

Nachwort

Traumatische Wunden ereignen sich und werden geschlagen. Sie bluten, eitern und lassen fiebern. Sie werden vergessen, verborgen, verdrängt oder geleckert. Sie werden bepfastert, zugenäht, ausgebrannt oder vernarben. Sie produzieren Störfelder und Phantomschmerzen. Sie reißen wieder auf oder werden geöffnet, suchen heim und schließen sich nie.

Das schreibt Julia B. Köhne in der Einleitung zu *Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren*. (2012, S. 7) Die durch Köhne dem Film attestierten Möglichkeiten, traumatische Wunden sichtbar zu machen, ergeben sich in gleicher Weise für das Medium der Computerspiele:

Film [so auch das Computerspiel] visualisiert, kommuniziert, transformiert traumatische Wunden und bereichert den Traumadiskurs um neue Darstellungsweisen und symbolische Deutungsmuster. Traumatische Sprachlosigkeit, Selbstvergessenheit, Schweigsamkeit oder ›Erinnerung‹ können zeitverzögert in psychosomatischer und körperlicher, verbaler oder eben audiovisueller Sprache erscheinen. (Ebd.)

Doch über die Möglichkeiten des tertiären audiovisuellen Mediums Film hinaus ergibt sich für das quartäre Medium Computerspiel, über die interaktive Bild(-raum)-Manipulation durch die Spielenden, ein erweitertes Potenzial für die Repräsentation traumatischer Wunden: »Video games sit in a unique position of not only enabling the visual depiction of such injuries but also immersing the player in the story as he or she embodies the character, rooting the player through perceptions or experiences in one particular character.« (Green 2017, S. 59)

In Teil I dieser Arbeit wurde das *Embodiment* eines Avatars multiperspektivisch betrachtet und aufgezeigt, wie über die Spielenden-Avatar-Beziehung ein Gefühl der *agency* (vgl. Gee 2008) in der Spielwelt erzeugt wird – »[...] it

temporarily transforms our situation on the level of perception and action, allowing us to try out and struggle with new kinds of bodies and bodily spaces.« (Klevjer 2006, S. 96) *Embodied Recognition*, die Integration eines Avatars in das Gesamtkonzept von *Körper*, erlaubt nun auch, traumatisierte Körper sowie traumatische Situationen nicht nur als Zeug:innen, sondern ebenso als Partizipierende zu erleben, und gleichzeitig das auf dem Bildschirm Gezeigte zu reflektieren.

Dass es eine Herausforderung darstellt, Trauma medial abzubilden, erklärt sich durch die in Teil II vorgenommene interdisziplinäre Annäherung an ein Phänomen, das sich durch Widersprüche konstituiert: Trauma meint ein auslösendes Ereignis, aber auch die aus diesem Ereignis resultierenden Folgen. Trauma wird verdrängt, macht sich aber indirekt bemerkbar im bewussten Erleben der Betroffenen. Da es an die persönliche Biografie gebunden ist, ist Trauma immer subjektiv und eine Traumatisierung stets individuell. Doch auch überindividuell lassen sich Traumatisierungen nachweisen, die als kollektives Trauma ganze Generationen betreffen können. Eine dieser Dialektik von Widersprüchen gerecht werdende Betrachtung von Trauma strebt die *Embodied Cognitive Science* an, die eine Traumatisierung als systemische Erfahrung definiert, die gleichermaßen in die Funktion von Gehirn und Körper als von der Umwelt beeinflusste Entität eingreift.

