

## Vorwort

---

»Trauma lingers on the edge between solemn and chilling; profound and inconsequential; and there is an ever-present sense that you are lost in a place that you intimately know.«

So beschreibt der Journalist Jason Johnson (2011) seine Spielerfahrung mit TRAUMA, einem Computerspiel,<sup>1</sup> das Krystian Majewski als Diplomprojekt an der *Köln International School of Design* entwickelte. Über den Kontext hinaus ließe sich Johnsons Kommentar ebenso als eine Umschreibung des Phänomens Trauma selbst lesen. Der vielschichtige Begriff *Trauma*, der sich ableitet vom altgriechischen Wort *τραῦμα* (*Verwundung, Verletzung, Durchbohren, Kränkung*), ist in Bezug auf einschneidende Lebenserfahrungen doppelt belegt: Er bezeichnet sowohl das auslösende Ereignis,<sup>2</sup> beispielsweise den Tod eines nahestehenden Menschen, als auch die psychischen Folgen für die Betroffenen;

---

1 Diese Arbeit orientiert sich an der Minimaldefinition von Computerspielen, die Claus Pias in *Computer Spiel Welten* (2000, S. 6) formuliert: »Spiele, an denen mindestens ein Benutzer und ein Computer beteiligt ist [sic!]; Spiele, die alle Spielelemente und Regeln auf Computerbasis implementieren; Spiele, die zu ihrer Spielbarkeit eines Interface bedürfen.« Der Ausdruck *Computerspiel* wird der synonym gebrauchten Bezeichnung *Videospiel* vorgezogen, da so die Fokussierung auf Spielertitel, die für PC-Systeme erschienen sind, verdeutlicht werden soll. Vereinzelt werden zwar Spielertitel erwähnt, die (zunächst) exklusiv auf Konsolen veröffentlicht wurden, aber bedeutsam für den Untersuchungsgegenstand sind; sie bilden allerdings nicht den Schwerpunkt der Auseinandersetzung. *Mobile Games* werden vollständig ausgeklammert.

2 Traumatisches Ereignis, traumatisches Erlebnis und traumatische Erfahrung werden in dieser Arbeit synonym verwendet, da eine genauere Bedeutungstrennung, wie bspw. von Fischer & Riedesser (2009) vorgeschlagen, in vielen Forschungsarbeiten nicht vorgenommen wird, und auch hinsichtlich des Untersuchungsgegenstandes nicht notwendig ist.

darunter fallen zahlreiche Erkrankungen, die sogenannten Traumafolgestörungen, zu denen auch die Posttraumatische Belastungsstörung zählt. Gerade diese Traumafolgestörung, die oft, aber nicht ausschließlich nach Kriegserfahrungen auftritt, kennzeichnet ein Zwischenzustand: Obwohl (wieder) an einem heimischen Ort angekommen, nehmen Betroffene die Erhabenheit eines sicheren Umfeldes wahr. Und empfinden doch emotionale Kälte. Überlagert von tiefgehenden zurückliegenden Erlebnissen, die nur inkonsequent verarbeitet werden konnten, ist ihre Gegenwart geprägt von einem Gefühl des Verloreneins im eigentlich Vertrauten.

Die namenlose Protagonistin im Computerspiel TRAUMA hat, wie die kurzen Realfilmpassagen des *Intros* erahnen lassen, zunächst ein physiologisches Trauma erlitten – nach einem Autounfall (ein, wie diese Arbeit zeigen wird, nicht seltenes Motiv in Trauma repräsentierenden Computerspielen) erwacht sie in einem Krankenhausbett. Das eigentliche Spiel lässt jedoch schnell vermuten, dass die Protagonistin, die auch als Erzählstimme fungiert, zudem psychisch traumatisiert ist und es vor dem Unfall bereits war. Während sich ihre körperlichen Einschränkungen und Symptome über leicht verständliche Symbole visualisieren lassen (Bandagen deuten auf Wunden hin, das Beatmungsgerät auf die Schwere der Verletzungen), besteht die zentrale Herausforderung für ein bildgebendes Medium in der adäquaten Visualisierung der scheinbaren Unsichtbarkeit mentaler Vorgänge.

