

Arno Görgen

„A proximity to death, to overwhelming madness.“

Stigmatisierung Psychischer Störungen im digitalen Horrorspiel
Outlast (2013)

Abstract: The portrayal of mental health in digital games—regardless of whether it takes a classic stigmatizing or empathetic and empowering stance—is strongly influenced by the technological framework of the game as well as the social context in which illness and mental health are discussed. In this chapter, I would like to explore this complex issue along three vectors. First, I would like to understand these narratives as both a product and a producer of collective memory. Second, they become promoters of a normalism that defines what can be considered normal and what can be considered deviant. Third, digital games are, on the one hand, an instrument in the establishment of technologies of the self and, on the other hand, lead to a game-mechanical spiral of self-optimization. After briefly outlining these vectors, I would like to use the typology of the representation of mental disorders in digital games developed by Simond and Görgen to illustrate the vectors in digital games using the horror game *Outlast* (2013).

1 Krankheit in Games – drei theoretische Vektoren

Laut des Branchenverbandes der deutschen Spielindustrie *game* spielten 2023 58 % aller Deutschen digitale Spiele (Wille 2024). Obwohl man diese Zahlen quellenkritisch lesen muss – es handelt sich schließlich um einen Lobby-Verband –, geben sie doch einen Eindruck, welchen Stellenwert, aber auch welch diskursives Potenzial mittlerweile in digitalen Spielen steckt. Zugleich ist trotz einer immer stärker vernetzten deutschsprachigen Digitalspielforschung die kultur- und medienwissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema der Mental Health in digitalen Spielen trotz einiger Vorstöße (stellvertretend Görgen und Simond 2020a/b; Spies 2020) noch sehr rudimentär, auch weil die Institutionalisierung der Game Studies auch 2025 noch in den Kinderschuhen steckt und sich die geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit digitalen Spielen im Gegensatz zur Förderung von Spielentwicklung nicht in monetären Gewinnen ausdrücken lässt. Auf das Potenzial dieser Forschungslücke hinzuweisen, ist das übergeordnete Ziel dieses Beitrags.

Inhaltlich möchte ich entlang dreier miteinander vernetzter theoretischer Vektoren psychischen Störungen – oder etwas allgemeiner Mental Health-Erzählungen – im digitalen Spiel nachspüren. Zum einen möchte ich diese Narrationen als Produkt und Produzent des kollektiven Gedächtnisses verstanden wissen. Zweitens werden sie damit zu Promotern eines Normalismus, innerhalb dessen definiert wird, was als normal, was als abweichend gelten kann. Drittens stellen digitale Spiele einerseits ein Instrument in der Etablierung von Technologien des Selbst dar und münden damit andererseits in einer politischen Ideologie und spielmechanischen Spirale der Selbstoptimierung, die nahezu alle Spiele erfasst. Technologien des Selbst und Selbstoptimierung bilden dabei zwei Perspektiven auf das gleiche Phänomen, nämlich der Selbstbeobachtung in Spielen und einer daraus resultierenden Selbstverbesserung, daher führe ich beide Aspekte auch als einen Vektor aus, obgleich ich sie im Rahmen dieses Textes jeweils gesondert voneinander betrachte. Nachdem ich diese Vektoren kurz skizziert habe, möchte ich anhand einer von Stefan Simond und mir entwickelten Typologie der Repräsentation psychischer Störungen in digitalen Spielen die Vektoren anhand des Horrorspiels *Outlast* (2013) an digitalen Spielen aufzeigen. Schließlich möchte ich in einem Ausblick darauf eingehen, dass obschon stigmatisierende Darstellungen in digitalen Spielen sehr präsent sind, auch empathisch-empowernde Positionen zunehmend Gehör, bzw. ‚Gespiel‘ finden.

1.1 Kollektives Gedächtnis

Niklas Luhmann postuliert, dass das kollektive Gedächtnis vor allem ein Produkt der Massenmedien ist und darüber hinaus, dass in der Erinnerungsfunktion sogar die zentrale Funktion des sozialen Systems der Massenmedien begründet ist. In seiner „Realität der Massenmedien“ schreibt er: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur.“ (Luhmann 2009, 9). Das heißt, dass den Massenmedien, und damit auch den digitalen Spielen, als Instrument der Wissensgenerierung und -erhaltung damit eine besondere Wichtigkeit zukommt, denn zugespitzt formuliert wird nur das erinnert, was auch kommuniziert wird: „a *meaningful* social world is therefore built up by acts of communication.“ (Couldry und Hepp 2017, 31) Diese zentrale Position in der kollektiv konstruierten Wissenslandschaft führt dazu, dass Massenmedien in umfänglichen Maße Sinn und Orientierung stiften und Handlungsoptionen vorformulieren: „Die Massenmedien garantieren allen Funktionssystemen eine gesellschaftsweit akzeptierte, auch den Individuen bekannte Gegenwart, von der sie ausgehen können, wenn es um die

Selektion einer systemspezifischen Vergangenheit und um die Festlegung von für das System wichtigen Zukunftserwartungen geht.“ (Luhmann 2009, 120) Letzteres ist auch dadurch gegeben, da mit Jan Assmann formuliert ein enger Zusammenhang besteht zwischen Vergangenheitsbezügen, der Identitätsbildung und der kulturellen Kontinuierung:

Jede Kultur bildet etwas aus, das man ihre *konnektive Struktur* nennen könnte. Sie wirkt verknüpfend und verbindend und zwar in zwei Dimensionen: der Sozialdimension und der Zeitdimension. Sie bindet den Menschen an den Mitmenschen dadurch, daß sie als ‚symbolische Sinnwelt‘ [...] einen gemeinsamen Erfahrungs- Erwartungs- und Handlungsraum bildet, der durch seine bindende und verbindliche Kraft Vertrauen und Orientierung stiftet. (Assmann 2007, 16)

Der Zusammenhang von digitalen Spielen und kollektiver Sinnstiftung wird deutlicher, wenn man wie Rita Santoyo-Venegas (2017) digitale Spiele als kognitive Artefakte auffasst, die durch Interaktivität und Prozeduralität (Bogost 2007), aber auch durch ihren ergodischen Charakter¹ ein besonderes Potenzial aufweisen, kognitive Prozesse der Sinn- und Wissensbildung anzustoßen. Die soziale Wirkkraft digitalspielerischer Diskurse wird beispielsweise im Negativen deutlich, wenn wie im Umfeld rechtsterroristischer Akte zunehmend Begrifflichkeiten (bspw. der „NPC“, bzw. der *Non-Playable Character* als Sinnbild des passiven und unfähigen Gesellschaftsteilnehmers), aber auch Spielmechaniken, wie Achievement-Listen und spielkulturelle Kommunikationspraktiken wie die Übertragung von Terrorakten via Twitch, kollektiv verstanden, in das individuelle Handeln eingebunden (Orianne/Eustache 2023) und im Nachgang auch debattiert werden (Prinz 2023). Diese Kollektivierung von Wissen mittels Massenmedien wie digitaler Spiele findet auch in Bezug auf Krankheiten statt.

1.2 Normalismus

Eng mit der Bildung des kollektiven Gedächtnisses verbunden ist im Kontext des digitalen Spiels das Konzept des Normalismus. Dieser von dem deutschen Literaturwissenschaftler Jürgen Link entwickelte Begriff beschreibt den sozialen Zuschreibungsprozess von Normen und Werten als „normal“ bzw. „anormal“: „Unter ‚Normalismus‘ sei die Gesamtheit aller sowohl diskursiven wie praktisch-intervenierenden Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen verstanden, durch

¹ Dies bedeutet: „nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.“ (Aarseth 1997, 1)

die in modernen Gesellschaften ‚Normalitäten‘ produziert und reproduziert werden.“ (Link 2018, S. 26) Abweichungen von diesen Normalitätsvorstellungen sind sozial unerwünscht und führen daher zu Marginalisierung und Stigmatisierung. Der Normalismus ist nach Link untergliedert in eine *protonormalistische* Strategie, die vor allem über die Quantifizierungen und statistische Erfassung Normalität und Abweichung festlegt und insbesondere ein Prozess der rationalen Moderne ist. Dem steht die flexibel-normalistische Strategie der Spätmoderne gegenüber, die sich durch eine starke Dynamisierung des „Normalfeldes“ auszeichnet. (Link 1996, 78) Ein zentraler Motor dieser Normalitätsvorstellungen sind Medien, da sie, wie oben beschrieben, im Rahmen von Spezial- und Interdiskursen Sinn stiften, das kollektive Gedächtnis grundlegend definieren und soziale Orientierungsmuster vorgeben. So wird durch die wiederholte Darstellung bestimmter Werte und Verhaltensweisen in den Medien ein „Normalfeld“ geschaffen, das die Wahrnehmung der Gesellschaft prägt.

Dadurch, dass digitale Spiele multimodal, also textuell, auditiv, visuell und prozedural erzählen, können sie im Sinne von Technologien des Selbst (s.u.) ‚Selbstverständnisse‘ und Normalität von Leib (der damit zum Körper wird) und Psyche vorgeben. Zugleich müsste man sie aber konsequenterweise auch als ‚Technologien des Anderen‘ bezeichnen, weil sie in hohem Maße auf dieselbe Weise Vorstellungen der Normalität des sozialen Anderen einrahmen und perpetuieren.² Dies kann einerseits in einer Haltung geschehen, die Normalitätsvorstellungen bestätigt. So führt Simon Ledder aus, dass in den Spielen der *Fallout*-Reihe normalistische Ideen von Intelligenz reproduziert werden, indem diese quantifiziert und auf einen einzigen Wert reduziert wird. Dieser Intelligenzwert hat im Weiteren Einfluss sowohl auf die Agency der Spieler*innen, als auch auf das Verhalten der virtuellen Gesellschaft *Fallouts* gegenüber diesen Charakteren (Ledder 2024).

Andererseits gibt es jedoch auch Ideen, die flexibel-normalistisch etablierte Vorstellungen von Maskulinität dekonstruieren. So erkrankt der Hauptcharakter in *Red Dead Redemption II*, ein hypermaskulines Abziehbild eines Wild West-Gangsters, an der um 1900 noch tödlichen Tuberkulose. Er begibt sich in der Folge mit einem zerfallenden Körper auf eine Reise der moralischen Selbstläuterung, an deren Ende ihn ein „guter Tod“ erwartet (Görgen 2023).

2 Solche ‚Technologien des Anderen‘ skizziert beispielsweise Andrea Lobb (2015) anhand der psychoanalytischen Technik der Empathie, die ein „other-fashioning“ erlaube, zugleich jedoch nicht vollumfänglich unter dem Begriff der Selbsttechnologien und Machttechnologien subsumiert werden können.

1.3 Technologien des Selbst

Wie bereits angedeutet, ist das Verständnis von Games als Technologien des Selbst ein weiterer wichtiger Punkt. Dieser auf Michel Foucault zurückgehende Begriff beschreibt, wie die „Disziplinarmacht“, also die ordnende Instanz einer Gesellschaft, sich in der Moderne sukzessive der Kontrolle des individuellen Körpers annimmt, um Macht auszuüben. Dies geschieht einerseits *top down* in Form biopolitischer Entscheidungen. Hier steht die ganze Gesellschaft im Vordergrund und findet ihren Ausdruck in Macht- und Organisationsstrukturen der öffentlichen Gesundheitsfürsorge, etwa den Krankenversicherungen, den Infrastrukturen der Public Health oder den Gesetzestexten, die das Verhältnis von Staat, Gesundheit und Bürger*innen definieren.

Zeitgleich ist insbesondere die Spätmoderne geprägt von einer *bottom up*-Bewegung, in der die einzelnen Gesellschaftsteilnehmer zur selbstausgeübten Kontrolle über ihre Körper erzogen werden. Nicht mehr aktive Machtausübung durch eine Obrigkeit, sondern die durch die Gesellschaftsteilnehmer*innen selbst ausgeübte Kontrolle über ihre Körper – inklusive von Stigmatisierungsprozessen für Gruppen und Individuen, die sich dieser Selbstkontrolle entziehen – stehen hier im Vordergrund.

Beide Komponenten stehen nicht nur in einer logischen Wechselbeziehung zueinander, sondern auch in einer durchaus praktischen. Die jeweiligen Machttechnologien bauen aufeinander auf: „Die Disziplinierung der individuellen Körper bildet gewissermaßen die Voraussetzung für die Durchsetzung [der] biopolitischen Maßnahmen der Kontrolle der Bevölkerung.“ (Hirsland/Schneider 2008, 5643) Schönheits- und Gesundheitsideale werden normativ gekoppelt an Effizienzdenken, an kapitalistisch unterfütterte Vorstellungen von Erfolg und Misserfolg und an Gesundheit als soziales und kulturelles Kapital. Diese (Co-)Produktion des Selbst findet in einem Netzwerk von sozialen und Umweltbeziehungen statt. Durchgesetzt werden solche Autonomiediskurse unter anderem in massenmedialen Interdiskursen. Es ist dann beispielsweise die Popkultur, die immer wieder Selbstverantwortlichkeit und Autonomie verkoppelt und normativ auflädt, die im Sinne eines Normalismus (s.o.) definiert, was normal ist bzw. was im Extremfall als deviant bezeichnet werden kann. Öffentlich sichtbare Stigmatisierungsprozesse wie *Fat-shaming* sind hier ebenso Druckmittel wie die gestählten hypermaskulinen Superhelden des *Marvel Cinematic Universe* und vergleichbare Artefakte der Popkultur. Zugleich wird diese Normalität unterfüttert durch als objektiv wahrgenommene Argumentationen aus der Medizin, die ebenfalls massenmedial, und damit letztlich auch massenmedialen Eigenlogiken folgend, vermittelt wird.

