

Arno Görgen, Stefan Heinrich Simond (Hg.)

KRANKHEIT IN DIGITALEN SPIELEN

Interdisziplinäre Betrachtungen



[transcript] + Medical Humanities

Aus:

Arno Görgen, Stefan Heinrich Simond (Hg.)

Krankheit in Digitalen Spielen Interdisziplinäre Betrachtungen

September 2020, 466 S., kart., 45 SW-Abb.

49,00 € (DE), 978-3-8376-5328-1

E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation

PDF: 0,00 € (DE), ISBN 978-3-8394-5328-5

EPUB: 0,00 € (DE), ISBN 978-3-7328-5328-1

Krankheit in digitalen Spielen hat viele Facetten – egal ob psychisch oder somatisch. Ihre Darstellung fußt dabei auf Prozessen, die gesellschaftliches Wissen zu Krankheiten aufgreifen und gemäß der Eigenlogik digitaler Spiele verändern. Ästhetik, Narration und Spielmechanik partizipieren so an Kämpfen um Deutungshoheiten zwischen der Tradierung stigmatisierender Krankheitsvorstellungen einerseits und selbstreflexivem Empowerment andererseits. Die Beiträger*innen dieses ersten Sammelbandes zum Thema widmen sich theoretischen, analytischen und praktischen Fragestellungen rund um die Bedeutungsvielfalt von Krankheitskonstruktionen in digitalen Spielen aus interdisziplinärer Perspektive.

Arno Görgen (Dr.), geb. 1977, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im SNF-Ambizione Forschungsprojekt »Horror – Game – Politics« der Hochschule der Künste Bern und zweitpromoviert dort zum Thema »Medikalisierung in digitalen Horrorspielen«. Als Kulturhistoriker promovierte er bereits zum Thema der medialen Repräsentation von Gewalt an Kindern in bundesdeutschen Printmedien. Seine Forschungsschwerpunkte sind u.a. Repräsentationen von Biomedizin, Bioethik und Krankheitsdiskursen in der Populärkultur (mit einem Schwerpunkt auf digitalen Spielen) sowie Politik und Geschichte in digitalen Spielen.

Stefan Heinrich Simond, geb. 1988, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Er unterrichtet überwiegend im Bereich der Game Studies und promoviert zur Konstruktion psychischer Krankheit in Computerspielen. Jenseits seiner akademischen Tätigkeit ist er im Spielejournalismus aktiv, u.a. als Chefredakteur bei pixeldiskurs.de.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5328-1

© 2020 transcript Verlag, Bielefeld

Inhalt

Digitale Spiele für die Medical Humanities

Geleitwort

Heiner Fangerau 9

Krankheiten in digitalen Spielen

Einleitung

Arno Görgen & Stefan Heinrich Simond 11

I. Theorien

Zwischen Pathologisierung und Enhancement

Formen der Medikalisierung digitaler Spiele

Arno Görgen 17

Politische Transferprozesse in digitalen Spielen

Eine Begriffsgeschichte

Eugen Pfister & Arno Görgen 51

Vulnerabilität und Verantwortung

Ethische Implikationen der Produktion und Rezeption von Pathographien

Katharina Fürhalzer 75

Äskulap im Wandel

Konzepte von Gesundheit und Krankheit

Nils Löffelbein 97

II. Wahn|Sinn – Psychische Krankheiten in digitalen Spielen

Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen

Stefan Heinrich Simond 115

First Person Mental Illness

Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung

Bernhard Runzheimer 145

»Do you see it now? Do you see it like I do?«

Unreliability and the Unstable Narrating Mind in *Dear Esther* (2012)
and *Layers of Fear* (2016)

Sarah E. Beyvers 163

The Mountains We Make

Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in *Celeste*

Annika Simon 189

»Let peace be upon you«

Von posttraumatischen Belastungsstörungen, Virtual Reality
und eigensinnigen KIs in *Call of Duty: Black Ops III*

Rudolf Inderst & Sabine Schollas 211

Das Spiel mit der Psychose

Das Erleben geistiger Krankheit
in *What Remains of Edith Finch*

Henning Jansen 231

III. Bioschocker – Somatische Krankheiten in Games

The House and the Infected Body

The Metonymy of *Resident Evil 7*

Alan McGreevy, Christina Fawcett & Marc Ouellette 253

Von Drachen und Zellmutationen

Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen
am Beispiel von *Re-Mission* und *That Dragon, Cancer*

Vanessa Platz 275

Worum es sich zu spielen lohnt

Krankheit im Brettspiel am Beispiel von *Pandemie*
Elsa Romfeld & Torben Quasdorf 301

»Dude, How Much Health Do You Have Left?«

On Masculinity and the Rationalization of Health
in Video Games
Brandon Rogers 325

Transcending a Black-Box Theory of Gaming and Medicine

Seeing Disease through an Eco-Epidemiological Model in *Trauma Team*
Brandon Niezgoda 345

IV. Games for Health

Wunderpille Games!?

