

„Metaphern machen abstrakte Ideen konkret“ Computerspiele im Beratungs- und Therapiekontext

Interview mit Doris Rusch

Zusammenfassung

Doris Rusch berichtet in diesem Interview mit dem e-beratungsjournal.net über metaphorisches Game Design sowie Möglichkeiten, diese Spiele in Beratung und Therapie einzusetzen.

Schlüsselwörter

Spieleentwicklung, Metapher, Psychotherapie, Beratung, metaphorische Spieleentwicklung, psychische Gesundheit

Abstract

In this interview with e-beratungsjournal.net Doris Rusch talks about metaphorical game design and the possibilities to employ these games in counselling and therapy.

Keywords

Game design, metaphor, psychotherapy, counselling, metaphorical game design, mental health

Interviewpartnerin

- **Doris C. Rusch, PhD**
- Assistenzprofessur für Game Design an der DePaul University in Chicago
- Abgeschlossene Studien in Linguistik, Philosophie, Englisch und vergleichende Medienwissenschaften
- PhD in Angewandte Sprachwissenschaften und Interaktive Systeme
- Gamedesignerin
- Berufliche Stationen: GAMBIT Game Lab am Massachusetts Institute of Technology (MIT), Technische Universität Wien (TU)
- Arbeitsschwerpunkte: Theorie und Praxis von Game Design; Entwicklung von Computerspielen, die menschliche Erfahrungen formen und psychische Gesundheit fördern
- Projekte: „Zombie Yoga“ für Kinect; „Elude“, ein metaphorisches Computerspiel über Depression; „Akrasia“, ein Computerspiel über Abhängigkeitserkrankungen, u.a.m.
- **Kontakt:** E-Mail: drusch1@cdm.depaul.edu

e-beratungsjournal.net: *Du beschäftigst dich schon seit längerer Zeit mit „Metaphorical Game Design“. Was interessiert dich an diesem speziellen Zugang innerhalb der Computerspielentwicklung? Welche Projekte hast du bereits umgesetzt?*

Doris Rusch: An metaphorischem Game Design interessiert mich, dass dadurch Konzepte zugänglich und modellierbar werden, die sonst schwer zu fassen sind. Metaphern machen abstrakte Ideen konkret. Emotionale Abläufe, unser Innenleben, das spielt sich alles im abstrakten, nicht direkt physisch beobachtbaren Bereich ab. Spiele zu machen, die einen Einblick in solche Innenwelten ermöglichen, finde ich extrem faszinierend, aber dafür braucht es Metaphern. Ich habe Spiele zu Sucht (*Akrasia*), Depression (*Elude*) und zu anderen psychischen Erkrankungen gemacht.

Ein Projekt für die Kinect war *„Zombie Yoga – Recovering the Inner Child“*. Dieses Spiel ist voller Metaphern, die den Prozess des Aufarbeitens emotionaler Wunden veranschaulichen. Mit einem Lichtball (als Repräsentation seines inneren Lichtes) wird es möglich, die Spielwelt aufzuhellen. Der Lichtball wird dabei mit vier verschiedenen Yoga Posen durch die Gegend geschickt. So kann man damit auch innere Ängste (repräsentiert durch zombiehafte Wesen) in schwarzen Rauch auflösen.

Das letzte Projekt an dem ich mit Professoren von *dePaul’s Health Sciences* gearbeitet habe, heißt *„For the Records“*. Für dieses Projekt entstanden vier Spiele zu Aufmerksamkeitsdefizitstörungen, zu Zwangsstörungen, zu Essstörungen und zu bipolaren Störungen, alle basierend auf Metaphern und unter Einbeziehung von Leuten, die gelebte Erfahrungen mit diesen Krankheitsbildern haben. Wir hoffen mit *„For the Records“* den Dialog rund um das Thema *„Mental Health“* zu fördern, zum Verständnis dieser Krankheiten beizutragen und Stigmata entgegenzuwirken. *„For the Records“* ist eine interaktive Dokumentation, die nicht nur Spiele, sondern auch Filme, Animationen und Fotoromane beinhaltet.

