

High-Score der Emotionen

Videogames sind ein hochgradig emotionales Medium, im Sinne von: Den Konsumenten wird eine gewaltige Bandbreite intensiver Gefühle und Erfahrungen ermöglicht. Die Interaktivität öffnet das Tor in eine Gefühls-Dimension, die von kaum einem anderen Medium erreicht wird. Der Spieler geht (inter-)aktiv auf eine emotionale Reise, anstatt nur eine passive Zuschauerrolle einzunehmen.

Dennoch werden Videospiele häufig als weniger emotional empfunden als beispielsweise Filme, bei denen man gerne mal Tränen der Freude oder des Mitgefühls vergießt. Die häufigsten Gefühlsregungen bei Videospielen sind nervöses Herumrutschen und gelegentliche Eruptionen der Wut oder der Freude. Videospiele wirken somit im direkten Vergleich zunächst einmal oberflächlicher. Aber sind sie das wirklich? Can videogames make you cry?

Ich-bezogene Emotionalität und empathische Emotionalität

In der Gegenüberstellung von Film und Videospiel verfügt jedes der Medien über eigene Möglichkeiten, intensive Gefühlserlebnisse auszulösen. An dieser Stelle soll zwischen zwei unterschiedlichen Formen der Emotionalität unterschieden werden: Die ich-bezogene Emotionalität umfasst alle Gefühle, die den Konsumenten selbst betreffen und völlig ohne andere Akteure funktionieren. Wenn der Spieler eines Videospiels beispielsweise durch einen dunklen Tunnel läuft, empfindet er höchstpersönlich Angst und Unbehagen, selbst wenn sein Alter Ego verhältnismäßig cool präsentiert wird.

Bei einem Spiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird, besitzt der Protagonist außerhalb von gelegentlichen Filmszenen selbst keine eigene wahrnehmbare Identität und dient dem Spieler als Hülle für dessen eigene Spielerfahrung. Videogames, die eine schnelle Reaktion erfordern, entlocken dem Spieler Anspannung und Nervenkitzel und später vielleicht das Glücksgefühl, das mit einem Erfolgserlebnis einher geht. Auch Filme können die Zuschauer unabhängig von der Filmhandlung in einen emotionalen Zustand versetzen, indem sie zum Beispiel in der akustischen Welt subtile Bass-Schwingungen einsetzen, um Unbehagen im Publikum auszulösen, oder die Farbästhetik emotional aufladen.

Die empathische Emotionalität hingegen entsteht aus Situationen, in denen Gefühlsregungen anderer Akteure präsentiert und vom Konsumenten mitgeföhlt werden. Der dramatische Abschied eines Liebespaares drückt ordentlich auf die Tränendrüse, da sich die glaubwürdig dargestellte Gefühlslage der Verliebten auf den Zuschauer überträgt. Selbst wenn er selbst als Mensch keinerlei selbst-bezogenen Anlass zu Freude oder Trauer hat, folgt er den Protagonisten des Films auf deren *emotional journey*.

Videospiele herrschen über das Reich der ich-bezogenen Emotionalität. Vollste Konzentration und Immersion, intensive Angst, Stolz über einen erledigten Teilabschnitt, all das sind Beispiele für Geföhle, die Videospiele mit ihren Mitteln sehr gut erzeugen können. Für empathische Emotionalität ist eine im Kontext der visuellen Ästhetik glaubwürdige Darstellung der Geföhlsregungen nötig, die von Videospielen nur ansatzweise beherrscht wird. Technische Limitierungen beispielsweise bei der Animation von virtuellen Gesichtern, aber auch ein weniger ausgeprägter Fokus auf die Qualität der Geschichte und die Ausgestaltung der Charaktere, bremsen den Siegeszug von Videospielen als potenzielles Tränendrüsen-Medium aus. Hier hat der Film die Nase vorn: Die authentische Performance der Schauspieler mit allen subtilen Details erreicht den Zuschauer direkt.