Das digitale Spiel als Teil dieser massenmedial vermittelten Interdiskurse bietet hier im Vergleich zu lineareren und statischeren Erzählformen wie des Films

einen Zugang, der die Distanz zwischen Leser*innen³ und Medium durch die im Rahmen der Software gewährte Autonomie und Agency der Spieler*innen sowie durch Interaktivität und einer damit verbundenen Kontingenzerfahrung des Spiels verringert. Grundsätzlich werden Narrative in Spielen prozedural vermittelt, d. h. durch spielerisches Handeln im Rahmen der Simulation des Spiels lernen Spieler*innen, die Prozesse und Regeln und Interpretationsmuster der Welt nach den Verfahren eines bestimmten Spiels zu betrachten (Bogost 2007). Dies drückt sich auch dadurch aus, dass es nicht nur wie in Literatur und Film einen *Point of View* gibt, sondern auch einen *Point of Action* (Neitzel 2013), also einen Fokus, auf den das jeweilige Handeln gerichtet ist und der bestimmt, wie nah man als der Spieler*in in der Spielwelt ist. Spiele zeichnen sich zumeist dadurch aus, dass die Überwindung von Hürden oder Konfliktsituationen zu den zentralen Spielzielen gehört. Diese können wiederum nur erreicht werden, indem in einem Akt der Selbstdisziplinierung das Spiel „gemeistert“ werden kann, etwa, indem man komplexe Bewegungsabläufe internalisiert, körperliche und kognitive Fähigkeiten stärkt, oder durch technologische Erweiterungen im Spiel bestehen kann. Es handelt sich hierbei um nichts Geringeres als um eine systemische Vermittlung von Technologien des Selbst durch das Spiel und um damit um eine Tradierung biopolitischer Herrschaftsverhältnisse und deren Verankerung im kollektiven Gedächtnis. Ein Effekt ist dabei, dass die Selbstoptimierung immer mal mehr mal weniger direkt spielmechanisches Ziel ist.

1.4 Selbstoptimierung

Viele Spiele schließen zudem an Ideen der *Selbstoptimierung* an, ohne die man diese gar nicht fortsetzen kann. Beispielsweise muss man Ausrüstung oder Fähigkeiten erst auf ein bestimmtes Level heben, um in einer bestimmten Spielsituation erfolgreich sein zu können. Man kann deshalb sagen, dass die Selbstbehauptung im Spiel qua Selbstoptimierung ein zentrales Element von digitalen Spielen darstellt. Zugleich ist die Selbstoptimierung aber auch ein Effekt der Spätmoderne, der eng gekoppelt an kollektive Normalitätsvorstellungen und Technologien des Selbst starken Einfluss auf die individuelle Identitätsarbeit hat. Laut der Soziologin Anja Röcke ist das ‚Selbst‘ hier sowohl Subjekt als auch Objekt: „Die Akteure wirken optimierend auf Facetten ihres Körpers, ihrer Psyche oder der Art und Weise der

³ Das digitale Spiel wird hier als Text verstanden, der sich durch Beobachtungen und Referenzen von und an Sozialstrukturen, Klasse, Ethnizität, Macht, Sexualität, Gender, Natur, etc. pp. auszeichnet und entsprechend analysiert werden kann (siehe u. a. Cole & Barker 2021).

Gestaltung ihres Alltags ein. Das Ziel dieses Einwirkens liegt darin, das situativ bestmögliche, über dem ‚normalen Maß‘ liegende Ergebnis zu erreichen, das aber immer wieder ‚getoppt‘ werden kann.“ (Röcke 2022, 9) Sie führt weiter aus, dass „Selbstoptimierung [...] in unserer Gegenwart für eine Form kompetitiver Subjektivität [steht], die in wachsendem Maße auf quantifizierenden Formen des sozialen Vergleichs beruht.“ (Röcke 2022, 10) Zugleich wird „Selbstoptimierung aber auch in ökonomischen Ansätzen wie dem Humankapitalansatz vertreten [und so] das Streben nach Verbesserung ökonomisch gerahmt und unter Kosten-Nutzen-Gesichtspunkten gesehen.“ (von Felden 2020, 4) Der Soziologie Andreas Reckwitz (2021) schreibt in diesem Kontext im Rahmen seiner *Gesellschaft der Singularitäten*, dass die Spätmoderne zum einen zwar infrastrukturell eine hyperrationale und technokratische Fortsetzung der Moderne darstellt, zugleich aber die Subjektbildung und dessen soziokulturelle und mediale Genese in den Vordergrund rücken. Das ‚Singuläre‘, Einzigartige des Subjekts gerät als Leitideal einer aufstrebenden Kulturindustrie in den Vordergrund – und zu dessen Grundprämissen gehört unter anderem die Selbstoptimierung.⁴ Selbstoptimierung äußert sich zum einen in der Optimierung des eigenen Körpers durch Sport, aber auch in effizienzorientierten Änderungen eigener Verhaltensweisen, dem Durchplanen des Lebensalltages mit ‚erfüllenden‘ Tätigkeiten etc. (von Felden 2020, 4).

Wie bereits bei den Technologien des Selbst und den Normalisierungsprozessen finden Vorstellungen der Selbstoptimierung über Medien Eingang in kollektive Wissenshaushalte. Besonders Soziale Medien mit ihrem hohen Grad an performativer Subjektivierung und zugleich sozialer Affirmation dieser Selbstinszenierungen können geradezu als mediales Amalgam der Selbstoptimierung betrachtet werden. Aber auch digitale Spiele folgen dem Primat performativer Subjektivierung und beinhalten – zumindest überwiegend – Elemente der Selbstoptimierung, ohne die ein Spiel kaum erfolgreich zu bestehen wäre. Hier ist insbesondere die Nähe zu den Technologien des Selbst auffällig. Der Unterschied zwischen beiden liegt in der analytischen Perspektivierung: Während Technologien des Selbst eine eher machtanalytische Sichtweise vertreten, bei der eine wahrgenommene Autonomie und die Verpflichtung zum verantwortungsvollen Umgang insbesondere mit dem eigenen Körper immer präsent sind und so den kontrollierenden Blick von Außen auf die jeweilige Technologie und das Individuum betonen, ist die Selbstoptimierung eher ein in der neoliberalen, spätmodernen und singularisierenden Gesellschaft auf sich selbst gerichteter Blick, der zwar soziale Erwartungshaltungen

⁴ Wie wichtig dieser Zusammenhang aus Selbsttechnologie, Selbstoptimierung (und auch Selbstüberwachung) und Normalisierung ist, zeigt Ralph Köhnen (2018) in seiner Diskursgeschichte des Tagebuchs, die nicht zufällig den Titel „Selbstoptimierung“ trägt.

mitdenkt, aber primär um die eigene Selbstverwirklichung (auch im Vergleich zur Rest-Gesellschaft) zirkuliert. *Single Player*-Spiele sind für letzteres der ideale, nun ja, Spielplatz, um solche Optimierungsprogramme kennenzulernen und nachzuvollziehen, da sie im (gefühlten) Vakuum der Spielwelt stattfinden. Diese Differenzierung ist deshalb wichtig, weil sie in der Analyse selbst zu unterschiedlichen Schlüssen führt.

