine spezifische Form der autobiografischen Erinnerung dar.« Er bewertet nostalgische Erinnerungen ans Vergangene als positiv, biografisch und beziehungsorientiert.

Weltweit hat die Forschung ähnliche Erkenntnisse gewonnen, sie hat Nostalgie in verschiedenen Kulturkreisen untersucht und festgestellt, dass sich ihre Wahrnehmung und Funktionsweise weltweit stark ähneln. Für videospieleerische Nostalgie bedeutet das vor allem, dass wir uns niemals nur an die eigentlichen Spiele erinnern, sondern damit verknüpfte Lebensumstände: an Familie, Freundschaften und Beziehungen, an Schule oder Beruf, an Details, die das Spielerlebnis seinerzeit umrahmten. Etwa an die langen, vom fahlen Schein des Röhrenmonitors erhellte Winternächte, in denen uns die

Eltern längst schlafend wähten, wir aber dringend die Welt retten mussten. An den Geschmack der Limonade, die wir damals tranken. An die Lieder, die wir damals hörten. An den Geruch des Waschmittels, wenn im Bad nebenn die Maschine ratterte. Nostalgie ist etwas sehr Persönliches – und ein positiver Mechanismus zur Festigung des psychischen Selbstbilds. Laienhaft ausgedrückt: Nostalgie hilft uns dabei, zu bestimmen, wer wir sind, uns zu definieren.

Dem positiven Effekt der Nostalgie ist auch Constantine Sedikides auf die Schliche gekommen. Ein Gespräch, in dem er mit einem Kollegen über das ambivalente Gefühl philosophierte, führte 1999 zu seiner Aufbauarbeit in einem Forschungsfeld, in dem heute zahlreiche Wissenschaftler von seiner Arbeit profitieren. Beispielsweise entwickelte er die »Southampton Nostalgia Scale«, die in sieben Punkten unsere Einstellung zur Nostalgie erfasst. Etwa durch unsere Antwort auf die Frage, wie oft wir absichtlich in



Ron Gilberts The Cave war laut Metacritic-Durchschnittswertung wesentlich weniger beliebt als das Retro-Adventure Thimbleweed Park.



Ein Fall für Nostalgiker: In Super Mario Maker dürfen wir Themen aus der Mario-Vergangenheit wählen und Levels basteln. Und hey, das Interface sieht aus wie im SNES-Klassiker Mario Paint.



Vergleichsweise moderne Spiele, etwa Shovel Knight, schüren Nostalgie visuell, indem sie bewusst auf Pixel-Art setzen, um wie Spiele aus der 8-Bit-Ära auszusehen.

Nostalgie schwelgen. »Nostalgie macht uns ein wenig menschlicher«, urteilt Sedikides gegenüber der New York Times (»What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows«, 2013). Seine Kollegin Dr. Erica Hepper konkretisiert im Anschluss: »Nostalgie hilft, mit Veränderung umzugehen. Junge Erwachsene sind oft gerade von zu Hause ausgezogen und starten ihren ersten Job, daher fallen sie häufig in Erinnerungen an Weihnachtsfeste mit der Familie und an ihre Freunde in der Schule zurück.« Wenn die Realität zu harsch wird, reisen wir eben geistig in die guten, alten Zeiten zurück. Dazu passen die Erkenntnisse der chinesischen Psychologin Xinyue Zhou. Die hat gemeinsam mit ihren Kollegen herausgefunden, dass Menschen bei kaltem Wetter mehr zu Nostalgie neigen als bei warmem Sonnenschein. Dazu müssen sie nicht mal draußen sein: Bei Zimmertemperaturen unter 20 Grad Celsius schwelgen wir öfter in der Vergangenheit als in beheizten Räumen. Wie sehnen uns nach der Geborgenheit alter Zeiten. Forscher der Universität Tilburg in den Nieder-

landen haben sogar herausgefunden, dass wir uns wärmer fühlen, wenn wir nostalgisch aufgeladene Lieder anhören. Die Forscher betrachten Nostalgie folglich als evolutionären Schutz- und Bewältigungsmechanismus; die Flucht in die Vergangenheit hilft uns, nicht an der Gegenwart zu verzweifeln.