TRAUMA repräsentiert die subjektiven Innenwelten seiner Protagonistin über vier Träume, die sich in beliebiger Reihenfolge über ein Menü auswählen lassen. Deren Schauplätze sind Orte, die sie in ihrer Vergangenheit besuchte und mit wichtigen Ereignissen aus ihrer Biografie verbindet.<sup>3</sup> Die Traumlandschaften stellen das eigentliche Interface des Spiels dar, sie sind zusammengestellt aus realweltlichen, bei Nacht aufgenommenen Fotografien, in die digital veränderte Elemente eingefügt wurden. Die Bewegung des Mauszeigers an den Rand der aktuell eingeblendeten Aufnahme lässt verschwommen und perspektivisch versetzt benachbarte Areale erscheinen, die

---

3 Auch die eigene Biografie ließ Majewski in das Spiel einfließen: »The two most important events in my childhood were long stays at hospitals and the emigration to Germany. Both had a lot to do with feeling lonely and abandoned. The images I associate with these memories also take place at night – empty hospital hallways and anonymous railway stations in foreign countries.« (nach Hardy 2010)

sich per Mausklick anwählen lassen.<sup>4</sup> (Abbildung 1) So wandert man durch die Traumlandschaften, in denen jeweils ein Haupt- und zwei Nebenziele erreicht werden können (wie einen unter einem Stein begrabenen Teddybären zu bergen oder einen Pfad durch ein Gebüsch zu bahnen). Verstreut lassen sich Polaroid-Aufnahmen finden, die Personen oder Momente aus dem Leben der Protagonistin zeigen, und die sie beim Aufsammeln kommentiert. Manchmal zeigen diese aber auch einfache Symbole, wie einen horizontalen Strich oder einen Halbkreis. Die Symbole können als Gesten mit dem Mauszeiger an bestimmten Stellen in der Spiellandschaft nachgeahmt werden, um zwischen Arealen zu wechseln, aber auch um Hindernisse zu entfernen oder eine Kiste zu öffnen. Damit lassen sich, beim erneuten Besuch bereits durchschrittenen Träume, mit neu erlernten Gesten bisher unzugängliche Bereiche erschließen.

Abbildung 1: Das Interface von TRAUMA.



Tatsächlich gelingt es Krystian Majewski über das reduzierte Spieldesign von TRAUMA, den mentalen Zustand einer traumatisierten Person facettenreich zu repräsentieren. Auf narrativer Ebene erkundet die Erzählstimme der

---

4 In der Spielpraxis erinnert die Navigation durch die Aufnahmen an die Esper-Fotoanalyse im Film BLADE RUNNER (Scott 1982) und vor allem an deren spielmechanische Umsetzung im gleichnamigen Adventure der *Westwood Studios* (1997).

Protagonistin die mit vagen Erinnerungen gespickten Traumlandschaften ebenso fragend und verunsichert wie die Spielenden: »She speaks not as an omniscient narrator but as a confused victim, uncertain of what needs to be done, offering clues toward clues, unsure of herself and her exact needs.« (Parkin 2011) Nicht verortbare Töne und Geräusche sowie vereinzelte Klangmuster ergänzen die melancholische Wirkung der menschenleeren Nachtaufnahmen, deren fragmentarische Zusammenstellung und Verfremdung den Verlust von Erinnerung und Identität widerspiegeln. Die *Point-and-Click-Adventures* reminiszierende Spielmechanik<sup>5</sup> ist der übergeordneten Thematik zuträglich, entspricht einem puzzleartigen Aufspüren und In-Bezug-setzen verdrängter und verloren geglaubter Erlebnisse als notwendige Aufgabe, um die aktuelle (traumatische) Lebenssituation zu erfassen und positiv zu beeinflussen.

TRAUMA steht mit seiner Veröffentlichung 2011 durch den Publisher *Headup Games* exemplarisch für eine Phase der allgemeinen Öffnung des Spielemarktes in Bezug auf ernsthafte, erwachsene Inhalte.<sup>6</sup> Sind die Anfänge dieser Tendenz in den Werken kleiner, unabhängiger Entwicklerstudios zu finden, erwiesen sich viele Produktionen über die Erschließung alternativer Zielgruppen oft als finanziell erfolgreich, wodurch auch große Publisher auf den Trend aufmerksam wurden. So fanden sich Beschreibungen mentaler Zustände zunehmend nicht nur abseits des Mainstreams. Es ist zunächst positiv zu bewerten, dass eine Auseinandersetzung mit mentaler Gesundheit breit gefächert stattfindet – der Versuch einer Sichtbarmachung über mediale Präsentationen (»[t]hey externalize in images much of what remains „mental“ (usually unconsciously imaginative) in the real world« (Gee 2008, S. 261)) kann diese auch in gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Debatten sichtbar werden lassen. Doch nicht immer ist die Präsentation mentaler Gesundheit so sensibel an den Betroffenen ausgerichtet wie bei TRAUMA, tatsächlich ist sie oft problematisch und schreibt Vorurteile sowie Fehlvorstellungen

