



Drei digitale Spiele, die sich mit psychischen Problemen und Krisen auseinandersetzen – von der BuPP empfohlen

Karina Kaiser-Fallent

Im Folgenden werden drei digitale Spiele vorgestellt, die von der „BuPP – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen“ empfohlen wurden. Die BuPP ist eine Einrichtung des Bundeskanzleramts, Sektion Familie und Jugend. Infos zu diesen und weiteren Spielen, die pädagogisch unbedenklich sind, vielfältige Fähigkeiten fördern und Spaß machen, finden sich auf der Website www.bupp.at.

In the following, three digital games are presented that were recommended by the “BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen“. The BuPP is an institution of the Federal Chancellery, Family and Youth Section. Information on these and other games that are pedagogically safe, promote a wide ran-

*ge of skills and are fun to play can be found on the website
www.bupp.at.*

1. Einleitung

„Chicory – A Colourful Tale“, „Life is Strange – True Colors“ und „Psychonauts 2“ sind spielerisch völlig unterschiedlich, aber es verbindet sie ein gemeinsames Thema: Psychische Probleme/Krisen und der Umgang damit. Jedes Spiel hat dazu seinen ganz eigenen spielerischen Zugang und schafft auf seine Art eine positive, unterstützende und teilweise auch humorvolle Auseinandersetzung mit schwierigen Themen. Allen Spielen gelingt die Verknüpfung von Spielspaß und einem respektvollen Umgang mit psychischen Krankheiten und Problemen. Die Spiele enttabuisieren psychische Krankheiten/Krisen und ermuntern, Hilfe und sich selbst anzunehmen.

2. Chicory – A Colourful Tale: Male die Welt wieder bunt! Krisen bewältigen.

- Kreatives Adventure
- Ab 12 Jahren
- Kooperationsmodus
- Verfügbare Plattformen: PS4, PS5, Windows (PC)

„Chicory: A Colorful Tale“ erzählt eine fantasievolle Geschichte von Freundschaft, psychischen Problemen, Unterstützung und einer heilsamen Kraft, die wieder Farbe ins Leben bringt.

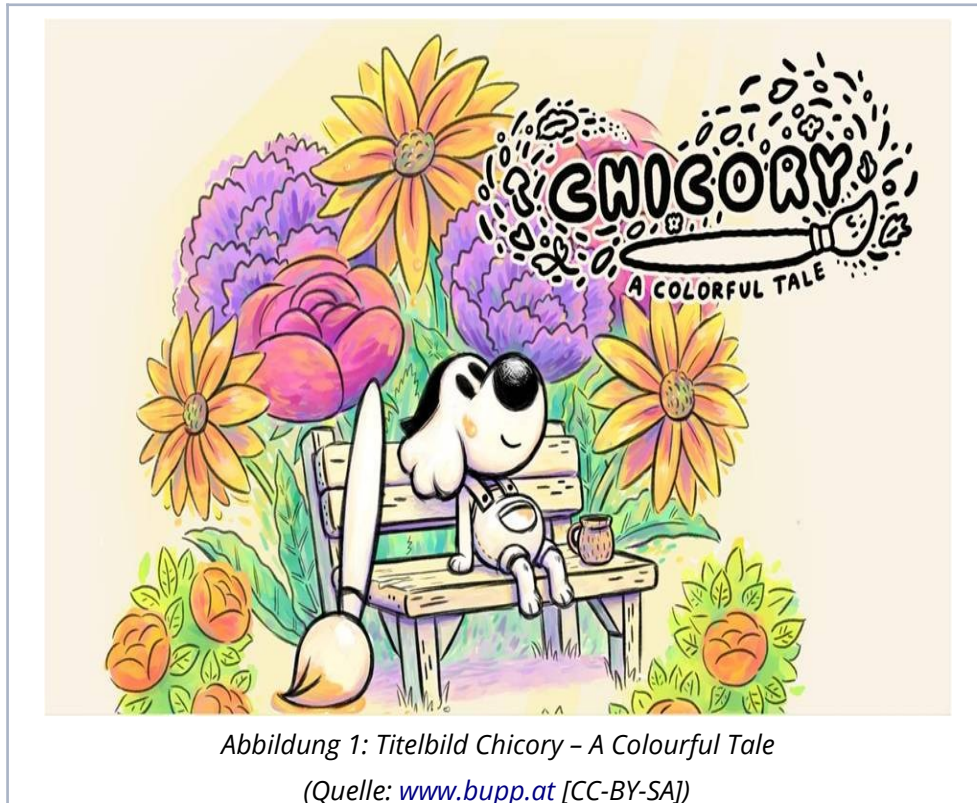


Abbildung 1: Titelbild Chicory – A Colourful Tale

(Quelle: www.bupp.at [CC-BY-SA])

Zu Beginn ist die gesamte Spielwelt nur schwarz-weiß. Es liegt nun an den Spielenden, der Welt wieder ihre Farbe zurück zu geben. Über Generationen hinweg haben Farbenkinder mit einem speziellen Pinsel die Welt von „Picknick“ bunt gestaltet. Dann verschwinden plötzlich alle Farben und das derzeitige Farbenkind Chicorée ist nicht aufzufinden.

In dem herzerwärmenden Spiel übernimmt man die Rolle des verschwundenen Farbenkinds Chicorée. Mit deren Pinsel malt man die farblose Welt wieder bunt an. Auf dieser Reise erfährt man immer mehr über den Verbleib des Farbenkinds und ihre Probleme. Die künstlerisch anregende Spielwelt und das innovati-

ve Spielkonzept bereiten viel Freude. Die Rätsel sind durch logisches Denken und Ausprobieren gut lösbar. Zudem gibt es eine zweistufige, sehr liebevoll verpackte, Lösungshilfe in Form der Eltern. Die wenigen Kämpfe, die es im Spiel gibt, stellen immer abstrakt eine Form „innere Kämpfe“ dar und können auch übersprungen werden. In den Zwischensequenzen erfährt man, warum das Farbenkind Chicorée verschwunden ist und was es fernhält. Jugendgerecht werden schwere Gefühle und psychische Krisen thematisiert und dargestellt. In Gesprächen werden Gefühle reflektiert und aufgearbeitet. Als Spielende und Spielender erlebt man eine sehr positive und unterstützende Spielwelt. „Chicory: A Colorful Tale“ ist ein Spiel, das einerseits zeigt, dass auch schwierige Zeiten zum Leben dazu gehören und das gleichzeitig Mut macht, solche Zeiten schaffen zu können, wenn man Hilfe annimmt und sich selbst (wieder) vertraut.

3. Life is Strange – True Colors: Mit Gefühlen umgehen lernen

- Point-and-Click-Adventure
- Ab 16 Jahren.
- Verfügbare Plattformen: Nintendo Switch, PS4, PS5, Windows (PC), Xbox One, Xbox Series X

Nach einer schweren Kindheit bei mehreren Pflegefamilien trifft die Protagonistin Alex Chen in der kleinen idyllischen Bergstadt Haven Springs ihren Bruder Gabe, der Alex aufgespürt und kontaktiert hat. Die Freude, dass sie nach acht Jahren wieder vereint

sind, ist jedoch nur von kurzer Dauer, da ihr Bruder kurz darauf bei einem mysteriösen Unfall ums Leben kommt. Alex setzt nun alles daran, den Tod ihres Bruders aufzuklären. Dabei helfen ihr nicht nur ihre neu gewonnenen Freunde, sondern auch ihre besondere Gabe. Alex kann nämlich die Gefühle anderer Menschen wie eine Aura in verschiedenen Farben sehen und in besonders emotionalen Situationen deren Gedanken hören.



„Life is Strange: True Colors“ schafft es mit seiner spannenden Rahmenhandlung, der stimmigen Spielwelt und der vielschichtigen und glaubhaft verkörperten Haupt- und Nebenfiguren, Spie-

lende vor allem auf emotionaler Ebene abzuholen. Gemeinsam mit der emotional gebeutelten Alex und ihrer besonderen Fähigkeit macht man sich auf eine tiefgründige Reise durch die Gefühlswelt ihrer Mitmenschen, die nicht nur positive Erfahrungen wie Familie, Freundschaft und Liebe behandelt, sondern sich auch mit schwierigen Themen wie Verlust, Trauerbewältigung und der Frage nach Zugehörigkeit beschäftigt. Diese Auseinandersetzungen werden gekonnt in eine mysteriöse Geschichte rund um Mord und Verrat eingebettet. Die großartige musikalische Untermalung tut ihr Übriges um die atmosphärische Spielwelt und deren Bewohnerinnen und Bewohner zum Leben zu erwecken. Das Gameplay läuft dabei stets nach dem gleichen Muster ab. Man untersucht Gegenstände in seiner Umwelt, spricht mit Personen oder liest deren Gedanken und trifft anschließend bestimmte Entscheidungen, welche sich mehr oder weniger auf den Handlungsverlauf des Spiels auswirken. Wer über die abwechslungsarme Spielmechanik hinwegsehen kann, wird jedoch mit einem erwachsenen und tiefgreifenden Abenteuer belohnt, welches auch nach Spielende noch zum Denken anregt.

4. Psychonauts 2: Psychische Manipulation – Hilfe oder Gefahr?

- Action-Adventure
- Ab 14 Jahren.
- Verfügbare Plattformen: Linux (PC), Mac OSX (Apple), PS4, PS5, Windows (PC), Xbox One, Xbox Series X/S



Im Action-Adventure „Psychonauts 2“ geht es um den 10-jährigen Razputin „Raz“ Aquato, der ein „Psychonaut“ werden will. „Psychonauts“ sind in dieser Welt Geheimagentinnen und -agenten, die übernatürliche Fähigkeiten besitzen. Unter anderem können sie in die Psyche anderer Spielcharaktere eindringen, um dort verborgene Erinnerungen wiederzufinden, Ängste zu bekämpfen und traumatische Erlebnisse zu bewältigen oder die Gedanken, Vorstellungen, Wünsche der Personen zu beeinflussen. Im Laufe der Geschichte stellt sich heraus, dass die „Psychonauts“ infiltriert wurden. Raz muss mit Hilfe von Freundinnen und Freunden sowie anderen Agentinnen und Agenten herausfinden, wer die „Psychonauts“ infiltriert hat. Auf seiner Reise lernt er viel über sich

selbst, was es heißt ein „Psychonaut“ zu sein und welche Verantwortung es mit sich bringt, wenn man die Psyche anderer Menschen verändern kann. Die einzelnen Levels des Spiels stellen die psychischen Welten der Charaktere dar. Im Laufe der Geschichte macht Raz Fehler, die dann wieder gut gemacht werden müssen. Das Spiel erlaubt und fordert Reflektion über die menschliche Psyche und darüber, wie ein respektvoller Umgang mit psychisch Erkrankten aussehen kann. Psychische Probleme und Krankheiten werden respektvoll behandelt, ernst genommen und nicht problematisiert.