

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 selbst-reflexiven 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 Medizinthorie 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.