Ein intermedialer Exkurs in Teil III zeigte auf, dass das jüngere Medium Computerspiel Trauma-Konzeptionen vom Medium Film entlehnt, das ein ›Trauma-Genre‹ mit spezifischen Repräsentationsmustern auszubauen scheint. Gerade Merkmale der *Mind-Game-Movies* finden sich wieder bei Trauma repräsentierenden Computerspielen. So realisieren viele das Trauma ihrer Avatarfiguren als eine binäre Konzeption von Krankheit und Gesundheit, eine temporäre Abkehr vom ›Normalzustand‹: *Als Status Effect* markieren die ludisch eingebundenen Symptome einer Traumatisierung meist einen unterschiedlich stark ausfallenden Kontrollverlust mit negativen Konsequenzen, wie Einschränkungen der Wahrnehmung oder der Bewegungsfähigkeit. (Vgl. Runzheimer 2020, S. 148) Unter dem generischen Sammelbegriff ›Wahnsinn‹ (*Insanity*) gebündelt und über eine Skala quantifiziert, werden Stigmatisierungen und Stereotypisierungen von Personen mit psychischen Störungen medial fortgeschrieben. Mit der Attribuierung ›wahnsinnig‹ werden diegetisch zudem oft Antagonist:innen belegt bzw. wird die Zuschreibung als einfaches *plot device* benutzt, um deren Motivation zu verdeutlichen. (Ebd.) Somit wird ›Wahnsinn‹ mit einem moralisch verwerflichen Charakter gleichgesetzt.

In vielen dem Horror-Genre entspringenden Spieliteln wird Trauma – dem Freudschen Fiktionsbegriff folgend, nach dem Unheimliches in der Fiktion immer eine angenommene Realität voraussetzt – durch die Annahme einer Binarität von objektiver Realität und subjektiv gestörter Sicht auf die Welt (eine Sicht, die als ein *Mind Game* keinen Wahrheitsgehalt aufzuweisen scheint) als unheimlicher Zustand repräsentiert. Doch die in dieser Arbeit vorgenommene historische Rückschau auf Trends und Entwicklungen in der Computerspielbranche zeigt, mit der Abkehr von generischen Horror-Tropen, einen Rückgang problematischer Repräsentationen auf. Mit diesem geht bei vielen Spieleproduktionen ein Perspektivwechsel einher. Statt sich auf den ›Horror‹ traumatischer Erfahrungen zu konzentrieren – »[t]he fact is that mental illness is horrifying for those who suffer, and it can drastically affect one's perception of the world« (Lindsey 2014) –, streben Spielitel zunehmend eine Vermittlung der subjektiven Erfahrungen von Individuen mit Symptomen einer Traumatisierung an:

These games are significant because they don't use their characters as pawns to provide thrills or entertainment to the player. They serve as a window into what living with mental illness is like from the perspective of those who suffer from it. They attempt to actually invoke empathy rather than discourage it, and to remind players that mental illness is as real as it is severe. (Ebd.)

Freud konstatierte in *Das Unheimliche* (1919): »Denn dies Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.« Der Spielakt hat das Potenzial zu einem Vertrautmachen mit (gesellschaftlich und kulturell) verdrängten Perspektiven und kann ihnen darüber das vermeintlich Unheimliche nehmen. Hierzu kann auch die Analyse populärkultureller Reflexionen beitragen: Sie erlaubt nicht nur Aussagen darüber, wie gesellschaftlich über Trauma und Traumatisierte gedacht wird, »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« (Görgen & Simond 2020a, S. 12-13), sondern auch im besten Falle eine Revision der eigenen Einstellungen sowie deren produktive Veränderung. Es gibt erste wissenschaftliche Hinweise darauf, dass Empathie fördernde Computerspiele zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Schicksal Marginalisierter und der eigenen Rolle in

der Gesellschaft führen können. (siehe bspw. Peña et. al. 2018; de Sant'anna Martins, Rangel & Kritz 2019; Hoffman 2019)

Den Fokus beim Spielerlebnis auf die Empathie zu legen, stößt aber auch, wie in dieser Arbeit aufgezeigt, auf Kritik. Er könne diskriminierende Vorstellungen etablieren und rechtfertigen, etwa davon, wie ein Computerspiel die Spielenden fühlen lassen soll, oder wer das Recht hat, diese Gefühle zu erleben:

It is time to end the reign of empathy. [...] When it comes to the video games that are described using the rhetoric of empathy, the real trouble does not lie in determining whether or not these games create empathy (as so many journalists, industry members, and academic researchers have attempted to establish). Rather, the trouble lies in empathy itself as a framework through which to approach video games and the politics of affect. [...] It is time to start calling the emotions and experiences that currently cluster under the umbrella term ›empathy‹ by their names. Out in the open, without the cover of empathy as a catchcall buzzword, sympathy, depth, and allyship become more visible and therefore more accessible for critique. Caring, compassion, sorrow, loss, and queer entanglement are powerful concepts that deserve to be spoken out loud, not lost in the rhetoric of empathy. [...] More valuable than a video game that allows players to identify [sic!] with someone else is a game that requires players to respect the people with whom they cannot identify. The rhetoric of empathy promises that video games can help us understand one another. Yet it is equally important, if not more important, for video games to show us we can value those we do not understand. (Ruberg 2020)

Es wird also einerseits die Sorge formuliert, dass Computerspiele mit einer Reduzierung auf Empathie diskriminierende Vorstellungen fortschreiben, andererseits wird das Konzept der Empathie selbst problematisiert. Denn sie setzt eine gewisse Identifikation voraus, was Solidarität und Verständnis nur auf die Menschen und Perspektiven beschränkt, mit denen wir uns identifizieren können.

Das Streben nach Verständnis für die Lebenswirklichkeit anderer über eine perspektivische Öffnung zeigt sich in einer Diversifizierung *protagonistischer* Entwürfe innerhalb der in dieser Arbeit etablierten Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation*: Ein in Armut lebender Junge mit alkoholkranken Vater bahnt sich In PAPO & YO einen Weg durch eine (wahrscheinlich kolumbianische) Favela, in THE CAT LADY nimmt eine an Depressio-

nen erkrankte Frau Rache an den Tätern einer misogynen, frauenmorden- den Gesellschaft, die transgeschlechtliche Protagonistin von *DYS4IA* erzählt von den alltäglichen Aggressionen und der Gewalt, die trans Personen erleben. Außerdem definieren sich die Protagonist:innen der *Komplexen Trauma-Repräsentation* nicht ausschließlich über die psychischen Störungen, die sie infolge ihrer Traumatisierung(en) entwickeln – »[...] rather they are interesting, fully developed characters with unique personalities and deep backstories who also *have* mental illnesses.« (Stang 2018; Hervorhebung im Original)

Doch sollte man diese positiven Öffnungen und Vertiefungen zwar als wichtige, aber auch nur erste Schritte hin zu einer diversen und den Betroffenen gerecht werdenden (Trauma-)Repräsentation sehen. Denn sowohl auf die Produktion wie auch die Rezeption von Computerspielen bezogen steht das Medium weiterhin vor Herausforderungen. Produktionsseitig kann über die hochgradige Subjektivierung psychischer Phänomene der gesellschaftliche Kontext, in dem sie konstruiert und beurteilt werden, trivialisiert oder ausgeblendet werden. (Vgl. Görden & Braune 2016, S. 268) Gleichzeitig besteht die Gefahr einer Romantisierung bzw. Mystifizierung von psychischen Störungen, wenn diese als eine ›Superpower‹ oder ›magische Fähigkeit‹ spielmechanisch eingebunden sind.¹ (Stang 2018)

Zudem gilt es abzuwarten, inwieweit das Computerspiel nicht ebenso wie der Film Gefahr läuft, ein in sich selbst verharrendes ›Trauma-Genre‹ auszubilden – eine Trauma-Repräsentation, die dann nur auf sich selbst referiert und Muster so lange reproduziert, bis sie sich von gesellschaftlichen Entwicklungen abkoppelt und nicht mehr auf diese einwirken kann. Gerade (*Puzzle-*)*Platformer* werden vermehrt genutzt als »metaphoric echoes of the human psychological experience« (Fairman 2020) und bilden bereits Tropen aus.²

1 Ein Vorwurf, dem auch *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* in manchen Kritiken und Kommentaren ausgesetzt ist, siehe bspw. Lacina 2017.