So zeigt sich Selbstoptimierung nicht nur im Trainieren von Bewegungsabläufen, sondern auch in der sich immer weiter verbessernden Abstimmung von Charaktereigenschaften auf die Spielwelt und Spielmechaniken und an den Auf- und Ausbau von *Skill*- und *Techtrees*, die erst verbesserte Performance-Leistungen ermöglichen: Hier wird innerhalb der durch den Spielcode definierten Bedingungen die eigene Agency, der eigene Möglichkeitsraum ausgeschöpft. Dies suggeriert Spieler*innen oft Selbstempowerment und Autonomiegewinn – ich kann nun plötzlich beispielsweise schneller laufen oder höher springen – zugleich bin ich aber voll und ganz dem Willen des Spiels unterworfen. Nicht immer, aber oft ist diese Selbstoptimierung eng an das Narrativ der Geschichte gekoppelt, etwa wenn die Welt der *DEUS EX*-Spiele ein Cyberpunk-Setting nutzt, in dem gesellschaftliche Teilhabe nur funktioniert, wenn man sich durch *Enhancement*-Technologien aufrüsten lässt. Zugleich wird in diesem Spiel die stereotype Selbstoptimierung in Spielen gebrochen, indem man diese *Enhancements* narrativ hinterfragt, sie auch spielmechanisch unzuverlässig und sogar gefährlich für die Gesellschaft und ihre Teilnehmer werden. Man konstruiert also Störungen des Flows, die aber die Verbindung von Gameplay, Narrativ und Spielwelt massiv unterstützen. Diese Störungen nenne ich *funktionale Störungen*, eben weil sie entgegen dem herkömmlichen Störungsbegriff zumindest von den Entwickler*innen gewollt und intendiert sind (Görge 2017). Das Ziel dieser Unterbrechungen des Spielflows ist es unter anderem, Reflexionsräume zu schaffen, die das Spielhandeln mit Blick auf Spielziele und die Erwartungen der Spieler*innen einordnen. Interessant ist hierbei, dass dazu physische und psychische Zustände des Avatars besonders ideal für eine funktionale Störung und eine Unterbrechung des Flows sind, weil an diesen kognitiven, psychischen und körperlichen Zuständen auch die Handlungsfähigkeit innerhalb einer Spielwelt gekoppelt ist. Hier ist es also besonders effektiv, Hindernisse zu integrieren, die das Spiel herausfordernder machen. Es handelt sich damit um die andere Seite von digitalen Spielen als Technologien des Selbst, denn der Selbstverbesserung durch den*die Spieler*in, die Autonomie suggeriert, steht Krankheit in Spielen entgegen, die Heteronomie suggeriert und die den Spieler*innen eine Technologie des Selbst der Schadensbegrenzung antrainiert.

2 Fallanalyse *Outlast*

Bei der Repräsentation von Mental Health in digitalen Spielen geht es um ein Greifbarmachen qua Verkörperlichung und Ankopplung an performative Akte, an kognitive Leistungen oder an räumliche Situationen. Um diese Phänomenologie erfassen zu können – die analytische Einordnung ist der zweite Schritt –, habe ich mit Stefan Simond die Entwicklung einer Typologie angestoßen, die dieser in seiner Dissertation weiterentwickelt und ausdifferenziert hat (Simond 2023; Görgen und Simond 2020a). Die Typen sind nicht exklusiv zueinander, sie können überlappen, interdependent zueinanderstehen oder sukzessiv auftauchen. Obwohl sie in gewisser Weise komplexitätsreduzierend sind, vereinfachen sie, so war zumindest unsere Intention, enorm die Analyse von Krankheitsrepräsentationen im Spiel. Dabei unterscheiden wir in

- *Subjektivierung*: Subjektive Perspektive, Binnenperspektive der Erkrankten (bspw. in Form des spielbaren Hauptcharakters)
- *Objektifizierung*: Externalisierte Perspektive, beobachtende Perspektive auf Erkrankte (bspw. auf nicht-spielbare Charaktere)
- *Räumliche Externalisierung*: Sichtbarmachung via ‚Mindscapes‘, unzuverlässigen Räumen, etc. (visuell, auditiv, räumlich) (bspw. Labyrinth)
- *Somatische Externalisierung*: Sichtbarmachung der Krankheit (bspw. Narben)
- *Aktionale Externalisierung*: Sichtbarmachung mithilfe devianter erweiternder oder einschränkender Verhaltensweisen (bspw. abweichende Verhaltensweisen)
- *Quantifizierung*: spielmechanische, zahlenbasierte Differenzierung zwischen fixen/binären/oszillierenden Krankheitszuständen (bspw. Prozentangaben zum Gesundheitsstatus)
- *Transdiegetische Störungen*: sich in der Bezugswelt der Spieler*in konkretisierende Elemente, Metalepsen (bspw. Vibrationen im Controller)

Obwohl die Darstellung von Mental Health, bzw. psychischen Störungen in digitalen Spielen innerhalb einer sehr weiten Spanne zwischen den Polen Stigmatisierung und Empowerment oszilliert, werde ich mich in meinen Ausführungen im Folgenden auf *Outlast* (2013) konzentrieren, um an diesem Beispiel die eingeführten Analysevektoren detailliert betrachten zu können.

2.1 *Outlast* (2013)⁵ – Plot und spielmechanische Umsetzung

Outlast ist ein 2013 erschienenes Survival-Horror-Spiel des kanadischen Studios Red Barrels Inc. Die Handlung ist linear und verläuft ohne Abweichungen, wobei die*der Spieler*in Kontexte dieser Handlung vor allem aus kurzen Cut-Scenes, Gesprächen, Audio- Video und Textdokumenten und den in die Architektur des Spieles eingebetteten Hinweisen (wie blutigen Graffiti) ableiten kann.

Die Erzählung lässt sich recht schnell zusammenfassen: Nachdem der Journalist Miles Upshur eine anonyme Nachricht erhalten hat, die ihn darüber informiert, dass im *Mount Massive Asylum*, einer privaten psychiatrischen Einrichtung der (fiktiven) *Murkoff Corporation* in Colorado unethische Experimente an Menschen durchgeführt werden, beschließt er, dem Hinweis nachzugehen. Vor Ort entdeckt Upshur in der heruntergekommenen Einrichtung die verstümmelten Leichen von Patient*innen, Mitarbeiter*innen und Sicherheitskräften. Ein sterbender Soldat berichtet ihm, dass die Insassen aus ihren Zellen entkommen sind und nun mordend durch die Anlage umherstreifen. Er drängt Upshur, zu fliehen, doch zu diesem Zeitpunkt ist das für ihn nicht mehr möglich. Aus dieser Prämisse entspinnt sich eine Geschichte, die die Psychiatrie als Forschungsanlage für das Waffenprojekt *Walrider*, einen Schwarm tödlicher fliegender Nanoroboter, der durch Gedankenkraft von einem zuvor bewusst traumatisierten, komatösen Probanden gesteuert wird, offenlegt. Geleitet wird das Projekt zudem von einem deutschen (Nazi-)Wissenschaftler, Dr. Rudolf Gustav Wernicke, der als Wissenschaftler über die (realhistorische) Operation Paperclip zur *Murkoff Corporation* gestoßen sei. Die Erfahrungen Wernickes mit dem Holocaust ermöglichen dabei erst die Steuerung des Walriders: „I have my theories. My homeland in those years... it's impossible to understand. The things we felt. What we believed. The overwhelming fear, extatic rage, and... English words are insufficient. More than hope. A human mind in that environment is capable of extraordinary things.“ Wernicke folgert daraus, dass für den Erfolg des Experiments eine Nähe zum Tod und ein überwältigender Wahnsinn⁶ nötig seien: „Only a test subject who had witnessed enough horror was capable of activating the engine.“ Schließlich tötet

5 Folgende Ausführungen beruhen zum Teil auf meiner Analyse, die ich im Rahmen des Forschungsprojektes *Horror – Game – Politics* an der HKB Bern durchgeführt habe (siehe auch <https://hgp.hypotheses.org/1106>).