e-beratungsjournal.net: *Das Besondere an „Zombie Yoga“ ist ja unter anderem, dass es als Metaphoric Game, aber auch als Motion Game konzipiert wurde. Hier findet sich bewusst oder unbewusst eine Nähe zu den Überlegungen von Lakoff und Johnson, die Metaphern nicht nur als Form des Denkens, sondern auch als eine des Handelns beschreiben sowie zur Embodiment-Theorie, die davon ausgeht, dass sich psychische Phänomene körperlich manifestieren und umgekehrt, psychisches Erleben über Körpereinwirkungen beeinflusst werden kann. Spielten bei der Konzeption von „Zombie Yoga“ solche oder ähnliche Überlegungen eine Rolle? Oder anders gefragt: War es auch ein Ziel dieses Spiels, bestimmte psychische und kognitive Prozesse bei den Spielern in Gang zu setzen?*

Doris Rusch: Die Nähe zu Johnson und Lakoff wurde in *Zombie Yoga* ganz bewusst gewählt: die „Körper-Geist-Verbindung“ war genau das, worauf ich es eigentlich angelegt habe und ich bin der festen Überzeugung, dass unsere abstrakten Gedanken im Körper verankert sind. Wenn wir unsere Stärke ausagieren (durch starke, physische Gesten), dann können wir dadurch Selbstvertrauen und emotionales Empowerment gewinnen. Ich habe das selbst erlebt, als ich in einer Tai-Chi Stunde in der *„push hands“* - Übung in meinem

physischen Raum „bedroht“ wurde. Dadurch wurde mir klar, wie sehr ich mich auch in meinem emotionalen Raum eingeschränkt fühlte und durch das zurück-„pushen“ mich emotional befreien und den Raum wieder zurück gewinnen konnte.

Das Spiel wurde eindeutig mit dem Ziel gemacht, SpielerInnen ähnliche Erfahrungen zu ermöglichen. Dazu wählten wir auch ganz bewusst Yoga-Posen, die altbewährt sind und die sowohl der Stärkung des Körpers als auch der Psyche dienen: Starke „warrior poses“, um sich gegen Angst zu behaupten und ausgleichende Balance-Posen, um das Zentrum wieder zu finden („tree pose“).

Ich wurde sowohl von der Tanz- und Bewegungstherapie beeinflusst, als auch von spirituellen Techniken wie der Lichtmeditation und der Inneren-Kind-Meditation und habe versucht, Inspirationen aus der Symbol und Bilderwelt des spirituellen / psychotherapeutischen Bereiches mit Embodiment-Theorien zu verbinden.

Anbei ein Link zu einem Artikel, den ich für die *Meaningful Play Conference* über den Design Prozess von Zombie Yoga geschrieben habe. Der Artikel gibt noch mehr Aufschluss über die Hintergründe und die verschiedenen Design-Iterationen:

http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2012/mp2012_submission_34.pdf.

e-beratungsjournal.net: *In „Elude“ wird in einem metaphorischen Modus die innere Welt depressiv erkrankter Menschen dargestellt. Es geht also auch hier um die Verschränkung von Spielen und psychischem Erleben. Dies funktioniert erstaunlich gut. Trotz einer sehr einfach gehaltenen Spielsteuerung und eines reduzierten narrativen Rahmens stellen sich beim Spielen sehr schnell eigenleibliche Phänomene einer depressiven Symptomatik ein. Wie erklärst du dir das?*

Doris Rusch: Dass bei *Elude* zentrale Aspekte depressiven Erlebens spürbar werden, erkläre ich mir dadurch, dass diese Spiele „*embodied experiences*“ ermöglichen. Darunter verstehe ich, dass man in Spielen nicht primär Zeuge von Handlungen ist, sondern selbst Aktionen setzt und in der Folge die Konsequenzen dieser Aktionen direkt spürbar werden. Man lernt also die (Spiel-)Welt und ihre Regeln durch unmittelbare, eigene Erfahrung kennen - so wie man die echte Welt auch durch das eigene, körperliche In-der-Welt-sein kennen lernt und über dieses körperliche Erleben sich sein konzeptionelles Weltbild zusammenbaut.