5 Majewski startete sein Projekt mit der Idee, ein modernisiertes *Adventure* zu programmieren. Nach ihm sind die oft sehr schweren Rätsel der frühen Vertreter des Genres potenziell frustrierend für die Spielenden, weswegen er diese simplifizierte und Lösungshinweise einbaute. Viele Rätsel sind fakultativ, wodurch sie für die Spielerfahrung weniger bedeutsam sind als das Erforschen der Traumlandschaften: »If you stay longer it's because you are interested, not because you got stuck.« (nach Graft 2010)

6 Das Spiel wurde für mehrere Preise nominiert, so gleich dreifach auf dem *Independent Game Festival* 2010, und gewann den *European Innovative Games Award* 2010.

fort. Shapiro & Rotter (2016) untersuchten die finanziell erfolgreichsten Spiele der Jahre 2011-2013: In 24 Prozent der erschienenen Titel fanden sie Beschreibungen von psychischen Störungen,<sup>7</sup> dabei waren 69 Prozent der Charaktere mit psychischen Störungen gewalttätig – was sie mit einer Auswertung der Ergebnisse mehrerer medizinischer Studien kontrastierten: »[The] general prevalence of violence among mentally ill persons is low and associated with other factors such as co-occurring substance use disorders.«<sup>8</sup> (Ebd., S. 1594)

Die Stigmatisierung von Personen mit *mental illness* als gewalttätig ist nicht die einzige Form einer problematischen Repräsentation in Computerspielen: Betroffene erscheinen körperlich entstellt wie in BATMAN: ARKHAM ASYLUM (Rocksteady Studios 2009), wenig intelligent wie in OUTLAST (Red Barrels 2013) oder »seltsam« wie in DIE SIMS 3 (Maxis 2009). (Vgl. Nixon 2013) Letzteres Beispiel zeigt über die Einbindung mentaler Gesundheit in die Spielmechanik eine medienspezifische Repräsentationsform, die Computerspiele von anderen audiovisuellen Medien, wie dem Film, abheben: Über einen beim Kreieren eines Sims auswählbaren Charakterzug namens *Insanity* verändert sich mit dem Verhalten des Charakters auch das Gameplay und somit der eigentliche Spielakt.<sup>9</sup> Der Sim verhält sich unverschämt in sozialen Interaktionen oder gar wie ein Tier, redet über Verschwörungstheorien und mit sich selbst und durchstöbert die Mülltonnen der Nachbar:innen – »[...] an insulting depiction that perpetuates outdated and unfairly negative stereotypes of mental illness.«<sup>10</sup> (Mahar 2013)

Eine spielmechanische Integration mit der stereotypisierenden Bezeichnung *Insanity* oder auch *Sanity* findet sich in vielen Spieletiteln als »outward manifestation of an interior perversion« (Chang 2017, S. 236). Die

7 Mehr zum Begriff der psychischen Störung in Kapitel 2.4, Teil II.

8 Weitere Studien zeigten, dass Menschen mit psychischen Störungen häufiger Opfer von Gewaltverbrechen sind (Teplin, McClelland, Abram & Weiner 2005) und sie sozial gemieden werden (Canadian Medical Association 2010).

9 »Ein Spielakt unterläuft die Trennung von Darstellung (Repräsentation) und Ausführung (Aktion) und konstituiert qua Spielmechanik das, was auf der Ebene der Bildwelt respektive der Narration konstatiert wird. Die Spielmechanik performiert mithin das Spielgeschehen, vollzieht es in actu. Somit auch ›unterstreicht‹ die Spielmechanik das Erlebte nicht nur, wie eingangs in der Spielkritik insinuiert, sondern generiert es vielmehr.« (Hensel 2018, S. 385)

10 In DIE SIMS 4 wurde der Charakterzug, der bei Veröffentlichung des Spiels weiterhin *Insanity* hieß, nach Protesten aus der Game-Community in *erratic* umbenannt.