2 Ein Beispiel hierfür wäre *SHADY PART OF ME* (Douze Dixièmes 2020): Schon der Titel gemahnt an den *personal externalisierten* Charakter *Part of Me* aus *CELESTE*, auch hier wird wieder die Spaltung des Selbst abgebildet über den unabhängig agierenden Schatten der Protagonistin. Ebenso werden narrativ und spielmechanisch viele Inhalte kopiert, allerdings auch konkretisiert: Spricht in *CELESTE* die Spielwelt als Metapher weitestgehend für sich, werden in *SHADY PART OF ME* die Symbole durch eingblendete Schriftzüge eindeutig dechiffriert (was in *SYM* zwar ähnlich geschieht, aber mehr kommentierend und bedeutungsoffen als erläuternd und bedeutungsverengend). Gesichtlos wie die Avatarfigur der Protagonistin, werden sowohl stereotype Bildwelten (›die Anstalt‹, ›das Heim‹), wie auch nach Traumabewältigungsprozessen benannte

Und auch, wenn eine Diversifizierung der Charaktere in vielen Spieletiteln zu verzeichnen ist: Überwiegend sind die von Trauma Betroffenen *weiß*, westlich, männlich, nicht behindert und entsprechen normativen Gender-Rollen – »including the hypermasculinization of male characters, hypersexualization of female characters, and the narrative trope of the damsel in distress.«³ (Beaubien 2017, S. viii)

Eine gleichgerichtete Kritik formulieren die Game-Designer:innen Anna Anthropy und Naomi Clark in Bezug auf die Rezeption von *Indie*-Games. Sie ist aber übertragbar auf Spieletitel mit Trauma-Repräsentationen, die oft mit dem – wie in dieser Arbeit aufgezeigt – problematischen Label *Indie* versehen werden. In einer Community diskutiert, die viele Menschen exkludiert, und überwiegend aus *weißen* Männern besteht (vgl. Juul 2019, S. 98), wird ein Spieletitel nach Jesper Juul über einen kulturgesellschaftlichen Aushandlungsprozess zum *Indie*-Game »ernannt«. (Ebd., S. 182) Durch die Kritik von Anthropy und Clark wird deutlich, dass es nur bestimmten Menschen überhaupt möglich ist, an diesem Aushandlungsprozess zu partizipieren, wodurch eine Selektion von Standpunkten und Sichtweisen stattfindet. Das geht, auch bezogen auf Traumadarstellungen, einher mit einer Selektion von Werken, die rezipiert werden. Gerade wenn Spieletitel Traumatisierungen metaphorisch abbilden, wird primär bei nicht europäischen und nicht US-amerikanischen Titeln diese Ebene der Repräsentation als zu unkonkret bewertet oder gänzlich übersehen.⁴ (vgl. Olive 2020)

Auch der Autor dieser Arbeit muss selbstkritisch eingestehen, den popkulturellen Blick auf Trauma-Repräsentation basierend auf einem westlichen

Kapitel durchlaufen. Während das Trauma der Protagonistin also unspezifisch bleibt, wird die Botschaft spezifisch formuliert. (Birch 2020; Faerman 2020)

- 3 Das Potenzial, von diesem normativen Schema abzuweichen, formulierte David Cage bereits 2011, hat es aber selbst bisher höchstens ansatzweise ausgeschöpft: »We can make games about love, fear, homosexuality, handicapped people, politics, and more. We need to create more meaningful experiences; that's where the value will come from.« (nach Parker 2011)
- 4 So ist das von indigenen Einwohner:innen Alaskas entwickelte NEVER ALONE (Upper One Games 2014) spielmechanisch vergleichbar mit LIMBO, wird aber von der Kritik weitaus weniger beachtet. Das metaphorisch einfließende, durch die Besetzung und Verdrängung verursachte kulturelle Trauma der Iñupiat in NEVER ALONE wird selten diskutiert, obwohl die Entwickler:innen auf diesen Bezug hinweisen. LIMBO hingegen wird zugesprochen, Trauma zu repräsentieren, obwohl es, auch entwicklerseitig, nie konkret als Thematik benannt wird.