Woraus eine Spielwelt besteht, ist der Designerin überlassen. In *Elude* wird die innere, emotionale Landschaft einer depressiven Person modelliert - die „Regeln der Depression“ sind die Regeln der Spielwelt und man lernt diese Regeln durch Handeln und vor allem durch die teilweise willkürliche Einschränkung der Handlungsmächtigkeit durch das Spielsystem kennen. Wenn man die Erwartung hat, dass man gewisse Dinge erreichen kann (z.B. einen Glückszustand) und diese Möglichkeit wird einem in der Folge wieder genommen, dann wird das direkt erlebbar. Das war uns ganz wichtig, dass dieser Aspekt im Design zum Tragen kommt - viele Menschen ohne eigene Erfahrungen mit Depressionen, haben Schwierigkeiten zu verstehen, warum jemand nicht aus dem Bett kommt oder sich nicht einfach „zusammenreißt“. Depression wird oft als Charakterschwäche missverstanden. Erst wenn man selber erlebt hat, wie es sich

anföhlt, in seiner Handlungsmächtigkeit eingeschränkt zu sein, kann man besser verstehen, was in einem Menschen mit einer akuten Depression vor sich geht.

e-beratungsjournal.net: *Diese Spiele wären natürlich gut für einen Einsatz im Beratungs- und Therapiekontext geeignet. So könnte zum Beispiel „Elude“ in der Angehörigenberatung Verwendung finden. Gibt es denn bereits Projekte, die in dieser Art und Weise umgesetzt wurden?*

Doris Rusch: *Elude* war tatsächlich dafür gedacht als Teil einer Psychoedukation im Beratungskontext eingesetzt zu werden. Mir sind keine Spiele bekannt, die versuchen, inneres Erleben auf diese Art spürbar und verstehbar zu machen (abgesehen von meinen eigenen Projekten). Es gibt einen Trend in den Gesundheitswissenschaften, durch alle möglichen Simulationen Empathie zu wecken. Schizophrenie-Simulationen gehören hier ebenso dazu wie ein Spiel, in dem versucht wird, Alzheimer zu simulieren. Hier gibt es einen Link zum Spiel: http://www.newgrounds.com/portal/view/634905?mc_cid=e4d943fe5e&mc_eid=a0851973ea

Es wurde sogar ein spezieller Hightech-Anzug entwickelt, der den TrägerInnen ermöglichen soll zu erfahren, wie es ist, alt zu sein.

Es gibt eine ganze Menge (und wachsende Anzahl) solcher Maßnahmen, aber nicht sehr viele Spiele, die einen metaphorischen Ansatz wählen, um psychische Phänomene „von innen“ erlebbar zu machen. Vor kurzem habe ich mit einem Studenten-Team und meiner guten Kollegin Anuradha Rana die interaktive Dokumentation „*For the Records*“ zum Thema „junge Erwachsene und psychische Erkrankung“ umgesetzt. Mit Hilfe verschiedener Medien, wie Experimentalfilme, Interviews, Animationen, Fotoromane und Games geht es darum zu vermitteln, wie das so ist, mit einer psychischen Erkrankung zu leben. Sowohl die Spiele als auch die Filme entstanden in enger Zusammenarbeit mit Menschen, die Erfahrungen mit einer psychischen Erkrankung haben. Sie widmen sich Krankheitsbildern wie Aufmerksamkeitsdefizitstörungen, Zwangsstörungen, Essstörungen sowie bipolaren Störungen. Die dazugehörigen Games können auf dieser (vorläufigen) Website gespielt werden: <http://fortherecords.org>. Da diese Website keine weiteren Erklärungen bietet, kann hier kurzes Paper heruntergeladen werden, in dem die Spiele erklärt werden: http://fdq2014.org/papers/fdq2014_demo_10.pdf.

e-beratungsjournal.net: *Wenn du einen Blick in die Zukunft wirfst: Gibt es hier Projekte oder vielleicht sogar Visionen im Spielesektor, die du noch gerne umsetzen möchtest?*

Doris Rusch: Ich habe vor kurzem am *College for Computing and Digital Media* an der *DePaul University* das „*Play for Change*“-Lab gegründet. Wir werden ab Herbst einen offiziellen Webauftritt plus Räumlichkeiten haben. Dieses Lab widmet sich der Gestaltung interaktiver Erfahrungen, die soziale und persönliche Veränderungen im Blick haben. Es wird dabei nicht nur um Spiele gehen, sondern auch um *Performance*, interaktive Dokumentationen und was uns sonst noch alles zu diesem Gebiet einfällt.

