

## PSYCHOLOGIE

# Das unheimliche Tal

Das „uncanny valley“, zu Deutsch „unheimliches Tal“, liegt in keinem Gebirge – es ist ein Begriff, der unser Befremden gegenüber manchen Darstellungen von menschlichen Figuren beschreibt. Zum Beispiel in Videospiele. Je realistischer sie erscheinen, desto unheimlicher können sie auf uns wirken. Warum nur?

Gleich doppelt unheimlich: die Mimik von König Bohan aus „Heavenly Sword“



## Todesboten im Spiel

Menschliche Computerspielcharaktere mit hölzerner Mimik werden von uns unbewusst als Todesboten wahrgenommen, sagt der Informatiker Karl MacDorman. Denn während wir im Alltag die Gewissheit verdrängen, irgendwann einmal sterben zu müssen, erinnert uns der Anblick dieser wächsernen Beinahemenschen an Krankheit und Tod und damit auch an unser eigenes, unvermeidliches Ableben.

Es stimmt nicht mit dem sadistischen Lächeln des alten König Bohan aus dem PS3-Titel „Heavenly Sword“. Seine Armeen haben erfolgreich das Heimatland der rothaarigen Amazone Nariko überrannt, aber in den vorberechneten Zwischensequenzen hat er dafür im wahrsten Sinne des Wortes nur ein müdes Lächeln übrig. Sein Gesichtsausdruck bleibt seltsam wächsern, dabei ließ sich der Entwickler Ninja Theory nicht lumpen, hatte er doch mit Gollum-Darsteller Andy Serkis einen wahren Gesichtsakrobaten für die Mimik des Herrschers eingekauft. Aber trotz Serkis mimischer Vorlage

zerbricht die Figur an ihrem Anspruch, menschliche Züge besonders authentisch wiedergeben zu wollen. Und „Heavenly Sword“ ist beileibe kein Einzelfall. Je fotorealistischer menschliche Figuren wirken sollen, umso mehr scheinen sie uns zu befremden.

Der Informatiker Karl MacDorman von der amerikanischen Indiana University hat dafür folgende Erklärung: „Realistische Darstellungen von Menschen wirken auf uns so wenig vertraut, weil sie so vertraut sind. Wir sind Experten dafür, was einen Menschen ausmacht. Es fällt uns also leicht, Fehler zu entdecken.“ Dieses Phäno-

men nennt man „uncanny valley“, zu Deutsch „unheimliches Tal“. Der ungewöhnliche Name bezieht sich auf eine Grafik, die zeigt, wie rapide unsere Sympathiewerte fallen, wenn ein gewisser Realismusgrad in der Darstellung von menschlichen Figuren erreicht ist. Anstatt proportional mit diesem zu steigen, sinkt unser Einfühlungsvermögen in ein tiefes Tal hinab. Denn schlaffe Gesichter, schielende oder leer stierende Augen, unechte Zähne und Haut wie Plastik brechen mit unserem Bedürfnis nach Harmonie und Symmetrie im menschlichen Antlitz. Unsere Fantasie spricht zwar abstrakten Cartoonfiguren, wie der ganzen Disney-Herde sprechender Tiergestalten, problemlos menschliche Züge zu. Bei menschlichen Protagonisten wie in der 3D-Filmumsetzung von „Final Fantasy“ gestaltet sich das aber schwieriger.

Das unheimliche Tal ist nämlich tief in unserem Erbgut verortet. „Wir reagieren sehr sensibel auf das menschliche Erscheinungsbild, damit wir potenzielle Partner finden und sie nach ihrer Fruchtbarkeit bewerten können“, so Karl MacDorman. Hängende Lider sind deswegen unsexy, weil sie uns unbewusst auf kranke Gene schließen lassen, ja sogar auf unseren eigenen Tod (siehe Kasten). Gewöhnung im Umgang mit humanoid wirkenden Robotern und Computerspielen mildert den Effekt aber ab. Das haben Versuche mit japanischen Probanden gezeigt. Zudem hat das „uncanny valley“ auch etwas Gutes, denn es schafft Sicherheit in Jobs, in denen zwischenmenschliche Kommunikation unverzichtbar ist.

## ++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



**01 Move-Vorhersage** Laszlo Laufer und Bottyán Nemeth von der technischen Universität in Budapest haben herausgefunden, dass die elektrische Spannung der menschlichen Haut beim Spielen von actionhaltigen Games Rückschlüsse auf die nächste Spielbewegung zulässt. [www.snipurl.com/zukunft](http://www.snipurl.com/zukunft)

**02 Neue Lehrmethoden** Im Geografie-Unterricht an der Grundschule von Cumberland im US-Staat Indiana hat der herkömmliche Globus ausgedient. Stattdessen bringt Lehrer David Brantley seinen Schülern nun an der digitalen Weltkarte von Nintendos Wii-Wetterkanal bei, welche Länder zum neuen und welche zum alten Europa gehören. [www.snipurl.com/erdkunde](http://www.snipurl.com/erdkunde)