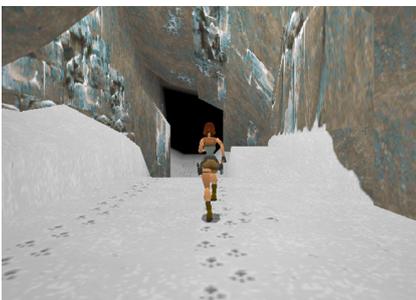
Rosarote Erinnerung?

Wie passen nun Computer- und Videospiele in dieses wissenschaftliche Bild? In der Forschung gilt die Musik als einer der wichtigsten Auslöser von Nostalgie. Als multisensorisches (also mehrere Sinne ansprechendes) Medium können Videospiele aber nicht nur über Musik, sondern auch über allgemeines Sounddesign oder ihre Optik denselben Effekt hervorrufen. Hierbei stellt sich bei so manchem ein besonderer Effekt ein: War früher nicht ohnehin alles besser als in heutigen Spielen? Tragen wir eine rosarote Brille? Eine universalgültige Antwort für diesen Effekt gibt es nicht. Voranstellen müssen wir diesen Überlegungen die Natur des Mediums Spiel an sich. Wohl kaum eine andere

Ausdrucksform, auch nicht der Film, hat sich in vergleichsweise kurzer Zeit so rasant entwickelt. Spiele sind naturgemäß wesentlich mit Technologie verknüpft. Während beispielsweise im Film nur bestimmte Genres – und die auch nur teilweise – auf digitale Effekte setzen, die dann zehn Jahre später vielleicht etwas befremdlich aussehen, besitzen Spiele ein komplett digitales Skelett.

Es liegt in der Natur der Sache: Von allen Medien altern digitale Spiele tendenziell am schnellsten und damit schlechtesten. Selbst wenn an Story und Spieldesign weiterhin alles stimmt (perfekte Steuerung, tolle Charaktere, dichte Atmosphäre), nagt der Zahn der Zeit mindestens an der Präsentation. Vor allem die 3D-Grafik hat sich so schnell weiterentwickelt, dass ältere Spiele geradzum amateurhaft wirken. Heute sind Texturen einfach, Effekte besser. Zweidimensionale Titel altern weniger rasant, weil ihre Technologie stagniert ist – von der Auslösung und Animationen abgesehen. Und der 8-Bit-Pixellook gilt ohnehin als zeitlos, weil ausgeschöpft: Da tut sich nicht mehr viel.

Zahn der Zeit: Diese Spiele sind schlecht gealtert



Tomb Raider

Laras Crofts erstes Abenteuer ist wesentlich schlechter gealtert als die Gute selbst. Wer erinnert sich nicht an die kleinteilige Arbeit, die wir im Original aufbringen müssen, um einen weiten Sprung hinzulegen? Das geht in modernen Spielen irgendwie einfacher. Und auch das Kampf- und Zielsystem wirkt aus heutiger Sicht nicht mehr tafrisch. Wer den Serienanfang trotzdem nochmal erleben will: Das Remake Tomb Raider: Anniversary spielt sich viel besser.



GTA 3

Aus heutiger Sicht wirkt vieles an GTA 3 überholt. Viel Grau und generisch wirkende Bauten dominieren weite Teile von Liberty City. Die Deckungs-Shooter-Mechanik, die mit GTA 4 Einzug in die Reihe hielt, kennt Teil drei noch nicht. Stattdessen schießen wir uns mit einem wenig intuitiven, eher störrischem Anvisier-System durch die Verbrechenswelt. Sowohl in GTA 3 als auch im Nachfolger Vice City stellt sich mangels gut gestreuter Checkpoints zudem Frust ein.



Resident Evil

Grauenhaft, dieses erste Resident Evil. Besonders die Sprachausgabe des Originals stellt uns die Nackenhaare auf und wirkt unfreiwillig komisch. Während manch Spieler die gewöhnungsbedürftige Steuerung als Teil der Survival-Horror-Erfahrung schätzen, wirkt sie auf viele mittlerweile antiquiert. Zum Glück bieten das Gamecube- sowie das HD-Remake für aktuelle Konsolen bessere Stimmen und mehr Anpassungsmöglichkeiten bei der Steuerung.