Zwei Projekte sind bereits in Arbeit, beide in Zusammenarbeit mit der Fakultät für Gesundheitswissenschaften an der *DePaul University*. Ein Projekt widmet sich jungen, schwarzen, homosexuellen Obdachlosen und beleuchtet die Frage nach

der persönlichen Widerstandsfähigkeit (Resilienz) angesichts widriger Umstände. Ziel des Projektes ist sowohl eine Bewusstseinsbildung innerhalb dieser Gruppe zu ermöglichen als auch den Jugendlichen eine Gelegenheit zu geben, gehört zu werden. Das Projekt wird wieder in Form einer interaktiven Dokumentation umgesetzt, die Interviews und Filmszenen mit spielbaren Sequenzen verbindet und auf den Erzählungen und persönlichen Erfahrungen der Jugendlichen basieren. Die Interviews und Filmsequenzen zielen auf Empathie ab, die Spielsequenzen auf das Ausprobieren verschiedener Entscheidungen in bestimmten Situationen (zum Beispiel die Konfrontation mit den Eltern, der Verlust des Zuhauses, die Konfrontation mit der Polizei, Bullying etc.).

Das zweite Projekt heißt „*Walking With*“ und ist für Menschen gedacht, die als PsychotherapeutInnen ausgebildet werden. In diesem Spiel geht es darum, Therapie als kollaborativen Prozess zwischen PatientIn und TherapeutIn zu erfahren. Es wird derzeit als *Two-Player-Game* konzipiert, mit einer TherapeutInnen-Sicht sowie einer PatientInnen-Sicht. Kommunikation und das Aufbauen von Vertrauen sind dabei die wichtigsten Ziele in diesem Spiel. Gefördert werden soll dies durch eine Explorations- und Puzzle-Mechanik. Der Therapeut sieht nicht denselben Bildschirm, dasselbe Spielfeld, das der Patient sieht. Der Patient hingegen muss seine Perspektive beschreiben, damit der Therapeut Hinweise zur Lösung von Problemen geben kann. Der Patient kann allerdings auch selbst Entscheidungen treffen und die Hinweise des Therapeuten (die auch falsch sein können) ignorieren. Schlussendlich kann das Spiel nur gemeinsam „gewonnen“ werden und zwar nur dann, wenn das Vertrauen über den Spielverlauf intakt bleibt.

Das sind nur zwei konkrete Beispiele von Projekten, die gerade in Arbeit sind. Ich habe keine Sorge, dass mir irgendwann die Ideen ausgehen ;-) oder gar der Bedarf an dieser Art von Erfahrungsmodellierung oder -Intervention ausbleibt.

e-beratungsjournal.net: *Wo kann man diese Spiele erwerben oder downloaden bzw. ist es möglich, sie mit eigenen Projekten zu vernetzen und dort einzusetzen?*

Doris Rusch: *Elude* und *Akrasia* kann man gratis auf der GAMBIT website finden: <http://gambit.mit.edu>

For the records: die Spiele sind alle auf der Platzhalterwebsite gratis verfügbar: <http://fortherecords.org>

Zombie Yoga hat eine Facebookseite und kann dort runtergeladen werden (gratis) <https://www.facebook.com/ZombieYoga>

Die jetzt gerade entstehenden Spiele werden in Zukunft wohl auf der *Play for Change* Website zu finden sein und sollen auch frei zur Verfügung stehen. Ich würde mich freuen, wenn die Spiele eingesetzt werden (und ich würde gerne Erfahrungsberichte lesen!)

e-beratungsjournal.net: *Vielen Dank für das Interview.*

Das Interview führte Gerhard Hintenberger