

# EMPATHIE IM VIDEOSPIEL STRAY

Germanistisches Kolloquium: KI zwischen Fiktion und Realität: Literatur,  
Medien und der öffentliche Diskurs

Momina Ahmad, Lisa Bohn, Alina Hermesmeier

17.07.2024

<https://store.playstation.com/de-de/concept/10001114> (14.07.2024)

---

# ZWEI FORSCHUNGSFRAGEN:

- Welchen Effekt hat die Darstellung der Figuren? / Warum eine Katze? / Welchen Effekt hat dies auf Empathie?

--> Empathie mit Tieren

--> Medienwirkungsforschung

--> Ecocriticism

- Wie wird Empathie im Videospiel selbst dargestellt? Woran erkennen wir empathische Figuren/KIs im Videospiel?

--> Linguistische Empathiemarker

---

---

# AKTUELLER FORSCHUNGSSTAND

## ❖ "Gamepathy" als neues Forschungsfeld

- Fokus auf Gamedesign
- Untersuchung von Empathie auf Seite der Spieler\*innen
- Beispiel: Empathie und Parteilichkeit gegenüber fiktionalen Figuren in Videospielen

## ❖ Videospiel Stray als Forschungsgegenstand

- Forschungsliteratur kaum vorhanden
  - Architektur des Spiels im Vordergrund
-

---

# GAMEPATHY 2024

- **Spieleerfahrungen und emotionales Engagement in utopischen Spielen**
- **Darstellungen von Empathie und Mitgefühl in Spielhandlungen**
- **Designstrategien zur Erzeugung von Empathie in Spielmechaniken und Interaktionen**
- **Ethische Überlegungen und Herausforderungen bei der Gestaltung empathischer Spieleerfahrungen**
- **Utopische Spielwelten als Räume zur Erkundung von Empathie über Kulturen, Identitäten und Lebenserfahrungen hinweg**
- **Die Rolle von Empathie bei der Förderung von Zusammenarbeit, Kooperation und kollektivem Handeln innerhalb von Spielgemeinschaften**

[https://gamepathy.de/callforproposals\\_gamepathy\\_2024.pdf](https://gamepathy.de/callforproposals_gamepathy_2024.pdf)

(15.07.2024)

---

---

# EMPATHIE NACH BREITHAUPT

Empathie wird verstanden als "Einfühlung oder "In-die-Haut-des-Anderen-schlüpfen"".

- Kalkulierendes Gedankenlesen
- Mitgefühl
- Willkürliche oder unwillkürliche Miterleben
- Einnehmen der Perspektive eines Anderen

(vgl. Breithaupt 2009, S. 8)

---

---

# EMPATHIE UND NARRATION/FIKTION

- Wann gelingt menschliche Empathie? -> Narration als ausschlaggebend
  - "Wir lassen Empathie zu, wenn wir in Geschichten denken, und fühlen uns in Narrationen dadurch ein, dass wir Empathie mit anderen und fiktiven Charakteren entwickeln." (Breithaupt 2009, S. 114)
  - "narrativ hervorgerufene Empathie ist grundsätzlich anders als die Formen der Empathie, die ohne Narration auskommen" (Ebd., S. 114)
  - "Der Bereich der Einfühlung in Fiktives scheint also zum Teil genau so zu funktionieren wie in personalen Konstellationen, mit dem Unterschied, dass eine Überprüfung nicht möglich ist, da kein menschliches Antwortendes unsere Vermutung ratifizieren kann." (Liebert 2020, S. 121)
-

---

# EMPATHIE IN VIDEOSPIELEN

- Videospiele stellen durch Interaktivität und ihr einzigartiges Verhältnis von Spieler\*in und Figuren eine Herausforderung für das empathische Mitfühlen dar
- (Un)möglichkeit des Sterbens behindert u.U. die Empathie der Spieler\*innen für den Avatar
  - führt eher zur Frustration als zur Anteilnahme
- Mangel an Ausdrucksmöglichkeit animierter Figuren
- Verschwinden des Avatars hinter den Spieler\*innen blockiert Empathie

(vgl. Segschneider 2022, S. 32ff.)