6 Im Folgenden verwende ich ‚Wahnsinn‘ in Abgrenzungen zu psychischen Störungen oder Krankheiten. Unter ‚Wahnsinn‘ verstehe ich ein diskursives Zeichensystem, dass überwiegend pejorativ Wahrnehmungen und Interpretationen psychischer Störungen aus gesellschaftlicher oder kultureller Perspektive umfasst und dabei wie oben beschrieben die Zuschreibung anhand einer normalistischen Leitdifferenz ‚gesund/normal‘ vs. ‚wahnsinnig/irre‘ trifft.

Upshur den Probanden, wird aber selbst zu dessem neuen Wirt. Am Ende wird Miles auf seinem Weg aus der Einrichtung von einem Einsatzteam unter der Leitung von Wernicke angegriffen, das einen letzten Versuch unternimmt, den Walrider einzudämmen. Bevor der Bildschirm der Spieler*in schwarz wird, sieht man, wie der Schwarm aus Miles' Körper austritt, gefolgt von Schreien. Es bleibt ungewiss, ob Wernicke oder Upshur überleben und wie das weitere Schicksal des Walriders verläuft.

Spielmechanisch lässt sich *Outlast* eindeutig dem Genre des (*First Person*-) *Survival Horror* zuordnen. In diesem Genre wird oftmals die Agency der Spieler*in bewusst eingeschränkt, so dass sie sich nicht mit Gewalt gegen die jeweiligen Antagonist*innen zur Wehr setzen können. Um zu überleben, müssen die Möglichkeiten des Raumes genutzt werden, indem man möglichst effektiv schleicht, sich versteckt oder auch vor den Gegnern⁷ flieht und dabei gelegentlich kleinere Rätsel löst. Ressourcen sind rar gesät. Beispielsweise muss Upshur für eine Kamera mit Nachtsichtfunktion, die in diesem Setting überlebensnotwendig ist, Batterien für das Gerät suchen.

2.2 Kollektives Gedächtnis: Deviante Institutionen

Psychiatrie: Zentraler Schauplatz von *Outlast* ist das *Mount Massive Asylum*, dessen äußeres Erscheinungsbild eine Replik des Richardson Olmsted Complex, einer ehemaligen psychiatrischen Anstalt in Buffalo, New York, darstellt, die bis in die 1970er Jahre hinein Patient*innen beherbergte und behandelte. Die an eine Festung erinnernde Fassade sowie das labyrinthische Innere, das nicht einfach verfallen ist, sondern durch Lichtgebung, durch Schmutz, Blut-Graffiti, Folterräume, Klanggestaltung etc. geradezu abjekt im Sinne Julia Kristevas wirkt, stellt sich in eine Reihe mit der der Erzähltradition der Horrropsychiatrie:

Seit einigen Jahren lässt sich in der Populärkultur eine akkumulierte Präsenz der Szenerie des ‚Irrenhauses‘ als eines verfallenen, von den Schrecken der Vergangenheit heimgesuchten Ortes beobachten (Murphy 2016). Obschon die Wurzeln dieses Topos bis zu Wienes *Cabinett des Dr. Caligari* (1920) sowie Hitchcocks *Spellbound* (1946) und Robsons *Bedlam* (1946) zurückreichen, konnte sich der Schauplatz der Psychiatrie insbesondere ab den 2010er-Jahren im Subgenre des *Haunted House-Horrors* als fester Topos in Film und Fernsehen etablieren (*Shutter Island*, 2010; *Stonehearst Asylum*, 2014; *Unsane*, 2018). Einerseits fußt diese vermehrte Beschäftigung auf *ex post* als grausam wahrgenommenen historisch vor

7 Bei *Outlast* gibt es ausschließlich männlich zu lesende Antagonisten.

den Psychiatriereformen der 1970er und 1980er Jahren situierten psychiatrischen Praktiken, andererseits bietet die Psychiatrie aus filmwissenschaftlicher Sicht isolierte Handlungsräume an, die sich ganz im Sinne der Genrekonventionen für pathographische und psychogrammmatische Narrative nutzen lassen. Diese Darstellung zeigt aber auch, dass in der medialen Reproduktion der Psychiatrie die rekursive und selbstreferenzielle Reproduktion eines komplexitätsreduzierten Medienframes der historisierten Horrorpsychiatrie an die Stelle einer tatsächlichen Auseinandersetzung mit der ‚realen‘ Psychiatrie tritt. In allen Fällen zeichnen sich digitale Horrorspiele und -filme, die dieses Setting aufgreifen, durch eine „pastness“ (Jameson 1991, 19) aus, in der soziokulturelle Imaginationen der Psychiatrie durch ein historisierendes Pastiche der ‚Irrenanstalt‘ als totaler Institution (Goffman 2020) betrachtet werden. Dies ist umso interessanter, da diese medial tradierte Perspektivierung im Sinne einer alternativhistorischen oder kontrafaktischen Erzählung von der historischen Entwicklung der Psychiatrie abweicht, da diese ab den 1970er-Jahren in Europa und Nordamerika umfassend reformiert wurde (für das deutsche Beispiel, vgl. Büchler 2016; Häfner 2016).

Die Horror-Psychiatrie als kollektive, komplexitätsreduzierte Erinnerung lässt sich auch deshalb so gut nutzen, weil sie, auf ihre Zeichen reduziert, als räumliche Externalisierung erzählt werden kann, die den Wahnsinn ihrer Insassen in eine lebensfeindliche, angstgebietende Architektur übersetzt und so statt des kollektiv selbstverständlichen Zweckes der Psychiatrie ‚Heilung‘ ihr moralisch-funktionales Gegenteil, ‚Zerstörung, Devianz, Krankheit‘, als Normalzustand der Institution festlegt.

Institutionalisierte Fortsetzungen des Holocaust: Ähnlich wie die Horror-Psychiatrie erfährt auch der Holocaust in der Populärkultur eine Komplexitätsreduzierung. Entgegen Adornos Diktum wird Auschwitz schon lange in der Popkultur erzählt und dadurch auch erinnert, auch wenn diese Erinnerung einem ständigen Wandel unterliegt und ggf. mit dem historischen Holocaust nur noch wenig Ähnlichkeit hat. Die *Stormtroopers* und das Imperium in den *Star Wars*-Filmen gehören hier zu den präsentesten (aber auch unhinterfragten) Beispielen einer Aneignung, aber auch *Planet der Affen: Survival* (2017) greift auf KZ-Ästhetiken und -narrative zurück, um Verbrechen an der Menschlichkeit (auch in einem übergeordneten Sinne) zu markieren. Diese Erinnerung ist bisher noch stark moralisch eingefärbt, auch wenn gerade unter dem Eindruck immer stärker werdender rechter Diskurse besonders in digitalen Spielen zum Teil eine Art semantische Neutralisierung des Holocaust und des Nationalsozialismus zu beobachten ist, bei der die Akteure des Dritten Reichs nur Charaktere, und nicht etwa zentrale Akteure eines millionenfachen organisierten Genozids sind. Nationalsozialist*innen bieten sich auch deshalb als Leitfiguren eines *Mad Science*-Narrativs wie *Outlast* an, weil sie plakativ überzeichnet als Böse dargestellt werden können. Zugleich steht in der

historischen Aufarbeitung des nationalsozialistischen Genozids auch immer wieder die Wissenschaft im Vordergrund, die durch unethische Menschenexperimente in den Todeslagern neben Mary Shelleys *Frankenstein* vielleicht die zentrale Blaupause für eine moralblinde Wissenschaft anbietet.