Neue Gameplay-Maßstäbe

Hinzu kommt, dass auch in Sachen Gameplay immer wieder Meilensteine gesetzt, immer wieder Standards etabliert werden. Wer Gears of War gespielt hat, wird dessen Third-Person-Shooter-Niveau vermissen, wenn er sich noch einmal durch GTA 3 ballert, dessen Shooter-Mechanik heutzutage eher unbeholfen wirkt. Und wer noch einmal das allererste Command & Conquer spielt, ärgert sich schnell darüber, wie dessen konfuse Wegfindung Panzer- und Soldatengruppen gerne mal durcheinander wuseln lässt.

Sind die Spiele, die wir mal liebten, also schlechter, wenn wir sie heute erneut spielen? Natürlich nicht. Nur wurden Teilelemente von ihnen mittlerweile besser umgesetzt und sind dadurch überholt, unsere Erinnerung idealisiert sie lediglich. »Es ist für gewöhnlich so: Wenn wir uns gerade inmitten einer positiven Erfahrung befinden, sind all die nervigen Kleinigkeiten und frustrierenden Dinge dieser Erfahrung spürbar und erfahrbar. Doch wenn diese Erfahrung allmählich zur Erinnerung verblasst, vergessen wir die kleinen Störfaktoren und erinnern uns lebhafter an die positiven Aspekte«, urteilt Dr. Filippo Cordaro, ehemals von der University of Southampton, im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit (»Nostalgia as a Repository of Social Connectedness: The Role of Attachment-Related Avoidance.«)

Letztlich gehen Überlegungen um die berühmte rosarote Brille also am Kern vorbei, denn Nostalgie birgt vor allem eine emotionale Wahrheit. Als Teil der Ich-Werdung und der ständigen Selbstbestätigung, als Anker in einer Welt der Veränderung hilft uns das Erinnern an Klassiker, diese Veränderung zu bewältigen, dient als kleines, interaktives Fenster in eine frühere Zeit, lässt uns einen Teil unseres vergangenen Selbst erblicken. Spiele werden in unserer Biografie zu einem wichtigen Trigger und helfen, das frühere Ich mit der Gegenwart zu verknüpfen. Das ist gut für uns. Und gut für die Industrie – oder?

Die Folgen der alten Zeiten

Spiele sind mittlerweile überall, den Markt der Großproduktionen dominieren etablier-



Doom begeistert nicht nur durch die Technik, sondern auch durch sein puristisches Neunziger-Jahre-Gameplay und lebt so von unserer Sehnsucht nach der guten, alten Shooter-Zeit.

ten Marken. Wir geben uns mit Freuden der nächsten Fortsetzung von Mario, Halo, Call of Duty und der anderen üblichen Verdächtigen hin – nicht nur, weil sich neue Marken und Namen grundsätzlich schwertun, sondern auch, weil das Versprechen so verlockend ist, es würde wieder wie früher oder damals oder letztes Jahr. Von 1997 bis 2016 hat Blizzard kein einziges Spiel veröffentlicht, das nicht auf Starcraft, Warcraft oder Diablo basiert – erst Overwatch hat diesen Kreislauf durchbrochen. Und Bethesda setzt allein mit dem Namen Prey auf wohlige Erinnerungen an einen tapferen Indianerjungen, selbst wenn es im neuen Prey gar keine Indianer gibt. Neue Marken im Vollpreis-Bereich werden zunehmend rar, weil sie ein Wagnis für Hersteller bedeuten. Mut zu frischen Universen und Ideen beweisen vor allem Indie-Entwickler. Das könnte man beklagen, allerdings scheint die Masse der Spieler gerne in die altbekannten Universen abzutauchen.