---

---

# EMPATHIE IN VIDEOSPIELEN

- Figuren in narrativen Videospielen sind mehr als reine Werkzeuge
- Quasi-Übernahme von Zielen und Eigenschaften von Charakteren begünstigt Empathie
- Mangel an Realismus und Ausdruckslosigkeit können überwunden werden

(vgl. Segschneider 2022, S. 34.)

---



<https://www.youtube.com/watch?v=9OOQv2TP2JY> (14.07.2024)



<https://stray.fandom.com/wiki/B-12> (14.07.2024)

---

# EMPATHIE IN VIDEOSPIELEN

---

# MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG

- Welche Phänomene werden in der Medienforschung wirksam?
    - keine universelle Definition
    - 192 verschiedene Wirkungsphänomene (Mcleod/ Kosicki/ Pan 1991 in Bonfadelli/Friemel 2017, S. 19)
    - Sieben dichotome Dimensionen:
      1. Mikro vs. Makro
      2. Veränderung vs. Stabilisierung
      3. kumulativ vs. nicht kumulativ
      4. kurz- vs. langfristig
      5. Einstellungen vs. Kognitionen vs. Verhalten
      6. diffus vs. inhaltspezifisch
      7. direkt vs. unbedingt
-

---

# MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG

- Unterschiedliche Definitionen von Medienwirkung (vgl. Bonfadelli/Friemel 2017, S. 20f.)
  - Wandel erkennbar
    - Maletzke (1963): "Wirkungen als sämtliche Prozesse, die sich in der postkommunikativen Phase als Folgen der Massenkommunikation abspielen und in der eigentlichen kommunikativen Phase alle Verhaltensweisen, die aus der Zuwendung des Menschen zu Aussagen der Massenkommunikation resultieren."
    - Hasebrink (2002): "Medien wirken, wenn unter Wirkung die **gegenseitige Beziehung zwischen Medienangeboten und Rezipienten im Sinne einer wechselseitigen Beeinflussung verstanden wird**, im Zuge derer sich alle Beteiligten selbst verändern."
-

---

# MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG

- Wirkungen lassen sich den Phasen im Kommunikationsprozess und drei Bereichen zuordnen (vgl. Bonfadelli/Friemel 2017, S. 22f.)
  - Präkommunikative Phase: Mediennutzung
  - Kommunikative Phase: Medienrezeption
  - Postkommunikative Phase: Medienwirkungen



---

# EMPATHIE IN ALLTAGSGESPRÄCHEN NACH MAXI KUPETZ

- Semiotische Ressourcenarten:
    - kinetische Ressourcen (Körperorientierung, Distanz, Berührungen etc.)
    - prosodische und andere stimmliche Merkmale bzw. Merkmalsbündel (geringere und/oder abnehmende Lautstärke/Diminuendo, tiefes Tonhöhenregister, flach auslaufende Kontur, Behauchung, Knarrstimme, geringe Sprechspannung/weiche Artikulation, Silbendehnung, Lippenrundung, rhythmische Integration/Legato-Rhythmus etc.),
    - verbale Ressourcen (weiterführende Fragen, Formulierungen i. S. v. Zustandszuschreibung etc.)  
(vgl. Kupetz 2020, S. 153)
-

---

# MARKER VON EMPATHIE IN ALLTAGSGESPRÄCHEN

- Semiotische Ressourcenarten:
    - kinetische Ressourcen (Körperorientierung, Distanz, Berührungen etc.)
    - prosodische und andere stimmliche Merkmale bzw. Merkmalsbündel (geringere und/oder abnehmende Lautstärke/Diminuendo, tiefes Tonhöhenregister, flach auslaufende Kontur, Behauchung, Knarrstimme, geringe Sprechspannung/weiche Artikulation, Silbendehnung, Lippenrundung, rhythmische Integration/Legato-Rhythmus etc.),
    - verbale Ressourcen (weiterführende Fragen, Formulierungen i. S. v. Zustandszuschreibung etc.)
-

---

# LINGUISTISCHE MARKER VON EMPATHIE IN ALLTAGSGESPRÄCHEN

- Mentale Verben / Mentalverbkonstruktionen
  - Einschränkend weiterführende Fragen
  - Ko-Konstruktionen
  - Zweite Erzählungen
-