Narrativer Anker ist neben der Psychiatrie als totaler Institution (und im Nationalsozialismus einer der Tatorte für die ‚Euthanasie‘-Morde der Aktion „T4“) Dr. Rudolf Wernicke, einer der Hauptantagonisten des Spiels und Erschaffer des Walriders. Wernicke ist jedoch nicht nur ehemaliger NS-Arzt, sondern zugleich auch verantwortlich für obskure Forschung in amerikanischen CIA-Laboren (hier wird das Narrativ der CIA als Staat im Staate bedient) und später der *Murkoff Corporation*, einer *Evil Corporation*. Alle drei politischen Strukturen – NS-Regime, CIA und *Evil Corporation* – stehen in unterschiedlichen historischen Kontexten im Spiel für eine menschenfeindliche technokratische, hyperrationale Moderne, die an den Bedürfnissen der Menschheit vorbei ‚regiert‘ und unreflektiert die effizientesten, aber auch inhumansten Aspekte ihrer Vorgänger übernimmt. Wernicke als ideologischer Antagonist ist dabei nicht wie der Journalist Miles Upshur an Öffentlichkeit interessiert, sondern geht in der abgelegenen Anlage *Mount Massive* seinen sinistren Zielen nach. Zugleich wird er als Stellvertreter dieses Systems in einer somatischen Externalisierung als entstellt, *disabled* und gealtert dargestellt. Im Sinne eines politischen Mythos (Pfister 2018) hat man es hier auch mit einer Loslösung des Narrativs von seiner ursprünglichen Bedeutung zu tun: NS-Regime, CIA und *Evil Corporation* werden nur noch als ästhetisch-narrative Versatzstücke genutzt und als Pastiche letztlich ununterscheidbar.

Schließlich funktioniert auch Upshur in diesem Kontext als Heldenfigur deshalb so gut, weil gerade in den Jahren vor Erscheinen des Spiels Whistleblower-Affären wie um Julian Assange (ab 2010) und Edward Snowden (2013) den investigativen Journalismus als Gegenmittel gegen solche übermächtigen Strukturen und Institutionen im öffentlichen Bewusstsein zementierten.

Im Fluss des Spiels *Outlast* spielt der eigentliche historische Background und dessen Akkuratess keine größere Rolle, das amalgamierte Bild des dystopischen systemischen Antagonisten mitsamt seinen Chiffren soll lediglich ausreichend überzeugen, um das feindliche Territorium zu markieren und Immersion zu erzeugen. Spielübergeordnet sind es solche entkernten Mythen, die in Kombination mit Narratemen des Holocaust (und in diesem Fall auch der vorreformerischen Horrorspsychiatrie) die Semantik der inhumanen gesellschaftlichen Systeme und Institutionen im kollektiven Gedächtnis platzieren und tradieren. Sie sind es auch, die der Differenzierung in ‚normal/gesund‘ und ‚deviant/wahnsinnig/irre‘ einen passenden ästhetisch-semantischen Rahmen geben.

2.3 Normalismus: Normenkollisionen

Wie unter dem Aspekt des kollektiven Gedächtnisses ausgeführt, platziert *Outlast* die Psychiatrie als Ort der Dunkelheit und Zerstörung und verkehrt damit ihren Anspruch der Gesunderhaltung und Heilung ins Negative. Diese Spiegelung ins Gegenteil lässt sich in Bezug auf normalistische Einstellungen als zentrale Strategie der Entwickler*innen zur Etablierung von Setting und Plot ausmachen.

Indem man den Proxy der Spieler*innen, Miles Upshur, als moralisch integren Journalisten mit seiner devianten Umwelt kollidieren lässt, wird *ex negativo* ein Normalfeld errichtet, das klar stigmatisierend psychiatrische Insassen als wahnsinnige Mörder markiert, die zudem im begehbaren Wahnsinn (räumliche Externalisierung, s.o.) der Psychiatrie *Mount Massive Asylum* gefangen sind. Dass sie dabei Opfer von dysfunktionalen Institutionen und Konzernen geworden sind, ist zweitrangig und findet nur sporadisch Eingang in Dialoge und zu findende Dokumente. Im Gegenteil werden die psychiatrischen Insassen im Rahmen einer somatischen Externalisierung von Entstellungen und Narben gezeichnet. Schmutz und Körperflüssigkeiten lassen diese als abjekt und abstoßend erscheinen. Auch auditiv geben die Insassen Lautäußerungen und Sätze von sich, die die Spieler*in durch Wiederholungen, Stimmverstellungen und unheimliche Inhalte als eindeutig ‚wahnsinnig‘ erkennen lassen. Unterstrichen wird diese körperliche Erfahrung des Wahnsinns dadurch, dass sie mit übermenschlicher Stärke ungezähmt Gewalt ausüben. Mit Blick auf das, was als ‚normal‘ gilt, kann man hier also von einer aktionalen Externalisierung des Wahnsinns sprechen, die auch deshalb so stark wirkt, weil den Spieler*innen die Binnenperspektive der Insassen verwehrt bleibt und diese objektifiziert und auf einen Status als spielgestalterische *Assets* (also austauschbare Objekte im Inventar der Spielwelt) reduziert werden. Diese Umkehrung des Normalfeldes findet sich auch im Kontext der *Mad Science* Wernickes wieder, der Trauma und Gewalt positiv umdeutet, weil diese erst die Funktionalität seiner neuen Technologie ermöglichen.

Auch hier ist das System die Basis für die Umkehrung dessen, was als ‚normal‘ gelten kann. Denn einerseits instrumentalisiert das Spiel etablierte Systemlogiken, wie etwa der Leitdifferenz von ‚gesund‘ und ‚krank‘ in Medizin und Psychiatrie (Luhmann) und rahmt diese in einen Kontext einer *Post-Normal Science* ein, in der wissenschaftliche Paradigmenwechsel zu einem moralischen Vakuum führen, in dem moralische Einordnungen obsolet werden und ein neuer *modus vivendi* erst noch gefunden werden muss: Welche Handlungsoptionen sind opportun in einer neuen wissenschaftlichen Weltordnung, welche entsprechen dagegen nicht der neuen Normalität? Diese Welt lässt keinen Raum für ethische Reflexion, was dazu führt, dass eine hyperrationale Wissenschaft protonormalistisch und tradierten Formen einer *evidence based medicine* folgend einen fluiden Normalismus aus-

klammert und die Insassen der Anstalt auf ihre messbaren Werte, auf ihr erschreckendes Aussehen und ihr irritierendes Verhalten reduziert und diese reduzierte Perspektive auch auf die Spieler*in überträgt. Diese erkennen die Insassen auf einer spielkognitiven Ebene durch die oben genannten Zeichen sofort als Antagonisten und können ihr Verhalten entsprechend darauf einstellen. Zudem ist der Wahnsinn auf Antagonistenseite absolut und unumkehrbar, während Upshur sukzessive durch die sich wiederholende Traumatisierung offenbar so dem Wahnsinn verfällt, dass er des *Walriders* würdig wird.