Problematisierung und Klärung der Ordnung solch interner und externer (medialer) Repräsentationen, deren Wahrnehmung und Wirkung, machen Grabbe, Rupert-Kruse & Schmitz (2016) abhängig von der Körperlichkeit sowohl des Dargestellten als auch der Rezipient:innen und sprechen von *Medien der Verkörperung* bzw. *Media Embodiment*.<sup>11</sup> In den interdisziplinären *Embodiment*-Diskursen wird Kognition, die die Gesamtheit der informationsverarbeitenden Prozesse und Strukturen höherer Lebewesen sowie deren Ergebnisse bezeichnet, »nicht länger primär innerhalb von repräsentationalen Eigenschaften des mentalen Systems verortet, also im Sinne einer neurokomputationalen Theorie des Geistes, sondern körperorientiert in das Außen verlagert.« (Ebd., S. 207) Plädieren Grabbe, Rupert-Kruse & Schmitz für eine Integration von *Embodiment*-Diskursen in die Bewegtbildwissenschaften im Allgemeinen, erscheinen sie prädestiniert für eine Integration in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen innerhalb der *Game Studies*. Denn gerade der Spielakt weist die Besonderheit auf, dass während diesem ein virtueller Körper – der Avatar – inkorporiert, aber gleichzeitig betrachtet wird:

The body goes from being the object, the thing that is doing the observing, to the subject, the thing that is being observed. Video games shift what the body is viewed as, and how it is regarded since the video game changes the body's representation and allows it to not just be controlled, but to be fully observed on the screen in the idealized form of an avatar who mirrors the player's actions in real time. (Judy 2013, S. 6)

Auch hierbei ist die Repräsentation von großer Bedeutung, denn die Art des *Embodiments* eines virtuellen Körpers unterscheidet sich von der eines materiellen: Schmerz, den der Avatar erfährt, empfinden wir nicht, sondern können ihn nur über seine Repräsentation (wie eine sinkende *Health-Bar*, eine Vibration des Controllers oder eingebladete Blutspritzer) nachempfinden. (Vgl. Farrow & Iacovides 2012) Wie der Medienwissenschaftler Rune Klevjer vermerkt: »We need a [...] concept of fictional embodiment in order to account for the central mechanisms of computer game representation and interaction.« (Klevjer 2006, S. 41)

---

<sup>11</sup> Verkörperung ist der in der deutschen Literatur – neben *Inkarnation* und *Verleiblichung* – oft zu findende Begriff für *Embodiment*. Beide Begriffe werden in dieser Arbeit synonym verwendet; *embodied* wird für eine bessere Lesbarkeit mit *verkörpert* übersetzt.

Hier setzt nun diese Arbeit an: In Teil I werden interdisziplinäre Erkenntnisse aus der *Embodiment*-Forschung vorgestellt und auf das Verhältnis der Spielenden zu ihrem Avatar in Avatar-basierten *Single-Player-Games* übertragen, um zu einer Körper-Definition zu finden, die Grundlage sein soll für die Analyse von Trauma-Repräsentationen. Eine Störung der Selbstverständlichkeit der Avatar-Spielenden-Beziehung wird hier als eine Möglichkeit präsentiert, traumabezogene Inhalte zu vermitteln.

Viele Publikationen der *Game Studies* gehen zwar auf mentale Gesundheit in Computerspielen ein, jedoch wenige speziell auf Trauma – obwohl eine Traumatisierung tiefe psychische (und, wie sich zeigen wird, auch körperliche) Wunden schlägt. Zudem bleibt eine Definition von Trauma, die dessen Multifaktorität und Multiperspektivität berücksichtigt, meist aus. Diese Lücke soll in Teil II der Arbeit geschlossen werden, der, über einen geschichtlichen Überblick über die Entwicklung einer Trauma-Theorie sowie der Beschreibung häufig in Computerspielen repräsentierter Traumafolgen, zu einer Vorstellung von Trauma als systemische Störung findet. Auch hierfür ist der Begriff der Verkörperung wesentlich, da die Vertreter:innen der *Embodied Cognitive Science* anstreben, über diesen die historisch gewachsene Trennung von Körper und Geist aufzuheben und zu einer ganzheitlichen Sicht auf Trauma zu gelangen.

Mit dem theoretischen Vorbau aus Teil I und II können in Teil III mediale Trauma-Repräsentationen differenziert betrachtet werden. Dabei bietet sich ein Vergleich an zwischen den verwandten audiovisuellen Medien Film und Computerspiel. Tatsächlich teilen sie die Problematik, Bilder finden zu müssen für ein vermeintlich unzeigbares Phänomen – und so hat die Repräsentation von Trauma im jüngeren Medium Computerspiel oft filmische Vorbilder. Doch eine Rückschau auf historische Trends und Entwicklungen zeigt auch, dass sich Computerspiele von filmischen Zugängen lösten, ihre medienspezifischen Eigenschaften und Qualitäten zunehmend nutzten, um traumatische Erfahrungen sowie deren Folgen variantenreich einzubetten. Dabei wird vor allem auf die Bedeutung von Vertretern des Horror- und *Shooter*-Genres eingegangen sowie auf die Problematik des Begriffs der *Empathy Games*, der zunächst eine positive Abkehr von stereotypisierenden Repräsentationen vermuten lässt. Da fast sämtliche für diese Arbeit ausgewählten Computerspiele Traumsequenzen oder traumähnliche Zustands-Welten aufweisen, die die mentalen Prozesse der Protagonist:innen für die Spieler:innen sicht- und begiebbar machen (wie im bereits vorgestellten TRAUMA), kann es nicht ausblei-

ben, einen Exkurs in die Traumforschung vorzunehmen und auf Traumtypen sowie Traumsymboliken einzugehen.

Wurden vorhergehend vor allem problematische Repräsentationen von Trauma angesprochen, werden in Teil IV Spieletitel vorgestellt, denen weitestgehend oder in besonderem Maße eine Trauma-Repräsentation gelingt, die Verständnis schafft für die Auswirkungen psychischer Störungen und die Situation Betroffener, ohne sie zu stigmatisieren (dabei ist es wichtig festzuhalten, wessen Traumata abgebildet werden – und wessen nicht). Da in den *Game Studies* eine Kategorisierung solcher Spieletitel bisher ausgeblieben ist, wird die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* eingeführt (in die sich Krystian Majewskis TRAUMA durchaus einordnen lässt). Ausdefiniert wird die Kategorie anhand von Zugehörigkeitskriterien, unterschiedlichen Zugängen beim Spieldesign sowie einer Unterscheidung thematischer Konstruktionen.

Teil V widmet Vertretern der *Komplexen Trauma-Repräsentation* drei ausführliche Analysen, die tiefgehend Einblick geben sollen in die unterschiedlichen Produktionsbedingungen, Herangehensweisen und Schwerpunktsetzungen, die Computerspiele dieser Kategorie auszeichnen – die in vielerlei Hinsicht äußerst unterschiedlichen Titel DISTRAINT (Jesse Makkonen 2015) und DISTRAINT 2 (Jesse Makkonen 2018), HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) sowie DISCO ELYSIUM (ZA/UM 2019) schaffen es alleamt, sich von tradierten Mustern der Trauma-Repräsentation zu lösen und Trauma als facettenreich, eben komplex, darzustellen. Auch die Analysen lösen sich von einem durchgängigen Muster sowie der Vorstellung, Trauma und seine Repräsentation in seiner Gesamtheit über eine formelhafte Methode beschreiben zu können. Vielmehr sollen sie als Fragmente gelesen werden, die in ihrer Zusammenstellung eine Annäherung an das komplexe Phänomen Trauma sein wollen, das in seiner Gesamtheit wohl nie vollständig erfasst werden kann.

Die analytische Suche nach Komplexität geschieht dabei, dem Medium angemessen, spielerisch – und das nicht nur metaphorisch, sondern als Verschriftlichung einer Auseinandersetzung über den Akt des Spielens selbst:

Spiele stellen als Spiele Aufgaben – erzählen also nicht nur Geschichten wie Bücher oder Filme – und fordern so dazu auf, Entscheidungen zu treffen. Um diese Entscheidungen treffen zu können, bedarf es der Analyse von Situationen. Spieler:innen müssen diese Analyse – als eine Fähigkeit, die soziokulturell als zentral erachtet werden darf – unausgesetzt leisten; und indem sie

im Spiel ihre Spielwelt erkunden, Hypothesen über diese aufstellen, selbige überprüfen und gegebenenfalls modifizieren – ein Procedere, das, wenn man so will, auch jeder wissenschaftlichen Aktivität zugrunde liegt –, lernen sie, dass eine solche Analyse unabdingbar ist. Spielen bedeutet in dieser Hinsicht immer ein Sondieren von Komplexität, wobei wesentlich ist, dass diese spielerische Sondierung virtueller Welten Lust an erobter Komplexität verschafft. (Hensel 2017, S. 92f.)