---

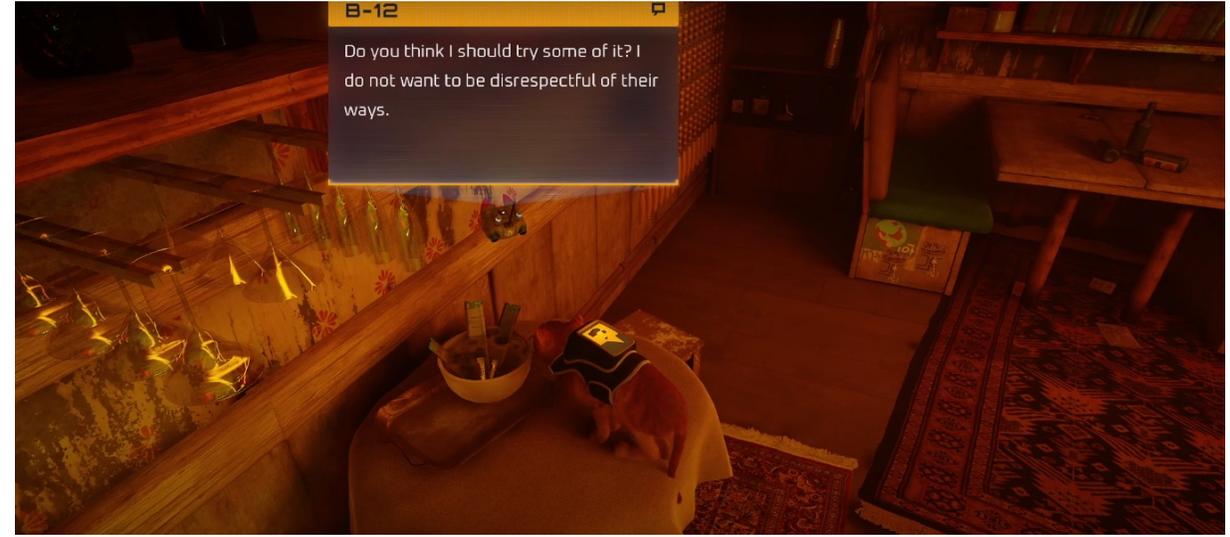
# LINGUISTISCHE MARKER VON EMPATHIE IN ALLTAGSGESPRÄCHEN

- Mentale Verben / Mentalverbkonstruktionen
  - Einschränkend weiterführende Fragen
  - Ko-Konstruktionen
  - Zweite Erzählungen
-

---

# LINGUISTISCHE MARKER VON EMPATHIE IN ALLTAGSGESPRÄCHEN - *B-12*

- Mentale Verben / Mentalverbkonstruktionen
    - *I couldn't believe the cameras.*
    - *I hope Clementine is alright.*
    - *I can't believe it.*
  - Einschränkend weiterführende Fragen
    - *Is this uncomfortable for you?*
    - *Are you okay?*
    - *Do you think I should try some of it?*
  - Ko-Konstruktionen
  - Zweite Erzählungen
-



(Bluetwelve 2022; Alle Screenshots auf dieser und allen folgenden Folien sind selber erstellt.)

# KINETISCHE MARKER



---

# AFFEKTORIENTIERUNG & VERSTEHENSORIENTIERUNG

- Affektorientierung: Handlungen, bei denen Teilnehmer\*innen eine eigene affektive Haltung nahelegen.
- Verstehensorientierung: Handlungen, die eine bestimmte Art von Verstehen oder Verständnis nahelegen.

(vgl. Kupetz 2020, S. 153)