Mit digitalem Spiel gegen reale Krankheiten
Martin Thiele-Schweiz & Anne Sauer 367

Games for Health

Herausforderungen einer sachgerechten Entwicklung von Lernspielen
am Beispiel von *SanTrain*
Marko Hofmann, Manuela Pietraß, Christiane Eichenberg,
Julia Hofmann, Alexandros Karagkasidis, Cornelia Küsel,
Axel Lehmann, Silja Meyer-Nieberg & Patrick Ruckdeschel 387

Designing Self-Care

Affect and Debility in *#SelfCare*
Kara Stone 417

Games for Health – Spiele der Biopolitik

Simon Ledger 433

Zu den Autoren 461

Digitale Spiele für die Medical Humanities

Geleitwort

Heiner Fangerau

Medizin und Krankheit sind seit den Anfängen der Literatur beliebte Topoi im kulturellen Schaffen: Zum einen bieten Patient_innen und Ärzt_innen in ihrer (Nicht-)Interaktion oft unterhaltsame Paare oder Gruppen. Zum anderen dient dargestelltes Leiden selbst als symbolische Repräsentation unerwünschter Empfindungen oder Zustände, die aus Schuld, Schicksal, Zufall, Gotteswille, Konstitution etc. Menschen beeinträchtigen. Als solches soll seine Darstellung unter anderem lehrreich, packend, kurzweilig, anregend, sinnstiftend oder alles zusammen sein. Medizin als Bezugspunkt kulturellen Schaffens ist aber viel breiter als nur diese beiden Betrachtungswinkel von außen auf Patientinnen, Patienten, Ärztinnen und Ärzte. Da der Begriff der Medizin so unbestimmt ist, dass er auch ganze Gesundheitssysteme, Medikamente, Technik, Handlungen, Wissen, Haltungen und Praktiken umfasst, bietet die Medizin noch viel mehr Anknüpfungspunkte für kulturelles Schaffen. Nicht zuletzt ist sie ja selbst eine Form von Kultur sowohl im ergologischen Sinn, der das menschliche Wirken auf die Natur bezeichnet, als auch im interpretativen Sinn, der die symbolischen Produktionen und die jeweilige Interpretation ihrer Bedeutung in den Mittelpunkt rückt.¹

Es verwundert also nicht, dass nach der sogenannten Hochkultur auch die Popkultur die Medizin aufgegriffen und das jeweilige Verständnis von ihr mitgeprägt hat.² Thomas Mann steht heute gleichberechtigt neben Comics und Graphic Novels, Chopins und Schumanns Musik wird ebenso in Relation zur Medizin gesetzt wie die der Rolling Stones. Etwas im Schatten der Analyse der Verbindung von Medizin und Kulturproduktion stand bis vor Kurzem das digitale Spiel. Als sogenannte »Serious Games« sind digitale Spiele zwar schon seit längerem Gegenstand der Medizin selbst, z.B. im therapeutischen Einsatz. Me-

1 Albrecht Koschorke: Zur Epistemologie der Natur/Kultur-Grenze und zu ihren disziplinären Folgen. Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 83/1 (2009): 9-25.

2 Görgen A, Nunez GA, Fangerau H (eds): Handbook of Popular Culture and Biomedicine. Knowledge in the Life Sciences as Cultural Artefact. Springer, Cham 2019.

dizin im Computerspiel fristete hingegen in der theoretischen Betrachtung ein Schattendasein, obwohl seit mindestens mehr als 20 Jahren medizinische Inhalte als Gegenstand der Spielewelt auf verschiedensten Plattformen in Erscheinung traten. Die Repräsentanz reichte bisher beispielsweise von Kleinstauftritten als aphrodisierende Droge, die der Spieler von *Leisure Suite Larry 1* (Sierra 1987) suchen musste, über die spielerische Leitung eines Fantasiekrankenhauses, in dem fantastische Krankheiten behandelt werden (*Theme Hospital*, EA 1997) bis hin zur Herstellung von Pathogenen (*Plague Inc.*, Ndemic Creations 2012).

