

Inhalt

Danksagung	9
Vorwort	11
I. A Play of Bodies	21
1. (Gestörtes) Embodiment	21
2. Spielende Körper	25
2.1 Der phänomenologische Körper	26
2.2 Der Körper im Vollzug	27
2.3 Der Körper als province of meaning	28
2.4 Embodied Cognition	30
3. Gespielte Körper	33
3.1 Being-In-The-Gameworld	34
3.2 Der Avatar als Körpererweiterung	42
4. Bedeutsame Körper	47
II. Trauma-Forschung	51
1. Die Entwicklung einer Traumatheorie	51
1.1 Anfänge der Psychoanalyse	52
1.2 PTSD und kulturelles Trauma	54
1.3 Postkoloniale Trauma-Studien	55
1.4 Phänomenologisch-existenzialistische Ansätze	57
2. Der erinnernde Körper	60
2.1 Angst und Stress	61
2.2 fear memories	63
2.3 Trauma-Körper	65
2.4 Trauma-Folgen	67
3. Trauma als systemische Störung	77

III. Audiovisuelle Trauma-Repräsentationen	79
1. Trauma im Film	79
1.1 Unmögliche Bilder	80
1.2 Im Vakuum	84
2. Trauma im Computerspiel	87
2.1 Traum und Trauma	89
2.2 Vom Unheimlichen	94
2.3 Gewaltvolle Intrusionen	111
2.4 Eine Bilanz	130
2.5 Die Emotionale Wende	133
IV. Komplexe Trauma-Repräsentation	141
1. Grundlagen aus den Game Studies	141
1.1 Transformationspotenziale	143
1.2 Moral und Ethik	145
1.3 Typologien mentaler Gesundheit	148
1.4 Destigmatisierende Spieltitel	153
2. Kategorisierung	155
2.1 Kriterien	156
2.2 Zugänge	159
2.3 Konstruktionen	161
3. Zuordnung	164
3.1 Trauma als Überlagerung	165
3.2 Trauma als Intrusion	174
3.3 Trauma als akutes Erleben	181
3.4 Trauma als biografische Auseinandersetzung	191
4. Medienspezifische Repräsentationen	201
V. Komplexe Trauma-Repräsentation: Ausführliche Analysen	203
1. Dstraint 1 & Dstraint 2	203
1.1 Traum-Welt	204
1.2 Symbol-Welt	207
1.3 Lynch-Welt	210
1.4 Trauma-Welt	215
2. Hellblade: Senua's Sacrifice	218
2.1 Traumatische Geschichte	222
2.2 Im Traumaschema	226
2.3 Traumatische Erinnerungsarbeit	237

2.4	Das ausbleibende Opfer	241
3.	Disco Elysium	244
3.1	Soziohistorische Bezüge	246
3.2	Innenleben als CRPG-System	252
3.3	Körper als subjektiver Trauma-Raum	257
3.4	Begegnungen mit dem psychosozialen Trauma	261
3.5	Der tanzende Sisyphos.....	276
	Nachwort	279
	Quellenverzeichnis	287
	Literatur	287
	Computerspiele	317
	Filme/Serien	321