---

---

## Affektorientierung

- Mitleiden
- Mitfreuen
- Betroffenheit zeigen
- Trösten
- Anteilnahme

## Verstehensorientierung

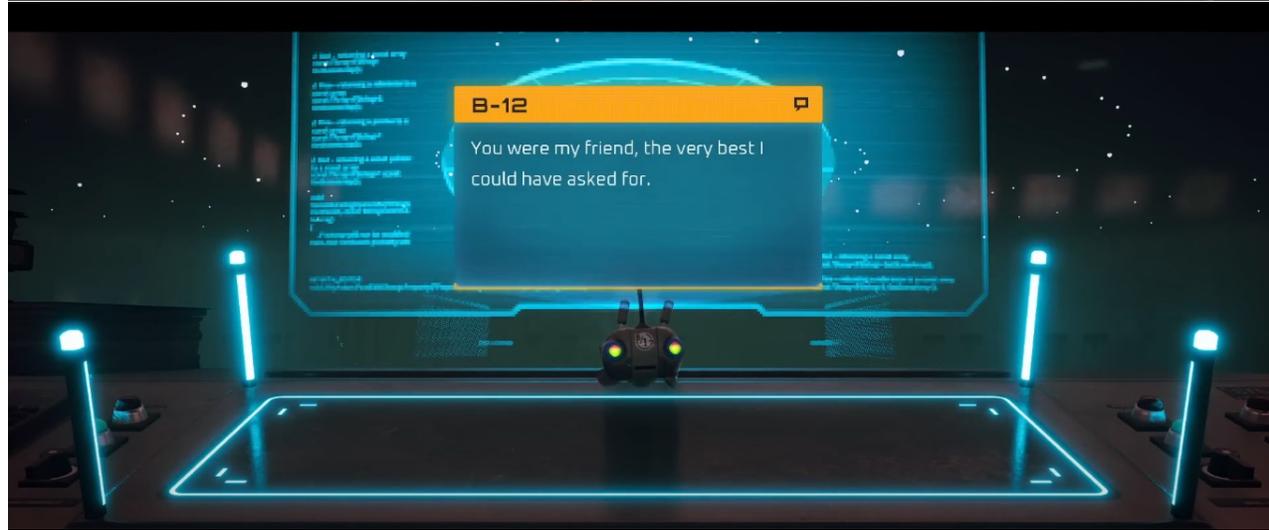
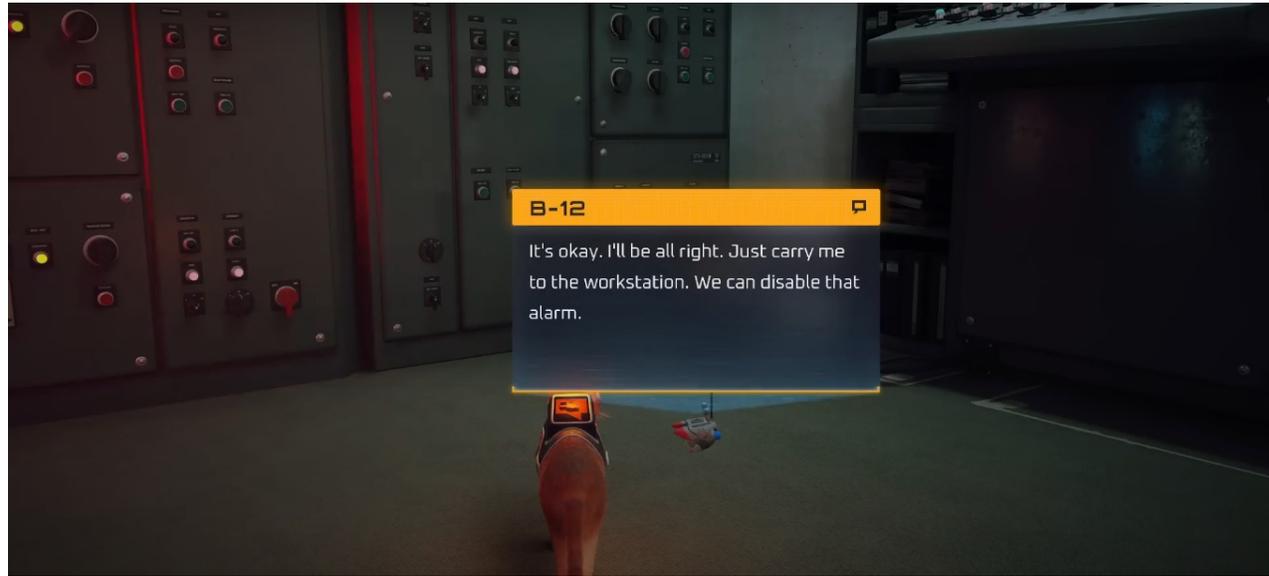
- Verständnis zeigen
- Anerkennen
- Anzeigen, verstehen zu wollen
- Verstehen behaupten/  
bekunden
- Legitimieren/ Generalisieren

---

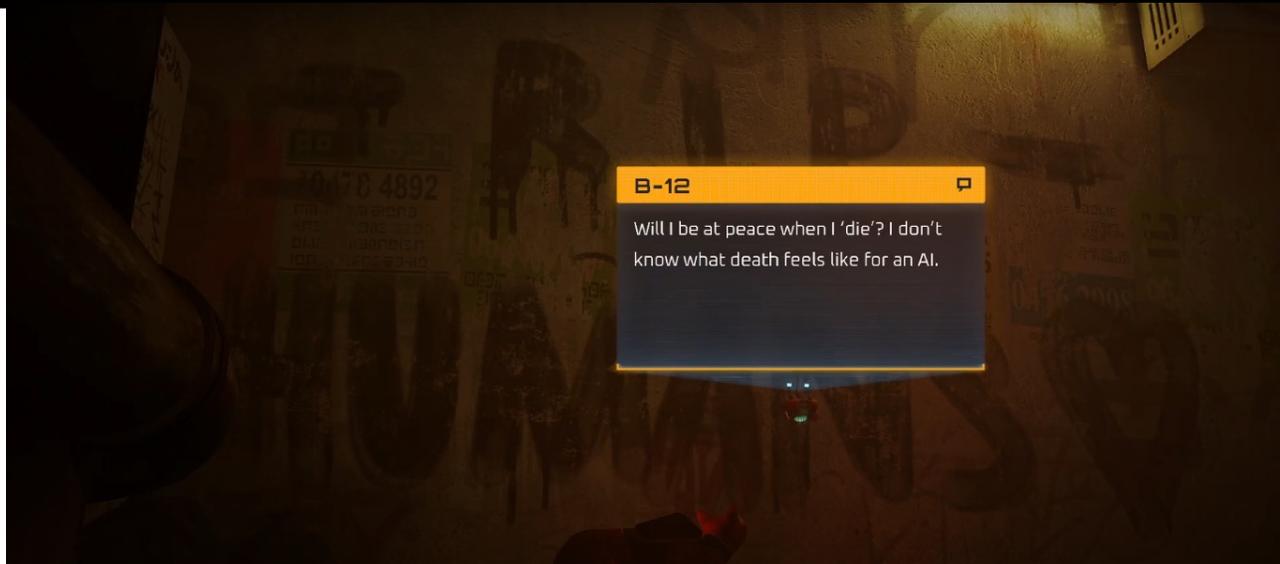
# AFFEKTORIENTIERUNG & VERSTEHENSORIENTIERUNG

## – *B-12*

- *I promise (...)*
  - *I'm sorry...* -> Mitleiden/ Verständnis zeigen
  - *It worked! Good job my friend!* - Anerkennen
  - *Don't worry.* - Trösten, Verstehen behaupten/ bekunden
  - *It's okay. I'll be alright.* - Trösten, Verstehen behaupten/ bekunden
-