Abschließend ist es wichtig, hervorzuheben, dass letztlich auch die allgemeine Konstruktion des Normalfeldes den beschriebenen Umkehrungseffekten unterliegen kann: Die Psychiatrie und deren Insassen sind nur aus der Perspektive von Spieler*innen und Miles Upshur deviant. Aus Sicht der Insassen ist deren Umwelt jedoch der Normalzustand, während Miles als Eindringling das deviante Element ist, dass die etablierte Ordnung unterbrechen möchte. Diese Umkehrung bleibt jedoch meistens verborgen, da der *Point of Action* und der *Point of View* immer auf der subjektiv normalen Seite verortet sind, während die Spielwelten zunächst fremdartig sind und sich erspielt werden müssen. In diesem Fall ist der Effekt eine Stigmatisierung des Wahnsinns. Spiele, die einen empathischen Zugang zu Mental Health suchen, sind deshalb überwiegend subjektivierend, hier müssen die Spieler*innen, wie in *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), die Perspektive der Erkrankten einnehmen und Technologien des Selbst entwickeln oder erlernen, die einen Umgang mit der Störung oder der Krankheit in der jeweiligen Spielwelt ermöglichen. Speziell in *Hellblade* ist dann auch entsprechend die ‚Normalgesellschaft‘ diejenige, die die Autonomie der Heldin untergraben möchte.

2.4 Technologien des Selbst und Selbstoptimierung

Ein großes Thema *Outlasts* ist die Entgrenzung der Medizin. Die Soziologen Peter Wehling und Willy Viehöver (2011, 16) nennen vier Bereiche, in denen eine solche Entgrenzung feststellbar ist: die Ausweitung medizinischer Diagnosen, die krankheitsunabhängige Verbreitung medizinischer Techniken, die Endzeitlichung von Krankheit und die direkte Optimierung des menschlichen Körpers. Insbesondere die Instrumentalisierung medizinischer Technologien in einem nicht dezidiert medizinischen Umfeld und die Optimierung des Körpers im Sinne von *Enhancements* positionieren das Spiel als Kritik einer post-normalen, ethisch befreiten Wissenschaft, deren Ziel nicht Heilung, sondern Machterhalt und ökonomische Wertschöpfung sind. In *Outlast* muss aber unterschieden werden zwischen dem spielbaren Hauptcharakter, dessen Binnenperspektive wir als Spieler*innen

nachvollziehen können, und den nichtspielbaren Charakteren (NPCs), die wir nur objektifiziert wahrnehmen.

Ersterer, Miles Upshur, wird im Spiel lange durch eine Technologie des Selbst definiert, die auf eine Technologie der Schadensbegrenzung hinausläuft. Die Selbstüberwachung ist dabei eng gekoppelt an den Input aus der Spielwelt. Als Spieler*in ist man immer gezwungen, Laufwege und Ressourcennutzung zu optimieren, um nicht den Insassen zum Opfer zu fallen und zu sterben. Die Insassen unterliegen dagegen nicht im engeren Sinne einer Selbstoptimierung, sondern werden heteronom in die Experimente zur Optimierung von Körper und Geist gezwungen. Wie bereits ausgeführt, besteht diese Optimierung jedoch in einer Umkehrung tradierter Ansichten dessen, was den Individuen nützlich sein könnte. Fokus ist im Gegenteil die Optimierung im Sinne des Hinzufügens eines größtmöglichen psychischen Schadens, um am anderen Ende des Prozesses die Nutzung des Nanitenschwarms zu optimieren. Der menschliche Körper wird hier somit selbst auf die funktionale Ebene einer Technologie reduziert. Der Bewahrung des eigenen Lebens und der eigenen Autonomie steht hier also ein posthumanes *Enhancement* gegenüber, dass deren Nutzern zwar in Form der Nutzung des Schwarms eine Erweiterung des eigenen Möglichkeitsraums anbietet. Der Preis dafür ist aber die mentale Gesundheit und weitergedacht die eigene Menschlichkeit. Diese individuelle Katastrophe der *conditio humana* ist letztlich ein Effekt der zivilisatorischen Katastrophe techno- und bürokratischer Misanthropie in Form der institutionalisierten *Mad Science* Rudolf Wernickes und der hegemonialen *Evil Corporation*.

3 Ausblick

In meiner Analyse habe ich versucht, die Konstruktion von psychischen Störungen im digitalen Horrorspiel *Outlast* anhand der drei Vektoren kollektives Gedächtnis, Normalismus und Technologien des Selbst bzw. Selbstoptimierung nachzuvollziehen. Ich habe diese drei Perspektiven auch deshalb herangezogen, weil sie innerhalb des Spiels zentrale Leitdiskurse sind. Sie stellen aber gleichzeitig auch ein Scharnier dar, das diese Vektoren zum einen auf gesamtgesellschaftliche Diskurse bezieht. Zum anderen wird es dank ihnen aber auch möglich, Spiele selbst als kollektiven Gedächtnisspeicher, als Diskursarenen der Normsetzung und als Technologien des Selbst bzw. der Selbstoptimierung zu begreifen, denn: „madness is actualised within distinct discursive practices, namely (1) mental illness in psychiatric discourse, (2) as a social and political phenomenon, and (3) in media and culture.“ (Simond 2023, 356)

Je nach Perspektive ergibt sich im Spiel eine eher stigmatisierende oder empathische bzw. empowernde Darstellung. *Outlast* konstruiert von Beginn an den ‚Wahnsinn‘ als Normalfeld der Horrorpsychiatrie. Dieser wird sichtbar in der abjekten Darstellung der Spielwelt und ihres ‚begehbaren‘ Wahnsinns, aber auch in den somatischen und aktionalen Externalisierungen, die die Insassen eindeutig als deviant und gefährlich markieren. Der spielbare Hauptcharakter stellt einen moralischen Gegenpol dar, der die inneren Grenzen der Zivilisation übertreten hat, und nun in einer wiederum von dysfunktionalen sozialen Organisationen der Zivilisation systemisch geformten totalen Institution den Gefahren und Traumatisierungen widerstehen muss. Das Stigma des Wahnsinns ist hier tatsächlich ein spielstrategisches Zeichensystem, ein Marker, der psychische Störungen plakativ als existenzielle Gefahr für Außenstehende auszeichnet, einen empathischen Blick auf die Binnenperspektive aber weitestgehend verwehrt.

Outlast stellt in seiner unverblünten Stigmatisierung mittlerweile einen Sonderfall dar. In den über zehn Jahren seit der Veröffentlichung des Titels trauen sich Entwickler*innen zunehmend, Krankheit allgemein als komplexen Sachverhalt darzustellen, bei dem insbesondere auch das Nachvollziehen psychischer Störungen im interaktiven Medium des Spiels interessant erzählt werden kann. Spiele wie *Darkest Dungeon* (2016), bei dem das Psychomanagement einer ganzen Held*innengruppe für den Spielerfolg ausschlaggebend wird, *Marvel's Guardians of the Galaxy* (2021), in dem man humorvoll und empathisch das Trauma der Trauererfahrung verarbeitet, oder *Depression Quest* (2013), in welchem es möglich ist, in einem der ersten autopathografischen Spiele überhaupt den Alltag mit Depression eindrucksstark nachzuempfinden, stoßen auf zunehmendes Interesse.

Wichtig ist hervorzuheben, dass Stigmatisierung und Empowerment, die hier natürlich nur die Pole eines Spektrums der Darstellungen bedeuten, sich danach richten, wie komplex Mental Health in Spielen umgesetzt wird. Das Ziel muss deswegen sein, ein höheres Level an Information auf Seiten der Studios aber auch der Spieler*innen zu erreichen. Denn: Die Decke zwischen Aufklärung und Empowerment auf der einen Seite und Stereotypisierung und Stigmatisierung auf der anderen Seite ist dünn. Diese Form der Medienbildung kann aber nur auf Grundlage ausreichender Forschung stattfinden. Dieser Beitrag ist nicht weniger als ein Plädoyer für eine solche Grundlagenforschung.

Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md. London: Johns Hopkins University Press, 1997.

- Assmann, Jan. *Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 5. Auflage. München: C.H. Beck, 2007.
- Bogost, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Büchler, Anna. *Psychiatrie und Psychiatriereform im Spiegel des Deutschen Ärzteblatts von 1949 bis 1983*. Dissertation, Eberhard Karls Universität Tübingen, 2016.
- Cole, Alayna, Dakota Barker und Ginna Brock. *Games as texts: a practical application of textual analysis to games*. Boca Raton: CRC Press, 2020.
- Couldry, Nick und Andreas Hepp. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge, MA: Polity Press, 2017.
- Goffman, Erving. *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen*. 22. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2020.
- Görgen, Arno. „Funktionale Störungen der Normalität: Krankheit in der Populärkultur.“ *Sprache und Medizin: interdisziplinäre Beiträge zur medizinischen Sprache und Kommunikation*. Hg. Sascha Bechmann, Hermann Gröhe, Dietrich Grönemeyer, und Eckart von Hirschhausen. Berlin: Frank & Timme, 2017. 215 – 38.
- Görgen, Arno. „The Medicalization of Arthur Morgan. Tuberculosis as the Good Death in Red Dead Redemption.“ *Red Dead Redemption: History, Myth, and Violence in the Video Game West*. Hg. John Wills und Esther Wright. Norman: University of Oklahoma Press, 2023. 94 – 110.
- Görgen, Arno, und Stefan Heinrich Simond. „Mental Health als Authentifikationsfiktion im Digitalen Spiel.“ *Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*. Hg. Martin Hennig und Hans Krah. Glückstadt: wvh, 2020a. 406 – 34.
- Görgen, Arno und Stefan Heinrich Simond. Hg. *Krankheit in digitalen Spielen: interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: transcript, 2020b.
- Häfner, Heinz. „Psychiatriereform in Deutschland. Vorgeschichte, Durchführung und Nachwirkungen der Psychiatrie-Enquête. Ein Erfahrungsbericht.“ *Heidelberger Jahrbücher Online* 1 (2016): 119 – 45.
- Hirsland, Andreas und Werner Schneider. „Biopolitik und Technologien des Selbst: zur Subjektivierung von Macht und Herrschaft.“ Hg. Karl-Siegbert Rehberg. *Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006*. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2008.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Verso, 1991.
- Köhnen, Ralph. *Selbstoptimierung: eine kritische Diskursgeschichte des Tagebuchs*. Berlin: Peter Lang, 2018.
- Ledder, Simon. „Limitierte Freiheit. Über Intelligenz im Ödland.“ In *Old World Blues. ‚Fallout‘ und das Spiel mit der Postapokalypse*. Hg. Arno Görgen und Rudolf T. Inderst. Marburg: Büchner-Verlag, 2024. 143 – 70.
- Link, Jürgen. *Versuch über den Normalismus: wie Normalität produziert wird*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1996.
- Link, Jürgen. „Normalismus und Antagonismus in der Postmoderne.“ *DISS-Journal – Zeitschrift des Duisburger Instituts für Sprach- und Sozialforschung* 36 (2018): 25 – 27.
- Lobb, Andrea. „Technologies of the Other: Renewing ‚empathy‘ between Foucault and psychoanalysis.“ *Foucault Studies*, 19. Dezember 2015, 218 – 35.
- Luhmann, Niklas. *Die Realität der Massenmedien*. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, 2009.
- Neitzel, Britta. „Point of View and Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen.“ Hambrug: Avinus, 2013.

- Orianne, Jean-François und Francis Eustache. „Collective memory: between individual systems of consciousness and social systems.“ *Frontiers in psychology* 14:1238272 (2023).
- Pfister, Eugen. „Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte.“ *Digitale Spiele im Diskurs*. Hg. Thorsten Junge und Claudia Schumacher. Hagen: deposit_hagen. Publikationsserver der Universitätsbibliothek, 2018. https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir_derivate_00001443/DSiD_Eugen_Pfister_politische_Mythos_digitale_Spiele_2018.pdf. (1. Februar 2025).
- Prinz, Mick. „Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt.“ *Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken*. Band 14. Hg. Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft. Jena, 2023. 90 – 103.
- Reckwitz, Andreas. *Die Gesellschaft der Singularitäten: zum Strukturwandel der Moderne*. 5. Auflage, Wissenschaftliche Sonderausgabe. Berlin: Suhrkamp, 2021.
- Röcke, Anja. *Soziologie der Selbstoptimierung*. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp, 2022.
- Santoyo-Venegas, Rita. „Digital Games and the Collaborative Construction of Knowledge.“ *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 27. Juli 2017. <https://paidia.de/digital-games-and-the-collaborative-construction-of-knowledge/>. (1. Februar 2025).
- Simond, Stefan Heinrich. *Pixelated Madness: The Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games*. Glückstadt: vwh, 2023.
- Spies, Thomas. *Trauma im Computerspiel: mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen*. Bielefeld: transcript, 2022.
- Von Felden, Heide. „Selbstoptimierung als gesellschaftlicher Zwang zum Selbstzwang.“ *Selbstoptimierung und Ambivalenz*. Hg. Heide Von Felden. Wiesbaden: Springer, 2020. 3 – 14.
- Wehling, Peter und Willy Viehöver. „Entgrenzung der Medizin – Transformationen des medizinischen Feldes aus soziologischer Perspektive.“ *Verkörperungen/MatteRealities – Perspektiven empirischer Wissenschaftsforschung*. Hg. Willy Viehöver und Peter Wehling. Bielefeld: transcript, 2011. 7 – 48.
- Wille, Markus. „Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland steigt erstmals auf über 38 Jahre.“ *game – Verband der deutschen Games-Branche*. 19. Juni 2024. <https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-spielenden-in-deutschland-steigt-erstmals-auf-ueber-38-jahre/>. (1. Februar 2025).

Mediographie

- Anderson, Brad. Reg. *Stonehearth Asylum*. Icon Productions und Sabibi Films, 2014.
- Antoniades, Tameem. Reg. *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory, 2017.
- Bourassa, Chris. Reg. *Darkest Dungeon*. Red Hook Studios, 2016.
- Dugas, Jean-François. Reg. *Marvel's Guardians of the Galaxy*. Eidos-Montréal, 2021.
- Hitchcock, Alfred. Reg. *Spellbound*. Selznick International Pictures und Vanguard Films, 1945.
- Morin, Philippe und David Chateaufneuf. Lead Des. *Outlast*. Red Barrels, 2013.
- Quinn, Zoë und Patrick Lindsey. Aut. *Depression Quest*. The Quinnsnspiracy, 2013.
- Robson, Mark. Reg. *Bedlam*. RKO Radio Pictures, 1946.
- Reeves, Matt. Reg. *Planet der Affen: Survival*. 20th Century Fox, 2017.
- Scorsese, Martin. Reg. *Shutter Island*. Paramount Pictures, 2010.
- Soderbergh, Steven. Reg. *Unsane*. Regency Enterprises und Fingerprint Releasing, 2018.
- Wiene, Robert. Reg. *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Decla-Film-Gesellschaft, 1920.