Trotz vielfältiger, sehr vielversprechender Ansätze ist die Zahl der Publikationen zu Medizin im Digitalen Spiel noch überschaubar. Personen, die sich wissenschaftlich mit der Thematik beschäftigen, haben oft noch mit Vorurteilen zu kämpfen, die darauf abzielen, dass ihre Beschäftigung keine ernsthafte sei. Öffentliche Geldgeber und Stiftungen tun sich noch schwer damit, Forschung zu diesem Thema zu fördern, von einigen innovativen Lehrprojekten, Tagungen, vereinzelt Forschungsprojekten oder Publikationsförderungen (wie in diesem Fall) einmal abgesehen. Das verwundert, verspricht die Erweiterung der Medical Humanities um das digitale Spiel doch ein ungeheures Potenzial, wenn es darum geht, aktuelle Interdependenzen zwischen Medizin und Gesellschaft zu analysieren oder die Spiele und ihre Wirkung im Sinne einer »narrative medicine« zu lesen, die Medizinstudierenden, Ärztinnen, Ärzten, Patientinnen und Patienten dabei hilft, für eine gute Medizin unabdingbare Erfahrungshorizonte zu erweitern.

Das vorliegende Buch betritt hier also das noch verminten Gelände der theoretischen Betrachtung eines Gegenstandes, der Spaß macht, und gleichzeitig ein hochrelevantes, aktuelles Forschungsfeld darstellt. Bei der Urbarmachung dieses Geländes zeigen die Beiträge des Buches eindrücklich, wie ernst der Spaß sein kann und dass ehrliche wissenschaftliche Arbeit und Freude am Spiel sich nicht ausschließen müssen. Das Buch gehört zu den ersten seiner Art und es ist den Herausgebern und Autorinnen und Autoren zu wünschen, dass es zum einen eine weite Verbreitung erfährt, zum anderen aber alle Kritikerinnen und Kritiker einer Beschäftigung mit Medizin im digitalen Spiel davon überzeugt, wie wichtig, relevant, fruchtbar und spannend die Beschäftigung mit der Thematik ist.

Heiner Fangerau, Februar 2020

Krankheiten in digitalen Spielen

Einleitung

Arno Görgen & Stefan Heinrich Simond

»There are no healthy people left in the world« – Diese profane Meldung weist im digitalen Krankheitssimulator *Plague Inc.* (Ndemic Creations 2012) darauf hin, dass das von der Spieler_in in filigraner Kleinarbeit zu tödlicher Infektiosität und damit Effektivität gezüchtete Pathogen die Welt erobert hat und die menschliche Zivilisation unumkehrbar vor dem Abgrund steht. Krankheit als Zerstörer_in der Welten – mit dieser Thematik stellt sich die Krankheit in *Plague Inc.* in eine Ahnenreihe mit zombifizierenden Viren, entstellten Bewohner_innen verlassener psychiatrischer Anstalten, Überlebenden von durch Biowaffen ausgelösten Genoziden oder halluzinierenden und traumatisierten Helden.

Die Repräsentation von Krankheiten in digitalen Spielen ist kein hermetisches Feld, das aus sich selbst heraus Wissen produziert. Die Darstellungsweisen fußen auf epistemischen Prozessen, in welchen Frames, Konzeptualisierungen, ihr Vokabular und ihre ästhetische und spielmechanische Wiedergabe sich als Teil einer epistemischen Kultur herausstellen, als deren Rezipienten und Interpreten digitale Spiele Wissen extrahieren und modifizieren. Wird das Verständnis von Gesundheit und Krankheit also als ein historisch sich veränderndes begriffen, werden die Repräsentationen von Krankheiten und ihren Institutionen in digitalen Spielen ein unbedingt zu analysierender Gegenstand. Ästhetik, Narration und Ludik partizipieren so an Kämpfen um Deutungshoheiten, der Perpetuierung stigmatisierender Krankheitsvorstellungen, aber auch an Dynamiken des selbstreflexiven Empowerments und der Identitätsarbeit von erkrankten Spieler_innen und Entwickler_innen.