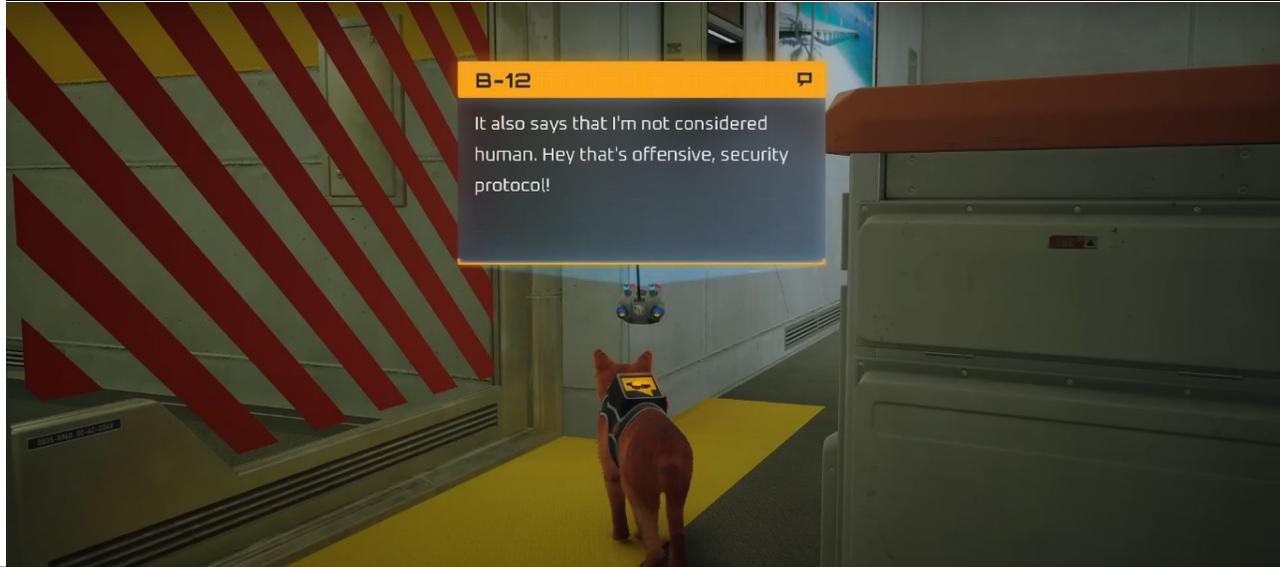


- 
- Dennoch stetiger Verweis darauf, dass *B-12* eine KI ist:
    - *I don't know what death feels like for an AI.* -> konkrete Selbstbeschreibung als KI
    - *It (security protocol) also says that I'm not considered human. Hey that's offensive, security protocol!*
    - *I don't know what that means but it'll probably be useful later.* -> selbiger Satz wird immer dann "abgespielt", wenn die Katze (der Spieler/ die Spielerin) ein neues Objekt findet.
-



B-12 ?

Will I be at peace when I 'die'? I don't know what death feels like for an AI.



B-12 ?

It also says that I'm not considered human. Hey that's offensive, security protocol!

---

# EMPATHIE MIT TIEREN

- **Tierlinguistik:**
    - Untersuchung von Mensch-Tier-Interaktionen als soziale Praktiken (Steen 251)
    - Fiktionale oder faktuale, erzählte oder performative Interaktionen
  - Ritualisiertes Display sozialer Bindung (Steen 250)
  - Abhängigkeit vom menschlichen Vorstellungsvermögen, Kontextualisierung, kulturellen Kodierungen, Narrativen
    - "passive Projektionsfläche für Imagination"(Breithaupt 2016, 51)
  - **Tiere als "Das Fremde":**
    - Projektion von Empathie durch **Anthropomorphisierung**
    - **Alteritätsempathie:** Empathisierung erfolgt über die Kenntnis der Gleichheit/Andersheit
-

---

# EMPATHIE MIT TIEREN

- **Empathie-Zuschreibung und Teilnehmerperspektive:**

- Nicht kognitive Fähigkeiten, sondern Zuschreibung eines Innenlebens und Subjektqualität ausschlaggebend
- Soziale Intentionen und Mitsubjekte
- Tiere als Mitsubjekte mit primären Sozialintentionen und eigenen Interessen/Wünschen (Steen 256)
- Empathie in deskriptiver und performativer Form, sprachlich konstruiert
- Menschen können Tiere als Wesen mit eigenen Interessen und Wünschen sehen.

**Mimetische Empathie:**

---

---

# TIERE IN VIDEOSPIELEN

- Sind virtuelle soziale Konstrukte
- "das menschliche Verständnis von Tieren eher durch Repräsentationen als durch direkte Erfahrungen mit ihnen geprägt wird"
- Darstellung von nicht-menschlichen Tieren in der Cyberkultur diese oft vermenschlicht und trivialisiert
- Trägt zu einer distanzierten und oberflächlichen Sichtweise auf reale Tiere bei
- Tiere fungieren als als erste Metaphern dienten und für den Menschen Alterität und Andersartigkeit repräsentierten.
- Nicht-menschliche Tiere in digitalen Medien erscheinen oft als kuratierte, bearbeitete Fragmente, die ihr wahres Wesen und ihre Normalität verzerren und die gesellschaftliche Distanz zum realen Leben der Tiere verstärken
- Metapher: Zwischen Natur und Technik:
- Bei spielbaren nicht-menschlichen Tiercharakteren in Videospielen haben Spielmechanik und Spielerinteraktion oft Vorrang vor tiefgreifenden **narrativen** oder **ökologischen Botschaften**

(Vgl. Jański 2016)

---

---

# ECOCRITICISM IN VIDEOSPIELEN

- 1. Wie wird die Natur im Text dargestellt, und welche Beziehung besteht zwischen ihr und den Figuren?
- 2. Wie werden die Tiere im Text dargestellt und in welcher Beziehung stehen sie zu den Charakteren?
- 3. Wie sind die verschiedenen Figuren mit der natürlichen Umgebung verbunden? Was bedeuten die Unterschiede zwischen diesen Figuren?
- 4. Welche Umgebungen gibt es in der Umgebung des Textes? Wie werden natürliche und konstruierte Umgebungen unterschiedlich behandelt?
- 5. Gibt es im Text Beispiele für Umweltkrisen oder -katastrophen, die entweder explizit oder als Allegorie dargestellt werden?
- 6. Wo ist die Umwelt in der Machthierarchie angesiedelt? Wird die Natur in dem Text ermächtigt oder unterdrückt?
- 7. Welche Parallelen lassen sich zwischen der Behandlung der Umwelt und der Ausgrenzung verschiedener Gruppen von Menschen ziehen?
- 8. Fördert der Text anthropozentrische Ideen?

( Vgl. Cole & Barker, 2020, S. 108).

---

- 
- Die anthropomorphe Darstellung der Katze fördert eine nicht-anthropozentrische Perspektive
  - Katze als Subjekt in der Narrative von *Stray* als neue Sichtweise auf Aspekte des Ecocriticism
  - Virtuelle Wirklichkeiten werden über die Antropomorphisierung der Katze für den Spieler nahbarer



---

# QUELLENVERZEICHNIS

- Bluetwelve (2022): Stray. Videospiel. West Hollywood/Kalifornien: Annapurna Interactive.
  - Bonfadelli, Heinz/Friemel, Thomas N. (Hg.) (2017): Medienwirkungsforschung. 6., überarbeitete Aufl., Konstanz: UVK Verlag.
  - Breithaupt, Fritz (2009): Kulturen der Empathie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
  - Cole, A. & Barker, D. (2020). Games as Texts: A Practical Application of Textual Analysis Games. CRC Press
  - Irsigler, Ingo und Dominik Orth (2021): Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien. Universitätsverlag Winter.
  - Jański, Krzysztof (2016): Towards a Categorisation of Animals in Video Games. Homo Ludens 1(9). Polskie Towarzystwo Badania Gier S. 87-101
  - Kupetz, Maxi (2020): Sprachliche, interaktionale und kulturelle Aspekte von Empathie in sozialer Interaktion. In: Felder, Ekkehard (Hg.): Sprache und Empathie. Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms. Berlin/ Boston: Walter de Gruyter. (= Sprache und Wissen 42), S. 141-171.
  - Liebert, Wolf-Andreas (2020): Hermeneutik und Empathie. In: Sprache und Empathie. Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms. Hg. v. Katharina; Konerding Jacob, Klaus-Peter; Liebert, Wolf-Andreas, Boston, New York: De Gruyter, S. 107-137.
  - Schmidt, Oliver (2021). Robo Culturalis. Roboter und andere KI als kulturelle Akteure in Film und Gesellschaft. In: Irsigler, Ingo und Dominik Orth (2021): Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien. Universitätsverlag Winter, S. 207-224.
  - Segschneider, Anja (2022): Empathie und Parteilichkeit gegenüber fiktionalen Figuren in Videospielen. Eine Analyse von narrativen Strategien am Beispiel von 'The Last of Us Part II'. Wiesbaden: Springer.
  - Steen, Pamela (2020): Selektive Empathie mit Tieren. In: Jacob, Katharina/Konerding, Klaus-Peter/Liebert, Wolf-Andreas (Hrsg.): Sprache und Empathie. Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms. Berlin: De Gruyter, S. 249–284.
-