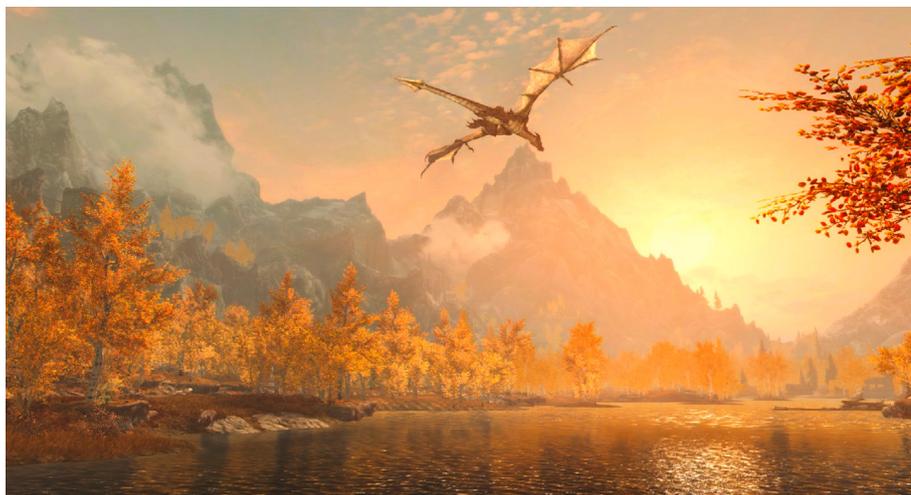
Diese Sehnsucht nach vergangenen Zeiten bedienen die Publisher immer häufiger mit Remaster-Versionen älterer Spiele – mit Erfolg! Die PC-Version der Skyrim Special Edition etwa haben fast sechs Millionen Spieler auf ihrem Rechner. Nicht wenige Käufer dürften die Legacy Edition von Call of Duty: Infinite Warfare allein schon erstanden haben, um die optisch überarbeitete Version des ersten Modern Warfare zu bekom-

men. Und Blizzard hat gerade erst eine HD-Version des ersten Starcraft angekündigt. Da wollen wir den Herstellern nicht mal Geldmacherei vorwerfen: Für viele Spieler stehen solche Neuauflagen ganz oben auf der Wunschliste, weil sie die Spiele lieben. Wenn uns die moderne Spielerealität mit ihren Echtgeld-Shops in Vollpreisspielen, ihren Day-One-DLCs und angeflanschten Multiplayer-Modi zu sehr auf den Zeiger geht, flüchten wir uns eben gerne in alte Zeiten.

Altes bringt Geld

Wieso sollte man dieses Muster durchbrechen? Der Crowdfunding-Boom hat ja sogar gezeigt, dass Fans die Fortsetzungen alter Spiele gerne aus eigener Tasche finanzieren: Das Rollenspiel Wasteland 2 (Vorgänger von 1988) brachte es mit 900.000 Dollar in nur 42 Stunden auf die bis dahin höchste Finanzierungssumme auf Kickstarter, auch Teil drei wurde mit über 3,1 Millionen Dollar erfolgreich schwarmfinanziert. Und während das voll auf Retro getrimmte Thimbleweed Park derzeit eine Metacritic-Durchschnittswertung von 86 Punkten verbuchen kann, liegt Ron Gilberts vergleichsweise modern anmutendes The Cave von 2013 bei gerade mal 68 Zählern. Was in nicht geringen Teilen an der Nostalgie liegen dürfte, die Thimbleweed Park befeuert: Es erinnert uns an die LucasArts-Adventures unserer Jugend, an Maniac Mansion, Monkey Island & Co. Und von den Crowdfunding-Millionen von Star Citizen haben wir noch gar nicht angefangen! Ja, Nostalgie kann auch ein mächtiges Marketing-Instrument sein, bereits seit den goernen loten Werbestrategen aus, wie man neue Produkte mit nostalgischen Gefühlen verknüpfen kann, um den Verkauf anzukurbeln: Omas Kartoffelsuppe. Oder das Eis, das wir damals im Freibad gegessen haben. Bei Spielen funktioniert das genauso.

Trotz all der Liebe für alte Marken ist das Füttern unserer Nostalgie jedoch auch das, was die Industrie am kreativen Wachstum hindert. So toll das alles früher war, die Spieleindustrie muss sie auch heute schaffen: Erinnerungen. Brandneue, denkwürdige Erinnerungen, die uns zum nostalgischen Schwärmen einladen. ★



Die Hauptzielgruppe der Special Edition von Skyrim sind die Besitzer der neuen Konsolen.