Der vorliegende Sammelband nähert sich als erster Band überhaupt der »Krankheit im digitalen Spiel« aus einer interdisziplinären Perspektive, wobei nicht nur Beiträge aus den Medien- und Kulturwissenschaften, sondern auch aus der Medizin-, Wissenschafts- und Medienphilosophie, der Medizintheorie und -ethik, den Kulturwissenschaften und den Literaturwissenschaften, aber auch den medizinischen Fachrichtungen und schließlich auch aus dem Bereich der Produktentwicklung im Zentrum stehen.

Dieser Band ist als Einführung in eine facettenreiche Thematik konzipiert, deren Teilbereiche systematisch aufgeschlüsselt werden. So werden in der ersten Sektion (*Theorie*) in vier Einzelbeiträgen zentrale wissenschaftliche Aspekte dargelegt, ohne deren Kontext eine tiefergehende Beschäftigung mit Krankheit in Spielen fruchtlos bliebe. Grundsätzliche Fragen wie ›Was ist Krankheit?, ›Wie vermitteln digitale Spiele Wissen?, ›Welche Formen der künstlerischen Auseinandersetzung mit Krankheit gab es schon vor dem digitalen Spiel?‹ und schließlich ›Warum gibt es überhaupt Krankheiten in digitalen Spielen?‹ werden hier einführend bearbeitet. Dabei ist zu berücksichtigen, dass digitale Spiele teilweise exemplarisch angeführt werden, die theoretischen Überlegungen sich jedoch nicht ausschließlich auf digitale Spiele beziehen – insbesondere, wenn theoretische Aspekte von Krankheit allgemein im Vordergrund stehen. Viele der hier angestellten Überlegungen finden sich zugleich in den weiteren Beiträgen des Bandes wieder, sie legen somit einen Grundstein für deren Verständnis.

In der zweiten Sektion (*Wahn|Sinn – Psychische Krankheiten in Games*) werden in insgesamt sechs Beiträgen Phänomene und Probleme des Umgangs mit und der Darstellung von psychischen Krankheiten und Störungen perspektiviert. Im Vordergrund stehen hier Betrachtungen der Mental Health als Stigma und Stereotyp, psychiatrische Einrichtungen sowie pathographische und emanzipatorische Krankheitsdarstellungen. Auf ludischer, narrativer und ästhetischer Ebene sollen so die Bedeutungsebenen der Repräsentation von psychischer Krankheit und psychisch kranken Menschen für weiterführende Diskurse erschlossen werden.

Im dritten thematischen Abschnitt wird unter dem Titel *Bioschocker – Somatische Krankheiten in Games* in fünf Texten ein breites Spektrum an Darstellungen und Umsetzungen somatischer Krankheitsbilder in digitalen Spielen untersucht. Ebenso wie im vorherigen Segment spiegelt die Diversität der Perspektiven jene der ausgewählten Analysebeispiele. Von der Repräsentation von Krebserkrankungen, über Infektionskrankheiten und Pandemien bis zu den intrikaten Sphären des Okkultismus sind die kulturellen Inskriptionen auf den Körper und dessen vermeintliche Devianz von der gesellschaftlichen Norm körperlicher Funktionalität der zentrale Fokus dieses Abschnitts.

Um die Umsetzung und die kritische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen in der Therapie und der Diagnostik geht es schließlich in den fünf Beiträgen des vierten und letzten Abschnitts. In *Games for Health* wird dabei sowohl der Prozess der interdisziplinären Umsetzung, aber auch der direkten Medienwirkungsforschung und der sozialen und kulturellen Folgen der Operationalisierung von digitalen Spielen für medizinische Zwecke betrachtet.

Deutlich wird in den Beiträgen, dass Krankheit in digitalen Spielen zum einen ein wichtiger Baustein in der Herstellung von Authentizitätsfiktionen für ein immersives, ›realistisches‹ Spielerlebnis dient, zum anderen aber auch als Metapher der menschlichen Vulnerabilität, als kraftvolle ästhetische Form

funktioniert. Hierbei können Spiele als Artefakte nur in Rückkopplung an ihre soziokulturellen Produktions- und Rezeptionsbedingungen verstanden werden: Krankheit ist eben nicht nur Krankheit, sondern auch eine Aussage darüber, wie wir im Speziellen über Krankheit denken und welche Vorstellungen wir von ihr haben. Im Allgemeinen erlaubt das Denken über Krankheit in digitalen Spielen auch Rückschlüsse darauf, wie wir mit marginalisierten Gruppen in einer Gesellschaft umgehen und welche Vorstellungen wir von der Medizin, von ihren Praktiken und ihrem Einfluss auf die Gesellschaft haben.