Wissenssystem geworfen zu haben. Hier gilt es in folgenden Arbeiten anzusetzen und explizit nicht europäische und nicht US-amerikanische Titel daraufhin zu untersuchen, wie sie Trauma einbinden und wie diese Einbindung außerhalb westlicher Wissens-, Erfahrungs- und Rezeptionssysteme beurteilt wird. Trotzdem können die Marker der in Teil IV gebildeten Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* eine perspektivische Öffnung mittragen und vielleicht sogar einen Ausbruch aus tradierten Rezeptionsmustern fördern. Stigmatisierungen und Stereotypisierungen ausschließend, sieht die Kategorie Betroffene von Trauma im Mittelpunkt und kann als Grundlage dienen auch für postkoloniale Diskurse. Die vorgebrachten methodologischen Überlegungen sind somit, in Michel Foucaults Worten,

[...] sozusagen Baugerüste, die als Übergang dienen zwischen einer Arbeit, die ich gerade abgeschlossen habe, und einer weiteren. Das ist nicht eine allgemeine Methode, die für andere oder für mich definitiv gültig wäre. Was ich geschrieben habe, sind keine Rezepte, weder für mich noch für sonst jemand. Es sind bestenfalls Werkzeuge – und Träume. (Foucault 2005, S. 53)

Die Analysen in Teil V dieser Arbeit beschäftigten sich mit unterschiedlichen Repräsentationsformen von individuellem sowie soziokulturellem Trauma und zeigten auf, dass auch hier eine Binarität nur scheinbar existiert: Die Traumatisierung eines Subjekts (und die mediale Repräsentation) steht immer in gesamtgesellschaftlichen Zusammenhängen. Über den Rahmen dieser Arbeit hinaus ist aber auch eine wissenschaftliche Auseinandersetzung notwendig mit dem Effekt von Computerspielen auf traumatisierte Personen selbst, denn auch Menschen mit psychischen Störungen spielen regelmäßig. (Mandryk & Birk 2017) Gerade Spiele für *VR-Headsets*, die Benutzer:innen in eine dreidimensionale Welt versetzen und Räumlichkeit aus einer der menschlichen Wahrnehmung ähnelnden Perspektive erfahren lassen, scheinen sich dabei auch als Behandlungsmethode (z.B. von Angststörungen) erfolgreich einsetzen zu lassen. (Vgl. Huff et al. 2011)

Die Trauma-Repräsentation in Computerspielen lässt sich als Teil einer emanzipatorischen Bewegung betrachten, die wegführt von den Ursprüngen als reines Unterhaltungsmedium, bei dem der Spaß im Zentrum der Spielerfahrung steht: »It is pleasurable, but the pleasures it creates are not always submissive to enjoyment, happiness, or positive traits. Play can be pleasurable when it hurts, offends, challenges us and teases us, and even when we are not playing.« (Sicart 2014, S. 3) So lässt sich der Akt des Spielens nicht

nur darüber definieren, dass ein physischer Körper mit einem virtuellen in Interaktion tritt, sondern dass diese Interaktion (nachhaltig) Einfluss hat auf die Weltanschauung der Spielenden. Ob dadurch Wunden heilen können, die Trauma hinterlassen hat, kann nur eine vage Hoffnung bleiben. Doch zumindest legt Trauma-Repräsentation den Finger in diese Wunden, zwingt zu einer Auseinandersetzung, die im Spiel-Raum für viele Personen sicher und angstfrei geschehen kann – und die Möglichkeit der Heilung impliziert. Mit *The Road less travelled* ist eine der vier Traumlandschaften im Computerspiel TRAUMA betitelt, während deren Erkundung die Stimme der traumatisierten Protagonistin zu hören ist:

»Out here everything seems out of reach. My dreams. My hopes. But then even my fears.«