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 Fürholzer 75

Äskulap im Wandel
Konzepte von Gesundheit und Krankheit
Nils Löffelbein 97

https://doi.org/10.14361/9783839453285-toc - am 14.02.2026, 01:28:16. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839453285-toc - am 14.02.2026, 01:28:16. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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-Schwez & 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 Ledder 433

Zu den Autoren 461

https://doi.org/10.14361/9783839453285-toc - am 14.02.2026, 01:28:16. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

https://doi.org/10.14361/9783839453285-toc - am 14.02.2026, 01:28:16. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -