

## IV. Komplexe Trauma-Repräsentation

---

»Die Grenzen zwischen Phantasma und realem Objekt verschwimmen angesichts der Wirklichkeit der Seele.«

- Angela Stief & Gerald Matt, 2007

### 1. Grundlagen aus den Game Studies

Auf der Suche nach Trauma repräsentierenden Spieletiteln stolpert man zwangsläufig über den Begriff der *Empathy Games*. So weisen die Beispiele, die Caballero für *diese Spiele* in seinem Vortrag auf der *Game Developers Conference* nennt, eine gemeinsame Schnittmenge auf: Alle beschäftigen sich mit traumatischen Erlebnissen. Doch nicht alle *Empathy Games* haben Trauma zum (Haupt-)Thema, wie auch nicht alle Titel, die sich mit Trauma beschäftigen, mit diesem Label versehen wurden. *Empathy Games* als ein – wie bereits aufgezeigt – nicht unproblematischer Begriff, scheint also ungeeignet zu sein, um Trauma repräsentierende Computerspiele darunter einzuordnen.

Ebenfalls ungeeignet ist die Vereinigung unter dem Label der *Independent Games*, auch wenn die in dieser Arbeit untersuchten Titel in gängigen Debatten mehrheitlich mit diesem versehen werden. Dan Pearce, Spieleentwickler und Mitbegründer des Entwicklerstudios *Four Circle Interactive*, diagnostiziert in seinem Kommentar ›*Indie* Has Lost Its Meaning (2021) eine zunehmende Bedeutungsverwässerung: »[T]he definition of both AAA games and indie games are becoming more and more opaque. AAA is being compressed into a fewer number of mega-budget titles, and the term ›indie‹ feels more and more like it's being stretched to encompass... everything else.« Den Beginn dieser Entwicklung verzeichnet Pearce bereits in den Anfängen der *Indie*-Bewegung (im Zuge der *Emotionalen Wende*) in den Jahren 2008-2010.

Jesper Juul beschreibt die Geschichte der *Independent Games* als »in part a competition for authenticity« (Juul 2019, S. 15). Um Authentizität zu signa-

lisieren, würden drei Strategien eingesetzt werden, nämlich die Bewahrung von finanzieller, ästhetischer sowie kultureller Unabhängigkeit. Versucht man sich auf Basis der drei Authentizitätsstrategien an einer Einordnung von Spieletiteln, zeigen sich schnell Unschärfen. Haben *Quantic Dreams* und *thatgamecompany* mit dem Aufkauf durch *Sony* – und damit dem Verlust ihrer finanziellen Unabhängigkeit – ihren Status als *Independent Studios* verloren? War dieser Begriff jemals passend für *Quantic Dreams*, die zwar Spiele mit erwachsenen, ernsthaften Inhalten und Thematiken produzieren, diese aber zunehmend hoch budgetiert und aufgrund ihrer Machart eher als ›Blockbuster-Games‹ für den Mainstream anzusehen sind? Ist *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (Ninja Theory 2017) nun ein Indie-Game aufgrund des Anspruchs des Entwicklerteams, ein bedeutsames *work of culture* (vgl. Juul 2019) zu produzieren, obwohl es ästhetisch ähnlich aufwendig gestaltet ist wie *Triple-A*-Titel?<sup>1</sup> Juul hält außerdem fest, dass einem Spiel das Label *independent* und damit auch das der Authentizität über einen komplexen, dynamischen Aushandlungsprozess verliehen, manchmal auch unwillentlich zugeschrieben wird, dabei gleichzeitig aber Titel aufgrund von Voreingenommenheit und Vorurteilen exkludiert werden. (Vgl. Juul 2019, S. 180ff.)

So bietet es sich an, den Versuch einer alternativen Kategorisierung von Trauma repräsentierenden Spieletiteln abseits der Zuschreibungen *Empathy Game* bzw. *Indie Game* vorzunehmen. Ein vorheriger Blick auf den Forschungsstand der *Game Studies* lässt sichtbar werden, dass erste Rekategorisierungsversuche in medienwissenschaftlichen Publikationen, die für eine Auseinandersetzung mit der Repräsentation mentaler Zustände relevant sind, weiterhin eng an das Konzept der Empathie gebunden bleiben und fast ausnahmslos auf Trauma nur unspezifisch eingehen. Sich auf der Rezeptionsebene bewegend, erachten sie dabei eine ›moralische Aktivierung‹ (Shafer 2012) als wichtig, um die zu vermittelnden Inhalte den Rezipient:innen zugänglich zu machen und potenziell empathisches Handeln auszulösen. Es wurde bereits

---

1 Die Schwierigkeit, eine Binarität von *Triple-A*-Produktionen und *Indie*-Produktionen aufrecht zu erhalten, sieht Dan Pearce als positive Entwicklung an: »I do want to stress that this is only an issue because games are more diverse, creative and ambitious than they ever have been. More developers are making games of varying scopes, styles and perspectives than ever before, something I believe Microsoft's Xbox showcase at E3 2021 did a decent job of reflecting. In that showcase, games were treated as games rather than segregated into ›AAA‹ and ›indie‹ blocks, and sat next to one another without regard for their scope or budget.« (Pearce 2021)

veranschaulicht, wie offen der Begriff der Empathie genutzt wird; nicht anders verhält es sich mit den Begriffen der Moral und der Ethik, die in den Beiträgen der *Game Studies* analog auftauchen und Computerspiele als existenzialistische Möglichkeitenräume wahrnehmen, als »[...] vehicles for moral experiences that allow for the exploration of different ethical theories.« (Sicart 2019, S. 154) Es bleibt also die Notwendigkeit, die im folgenden aufgeführten Erkenntnisse der Spieleforschung abzugleichen bzw. zu vereinen und letztendlich in eine von den *Game Studies* bisher noch nicht ausdefinierte neue Kategorie zu überführen, die eine komplexe Repräsentation von Trauma zum Mittelpunkt hat.

## 1.1 Transformationspotenziale

Dass sich Computerspiele bei der Repräsentation von Trauma, mentaler Gesundheit, Missbrauch und Tod von anderen Medien abheben, weist Tobi Smethurst in ihrer Dissertation (2015) nach, die Ansätze aus Traumaforschung und *Game Studies* vereint.<sup>2</sup> Sie bezieht in ihre Überlegungen ein breites Spektrum von Spielertiteln mit ein: Von DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Square Enix 2011), das Trauma nur als Trope zur Charakterzeichnung benutzt, über MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001) mit wenigen spielmechanischen Momenten der Trauma-Repräsentation, bis hin zu TOMB RAIDER (Square Enix 2013) mit einer vor allem narrativen Ballung traumatischer Ereignisse. Smethurst identifiziert drei Schwerpunkte, um Trauma-Repräsentation in Computerspielen zu untersuchen: Empathie, Identifikation sowie der von ihr eingeführte Begriff der *interreactivity* – »[...] which recognises that both the player and the game change state during gameplay, reacting to one another in a cybernetic feedback loop.« (Ebd., S. 13) Die *interreactivity* sieht Smethurst als wesentlich an für die Identifikation mit der Spielwelt und dem Vermögen, Empathie für die Charaktere in ihr zu entwickeln. In Bezug auf Newman (2002, vgl. Kapitel 3.1, Teil I) konstatiert sie *Off-line*-Sequenzen eine ähnliche Empathie-Dynamik wie nicht-interaktiven Medien, *On-line*-Sequenzen hingegen könnten medienspezifisch genutzt werden, um eine Auseinandersetzung der Spielenden auch mit Spielecharakteren anzuregen, die weniger

---

2 Ihre Erkenntnisse kulminieren in ausführlichen Fallanalysen zu MAX PAYNE (Remedy Entertainment 2001), LIMBO (Playdead 2010), THE WALKING DEAD: SEASON ONE (Telltale Games 2012), DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012) und SPEC OPS:THE LINE (Yager Development 2012).

privilegiert sind als sie und Trauma bspw. als Oppression und (Mikro-)Aggressionen erfahren – oder selbst als Täter Trauma induzieren.

Doch hat der Feedback-Loop des Spielakts tatsächlich das Potenzial, bei den Spielenden grundlegende Veränderungen ihrer Einstellungen und Sichtweisen zu provozieren? Die Spieledesignerin Doris Rusch erforscht in ihrem Projekt *Games and Personal Transformation*, wie das Medium Computerspiel von den Herangehensweisen der *Existenziellen Psychoanalyse* profitieren kann. Sie schließt sich Leino (2010) und Möring (2013) an, nach denen Computerspiele durch die Themen und Strukturen, die sie von der menschlichen Existenz abbilden (wie Kampf, Liebe, Krieg und Versagen), a priori existenzialistisch sind – doch dadurch hätten sie nicht zwangsläufig existenzialistische Bedeutung für die Spielenden. (Rusch 2020, S. 7)

Erst wenn das Spieldesign Fragen und Motive der *Existenziellen Psychoanalyse* (siehe Kap. 1.4, Teil II) als *intentional driving force* setze, könnten deren persönlichkeitsverändernde Ziele erreicht werden: »Games have the power to transform us on a deep, existential level.« (Ebd., S. 2)

Was sind die Voraussetzungen und Anforderungen an das Game-Design dieser *existential games* (ebd., S. 6)? Unser Dasein als Mensch in der Welt wird bestimmt durch die ständige Auseinandersetzung mit den Bedeutungsnetzen kollektiven Wissens, über das wir zu einer subjektiven Wahrheit finden. Deswegen sollte ein Computerspiel Rusch zufolge keine Antworten vorgeben, wie wir zu leben haben, wie wir mit anderen in Verbindung treten, wie wir handeln und entscheiden: »It is more fruitful, instead, to stimulate contemplation and reflection of these matters, to raise questions and to design for open-ended, ambiguous, and unclear problems beyond measurability that prompt players to explore and possibly re-evaluate their own perspective.« (Ebd.) Dabei solle die Handlung des Spielens mehr einem *active being* als einem *being active* (unter Rückbezug auf die Ziele der *Existenziellen Psychoanalyse*, siehe Kap. 1.4, Teil II) entsprechen, heißt, weder Schauwerte noch motorische Anforderungen stehen im Vordergrund, es wird subtil Raum zum Nachdenken und Überdenken gelassen. So könne die eigene Identität über den Spielprozess reflektiert werden: »[B]y playing as someone else, we can get in touch with unconscious aspects of our personalities or explore how our values and beliefs map onto that of the character we are projecting ourselves onto.« (Ebd., S. 14) Durch den Abgleich mit den eigenen moralischen Konzepten und der Auseinandersetzung mit dem Selbst, was in der *Existenziellen Psychoanalyse* Schlussfolgerungen für die persönliche Entscheidungsfindung

erlaubt, helfen Computerspiele nach Rusch somit bei der Konstruktion einer Bedeutung, eines ›Bedeutungswillens‹.

## 1.2 Moral und Ethik

Moral wird von Miguel Sicart (2019) definiert als »ethics in practice« (S. 151; Hervorhebung im Original), als System von Regeln, das die Anleitung und Evaluation von individuellem und kollektivem Handeln erlaubt, von dem er die Ethik abgrenzt:<sup>3</sup> »Ethics is the analytical examination of the principles from which we derive and evaluate moral rules.« (Ebd.) In *The Ethics of Computer Games* (2009) führt Sicart aus, dass für ihn Computerspiele nicht nur *ethical choices* in ihr Gameplay integrieren, sondern selbst *ethical systems* darstellen, die bestimmte Werte ausdrücken:

This is an important distinction, because it suggests that games are not just expressing ethics content (like a book might explain ethical theories or pose ethical dilemmas), but it explores how games are ethical systems that may impact other systems, and that games and game designers are part of broader ethical, cultural and economic systems. Players themselves can interact within those systems, affecting how ethics and values are negotiated and experienced. (Schrier 2015, S. 401)

Beim Treffen von Entscheidungen und in schwierigen Situationen in einem ›ethischen System‹ leisten wir nach Sicart moralische Arbeit, die im besten Fall ethisches Wachstum des Individuums oder des Kollektivs ermöglicht. (Sicart 2009, S. 151) Voraussetzung dafür sei ein *reflective player*, der mit dem Spiel als System interagiert – »[...] as mediated by the semantic layer, taking into account both the need for strategy and what that strategy means in a broader personal and cultural sense.«<sup>4</sup> (Sicart 2010, S. 8)

Um Spiele zu identifizieren, die ethisches Wachstum anregen, bildet Zagal (2011) ein Framework von *ethically notable games*:

- 
- 3 Seine Definition von Moral führt Sicart weiter aus, so schreibt er ihr vier definierende Charakteristiken zu, die er am Beispiel mehrerer Computerspiele exemplifiziert: »they are public, rational, impartial and informal.« (Sicart 2009, S. 151ff.)
  - 4 Vom *reflective player* unterscheidet Sicart eine:n amoralischen Spielende:n, der:die eine systemoptimierende Strategie verfolgt. Formosa, Ryan & Staines 2016 ergänzen einen dritten Spieler:innentypen, den *deliberately immoral player*; dieser ist sich den moralischen Inhalten eines Spieletitels bewusst, spielt aber bewusst amoralisch. (S. 213)

Ethical reasoning is reasoning about right and wrong human conduct. It begins with the identification of a moral or ethical issue. A game that afforded ethical reflection would also, among other things, encourage players to assess their own ethical values, the social context of issues identified, and consider the ramifications of alternative actions. (Ebd., S. 1)

Erreichen würden die *ethically notable games* diese Ziele über das Auslösen rationaler und emotionaler Reaktionen bei den Spielenden:

Games that encourage rationalized responses typically engage players' critical thinking and problem-solving skills in moral contexts or situations. Games that elicit emotional responses often encourage players' investment in the narrative and fictive elements of a game while simultaneously facilitating their reflection on their in-game choices and decisions. (Ebd., S. 7)

Dies exemplifiziert Zagal an *ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR* (Origin Systems 1985), *MANHUNT* (Rockstar North 2003) und *FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN* (Intelligent Systems 2007). Die Titel stünden beispielhaft für Computerspiele, die über ihr Gameplay (Spielmechanik, Ziele und Regeln, Narration und Themen) sowie die möglichen Spieler:innen-Interaktionen (Aktionen, Verhalten und Entscheidungsweisen) dazu beitragen, ein ethisches Urteilen und ethische Reflexion zu induzieren.<sup>5</sup> Dafür notwendig sei eine persönliche Involvierung des:der Spielenden (ebd., S. 2) – eben einen *reflective player*.

Stevenson (2011) konkretisiert das Framework ethischer Computerspiele und zeigt drei verschiedene Wege auf, wie die ethischen Systeme eines Spieletitels mit dem Verhalten der Spielenden interagieren:

- 1) Statisch: Die Entscheidungen der Spielenden haben keinen Einfluss auf die ethischen Themen, die der Titel behandelt.
- 2) Adaptiv: Die Spielenden treffen Entscheidungen, die ethisch bewertet werden können, die aber keine quantifizierbaren Auswirkungen haben

---

5 Auf dem Weg zu einer nuancierten Gameplay-Integration ethischer Thematiken und Problemstellungen kam es, ähnlich dem *Sanity Meter* bei der Repräsentation psychischer Zustände, zum trendhaften Einbau eines *Morality Meters*, einer visuellen Quantifizierung moralischer und unmoralischer Entscheidungen in Form einer Skala (bspw. in *FALLOUT 3* (Bethesda Game Studios 2008), *FABLE* (Big Blue Box Studios 2004) und der *MASS-EFFECT*-Trilogie (BioWare 2007-2012)).

(ein Beispiel wären sich verzweigende narrative Strukturen, bei denen eine Entscheidung den Spielverlauf in eine andere Richtung lenkt).

- 3) Systemisch: Die in dem Titel inkludierten ethischen Entscheidungen haben Auswirkungen, die quantifizierbar sind (z.B. über eine sich durch das Verhalten ändernde Reputation).

Aus den Überlegungen Sicarts, Zagals und Stevensons leitet Schrier (2015) das *Ethics Practice and Implementation Categorization (EPIC) Framework* ab, um Computerspiele zu kategorisieren, die im Ethik-Unterricht eingesetzt werden können. Sieben Ausbildungszielen, wie dem Erweitern der emotionalen Intelligenz oder der ethischen Reflexion, ordnet sie zwölf Strategien zu, die in Spieletiteln Verwendung fänden und dem Erreichen dieser Ziele dienen. (Ebd.) Die detaillierte Unterteilung, die Strategien wie *emotion, mood and tone, modeling through avatar or character, social interaction and collaboration, role-taking and role-playing* wie auch *diaries or personal reflection devices* umfasst, führt zu einer Zusammenfassung sehr unterschiedlicher Spieletitel unter einer Kategorie bzw. dazu, dass bei vielen Titeln mindestens eine Strategie zu finden ist, auch wenn diese ethische Themen nur am Rande abbilden.<sup>6</sup> (Abbildung 12)

---

6 So finden sich nicht nur in einem mit ethischen Fragestellungen gespickten *Shooter* wie BIOSHOCK (2K Boston 2007) private Tonaufnahmen und Tagebucheinträge, vielmehr hat sich diese Methode der narrativen Einbindung und Vertiefung der Hintergrundgeschichte genreübergreifend auch in ›nicht-ethischen‹ Spieletiteln etabliert.

Abbildung 12: Das EPIC-Framework. (nach Schrier 2015, S. 408)

Strategy	Description	Examples
S1. Emotion, mood, and tone	Games that convey emotion in ways that help us see new perspectives on humanity.	<i>Flower, Journey, Gone Home, Dear Esther, Passage, Parenthood, Akrasia, Loneliness, Howling Dogs, Nevermind</i>
S2. Diaries or personal reflection devices	Games use journals, diaries and other personal reflection devices and opportunities.	<i>Reliving the Revolution, Mission US.</i>
S3. Role-taking and role-playing	Games that use roles and characters to help explore different ethical perspectives and identities, or one's own.	<i>Fable, Mass Effect, Dragon Age, Migrant Trail</i>
S4. Story or narrative	Games that use story to express ethics.	<i>Mission US, Stanley Parable, Dys4ia, Walking Dead, Howling Dogs, Dear, Esther, Every Day the Same Dream</i>
S5. Modeling	Games that model behavior using characters and/or avatar.	<i>Mass Effect, Fable, Fallout, Mission US, Awesome Upsanders</i>
S6. Choice and consequences	Games with ethical choices and decision-making, which have an effect on the game play	<i>Fallout 3, Fable series, Skyrim, Walking Dead, The Stanley Parable, Papers, Please, Quandary, Spec Ops: The Line, the Yakuza</i>
S7. Simulation	Games that simulate an issue, topic, event or aspect of humanity.	<i>Stoatsshop, Papers, Please, Peacemaker, Don't Starve, Black and White, The Sims</i>
S8. Social interaction	Games that invite ethical questions due to their social nature, such as those with community rules and norms, guild interactions, or interpersonal connections.	<i>WoW, Minecraft, Way, Counterstrike, League of Legends</i>
S9. Deliberation, dialogue and discourse	Games that encourage dialogue, discourse, debate and deliberation on various issues, choices, or consequences.	<i>Argument Wars, Reliving the Revolution</i>
S10. Application to real-world issues	Games that either may enable players to consider real-world problems or contexts, or ones that may not have initially obvious connections to ethics, but the story around the game (addiction, violence) spurs real-world ethical questions and problem-solving.	<i>The Migrant Trail, Candy Crush Saga, Grand Theft Auto, Blackwell Deception, Rapelay, Super Columbine Massacre, The Shooting at Sandy Hook, Call of Duty series</i>
S11. Procedural exploration	Games that clearly posit an opinion or argument on an issue through the gameplay and mechanics.	<i>McDonalds Game, Airport Security, Unmanned, Papers, Please, pOnD, Every Day the Same Dream, Free Culture, Road Not Taken, Way, Triad, Lim, Loneliness, What Race am I?</i>
S12. 'Nudges'	Games that provide contextual clues, calibrations, and/or personalized pushes to help shape behavior.	<i>Way, Nevermind, SchoolLife, Gone Home</i>

### 1.3 Typologien mentaler Gesundheit

Das *EPIC-Framework* führt viele Spieletitel auf, die sich nur peripher mit der Darstellung mentaler Gesundheit beschäftigen. Eine Ergänzung stellt Arno Görgens Typologie *Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisation digitaler Spiele* (2020) dar, in der er drei mögliche Formen der ›Medikalisation‹ des digitalen Spiels identifiziert:

- 1) Medikalisation des Spiels im Sinne der primären Medikalisation: Als *Games for Health* werden Computerspiele als eigentlich nicht-medizinische Technologie vereinnahmt und zur medizinischen Edukation, Therapie, Diagnostik und/oder Forschung angewandt.
- 2) Medikalisation im Spiel im Sinne der sekundären Medikalisation als Implementierung medikaler Semantik im Spiel: Medikalisation dient hierbei als Plausibilisierungsstrategie des Fantastischen und Imaginierbaren. Medizinisches Wissen wird als Teil der Spielwelt (oft bereits etablierte Tropen replizierend) und/oder Spielmechanik (abstrahiert als simple epidemiologische Berechnungen, quantifizierbare individuelle Krankheits-

modelle oder deviante Verhaltensweisen) genutzt. Es handelt sich um eine affirmative Repräsentation.

- 3) Medikalisierung im Spiel als Kommentar: Zusammen mit Typ b) als Kontinuum zu verstehen, werden hierunter Spieletitel gefasst, die sich ebenfalls einer medialen Semantik bedienen, darüber hinaus aber auch normativ aufgeladen und als Kritik der realitätsreferenziellen primären Medikalisierung zu verstehen sind – Computerspiele also, die medizinisches Wissen nicht nur reproduzieren, sondern ebenso reflektieren. Es handelt sich um eine kritische Repräsentation.

Görgen weist darauf hin,

[...] dass die Trennlinie zwischen affirmativen und kritischen Repräsentationen, wie sie in b) und c) dargelegt wird, eher zugunsten der analytischen Trennschärfe geführt wird, d.h. das Spiel als Medikalisierungscommentar ist üblicherweise eine dramaturgische Zuspitzung, der grundsätzlich bereits wie in b) skizziert eine medikale Semantik zugrunde liegt. (Ebd., S. 33f.)

In Zusammenarbeit mit Stefan Simond konzentriert sich Görgen in der Typologie *Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel* (2020b) auf die Repräsentation und Reflexion von psychischen Störungen. Ohne den Begriff der Ethik konkret zu benennen, grenzen die Autoren jedoch eine empathische und informierte Repräsentation psychischer Krankheiten (die sie auch als Konstruktion beschreiben) von stereotypisierenden sowie stigmatisierenden Konzeptionen ab; so finden die von Zagal identifizierten emotionalen (hier: empathischen) und rationalen (hier: informierten) Reaktionen der Spielenden ihren auf Spielinhalte bezogenen Gegenpart.

Görgen & Simond betrachten Authentizität, die ›wahrhaftige‹ Umsetzung von psychischer Krankheit, als »zentrale (zugeschriebene) Zielorientierung digitaler Spiele.« (Ebd., S. 407)<sup>7</sup> Authentizität sehen sie durch die Einbindung subjektiv-persönlicher, objektiv-naturwissenschaftlicher und gesellschaftlicher Konzeptionen und Verständnisse von Krankheiten erreicht (ebd.,

---

7 Authentizität sehen Görgen & Simond nicht als messbare Entität, sondern als das »diffuse Ergebnis der Rezeption und Interpretation eines Spiels« (2020b, S. 407), das aus der Wechselwirkung zwischen einer Annäherung an die Bezugsrealität hinsichtlich Krankheitsvorstellungen und Krankheitswissen sowie der Erwartungshaltung der Spielenden in Bezug auf mediale Form, Setting, Genre etc. resultiert. ›Wahrhaftigkeit‹ muss somit immer multidirektional gedacht werden. (Ebd., S. 410)

S. 408), wobei sie »vier Orte der Authentizitätsproduktion« (ebd., S. 411ff.) benennen:

- 1) Die Urheber:innen oder Autor:innen können als besonders qualifiziert für eine authentische Erzählung des Stoffes angesehen werden.
- 2) Der durch einen Spieletitel repräsentierten Krankheit wird durch externe Expert:innen ein besonderer Wert zugeschrieben, der sich in der Authentizität der Repräsentation begründet.
- 3) Der Grad der konstatierten Authentizität richtet sich nach den Rezipient:innen, ob sie das Geschehene/Gespielte als glaubhaft empfinden oder nachempfinden und ob sogar gesundheitliche Affekte bei ihnen ausgelöst werden.<sup>8</sup>
- 4) Der diegetische Zweck der Krankheit divergiert zwischen Katalysator/Auslöser der Handlung und einer tiefgehenden funktionalen Einbindung; entsprechend der Funktion ändert sich die Erwartungshaltung an die Authentizität.

Görgen & Simond konstatieren: »Gerade die Darstellung von psychischen Krankheiten zeigt, dass die Aushandlungen dessen, was als authentisch gilt, ein offener Prozess ist, an dessen Ende sich die Grenzen und Definitionen des Authentischen immer wieder verschieben.« (Ebd., S. 414) Von den spielimmanenten Strategien leiten Görgen & Simond eine Typologie ab, die sie an mehreren Spieletiteln nachweisen, wobei das produktionsseitige als auch das rezeptive Streben nach Authentizität sich häufig der Akkumulationen von mehreren Typen bedient. (Ebd., S. 429)

Als *Quantifizierung* bezeichnen sie Spielelemente, die das psychische Erleben messbar abbilden (z.B. ein *Sanity Meter* wie in *AMNESIA: THE DARK DESCENT*): »Der ludische Mechanismus einer Quantifizierung von Variablen, die den Zustand und die Funktionalität der Spielfigur evaluieren und bestimmen, wird hier mit einer etablierten medialen, biologischen oder psychologischen Semantik verbunden.« (Ebd., S. 418)

---

8 Nach Görgen & Simond (2020b) führt die Aufhebung der Distanz zwischen Spiel und Spielenden zu einer Störung des erwarteten Spielverlaufs. Die Rezipient:innen können durch »Wirklichkeitseffekte« getriggert werden, wenn sie das Spielgeschehen als real wahrnehmen; dadurch kann es beispielsweise bei PTSD-Patient:innen zu Flashbacks während des Spielens kommen. (Ebd., S. 412)

Die *Objektifizierung* der Konstruktion psychischer Krankheit erfolge entlang des externen Blickes von Beobachtenden:

Objektifizierende Konstruktionen unterstreichen die Devianz der betroffenen Figur, insofern diese im Kontrast zu der rationalen Perspektive der Beobachtenden steht. Oftmals wird ein konfligierendes Verhältnis zwischen der Autonomie des rationalen Subjekts und der Heteronomie des kranken Objekts inszeniert – insbesondere, wenn in digitalen Spielen Protagonist:innen bzw. Spielende die Rolle des autonomen Subjekts einnehmen und das kranke ›Objekt‹ ihnen als Antagonist:in gegenübersteht. (Ebd., S. 418f.)

Als potenziell gefährliche ›Andere‹ markiert, fänden sich objektifizierte Gegenüber bspw. in *OUTLAST*, wo sie als generische Anstaltsinsassen als existenzielle Bedrohung inszeniert werden. (Ebd., S. 420)

Im Kontrast zur Objektifizierung folge bei der *Subjektivierung* die spielerische Perspektive einer internen Fokalisierung, »[d]ie Konfrontation mit der psychischen Krankheit ist dann zugleich eine Konfrontation mit der Unausweichlichkeit des Selbst.« (Ebd., S. 423) Im Spannungsverhältnis des Selbst zur Umwelt würden sich Entfremdungsprozesse zeigen, wie sie bspw. bei der PTSD auftreten. In *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* sowie auch in *THE TOWN OF LIGHT* fördere die subjektive Perspektive auf die oft durch Konflikte und Stressoren gezeichnete Welt ein empathisches Miterleben der psychischen Krankheit. (Ebd., S. 424f.)

*Somatische Externalisierung* meint nach Görge & Simond mehr oder weniger narrativ begründete Einschreibungen, die psychisch belastende Erfahrungen am Körper hinterlassen haben (wie Narben, die auf ein traumatisches Ereignis, wie Folter, zurückzuführen sind). (Ebd., S. 420) Aber sie umfasst ebenso Signifikanten wie ein ›debiles Grinsen‹ oder ein ›wahnsinniger Blick‹, die »[...] weniger auf reale Krankheiten als vielmehr auf die jeweilige historisch prävalente populärkulturelle Deutung von psychischen Krankheiten [rekurrieren].« (Ebd., S. 421) *OUTLAST* repliziere dahingehend mit dem Stereotyp psychisch kranker Menschen in einer Anstalt Standards des Horror-Genres und bediene somit die mit diesem verbundenen Erwartungshaltungen der Spieler:innen.

Die *räumliche Externalisierung* bildet nach Görge & Simond zusammen mit der Subjektivierung einen prototypischen Ansatz: Sie konstruiert psychische Krankheit entlang der Destabilisierung diegetischer Realität und zeichnet sich dadurch aus, dass »[...] vertraute Umgebungen einem Verfremdungseffekt unterworfen werden und so eine subjektivierende Raumwahrnehmung

evozieren, die in letzter Konsequenz der psychisch kranken Figuren zuzuschreiben ist.« (Ebd., S. 425) Das Spektrum reiche hierbei von Halluzinationen wie in *AMNESIA: THE DARK DESCENT* bis zu den *Mindscales* von *LAYERS OF FEAR*.

Unter *aktionaler Externalisierung* verstehen Görge & Simond die Integration der psychischen Krankheit in das spielerische Regelsystem, die dann »[...] als Teil der prozeduralen Rhetorik die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten von Figuren betreffen.« (Ebd., S. 427) Hierfür nennen sie als Beispiele die aggressiven Bewegungsmuster und das Verhalten der Insassen in *OUTLAST* (kombiniert mit einer objektifizierenden Perspektive), das *Sanity Meter* in *FAHRENHEIT* (Quantic Dream 2005), den Stresslevel der Figuren in *DARKEST DUNGEON* (Red Hook Studios 2016), einhergehend mit einer Quantifizierung, sowie den Charakterzug *Insane* in *DIE SIMS 4* (Maxis 2014), der zwischen Objektifizierung und Subjektivierung oszilliert und sich auf unterschiedliche Lebensbereiche des damit gekennzeichneten Sims auswirkt.

Dass die aktionale Externalisierung immer im Verbund mit anderen Typen beschrieben wird, lässt die Unschärfe dieses Typus deutlich werden, der definitionsbedingt schwer als singuläres Phänomen vorstellbar ist: Formiert sich die Konstruktion psychischer Krankheit nicht alleinig als eine statische, durch die Spielenden unveränderbare erzählende Komponente (hierbei ließe sich von einer *Narrativierung* sprechen), sind stets alle von Görge & Simond unterschiedenen Typen Teil der Spielmechanik und damit des spielerischen Regelsystems.

Selbst bei einem Titel wie *CELESTE*, wo sich die Fähigkeiten bzw. das Erscheinungsbild der Protagonistin nicht ändern, zeigt sich über die räumliche Externalisierung die Progression im Umgang mit psychischer Krankheit in der zunehmenden Komplexität der Level, aber auch der mitwachsenden Geschicklichkeit – die hier auf Seiten der Spielenden und nicht im Regelwerk selbst liegt, aber über dieses zugelassen bzw. eingeschränkt und für das Erreichen des Spielendes vorausgesetzt wird, also über das Spieldesign eine Notwendigkeit erfährt. Die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten von Figuren in Computerspielen werden also auch dann von Konstruktionen psychischer Krankheiten beeinflusst, wenn sie nicht nur auf der Erzählebene, sondern auf der Handlungsebene eingebunden sind; somit sind sie stets aktional.

In Bezug auf eine bei *CELESTE* auftretende, kulturhistorisch alte Repräsentationsstrategie lassen sich die von Görge & Simond unterschiedenen Externalisierungen durch einen weiteren Typus weiter differenzieren: Bei

diesem werden Teile der Psyche des:der Protagonist:in als ein Charakter in die Spielwelt ausgelagert, der spezifische Psychosomatiken verkörpert, wie Angststörungen oder Depressionen. Das »zweite Ich« der Protagonistin Madeline in CELESTE trägt den sprechenden Namen *Part of Me* und ist hier beispielhaft zu nennen für eine *personale Externalisierung*, die nicht selten mit einer Objektifizierung einhergeht und dann den »erkrankten« Teil der Psyche antagonisiert.<sup>9</sup>

#### 1.4 Destigmatisierende Spieltitel

Bezieht die Typologie von Görger & Simond auch Spieltitel mit ein, die mentale Gesundheit stigmatisierend repräsentieren, bilden Phelps, Wagner & Moger (2020) im Kontext einer ausführlichen Analyse zum Computerspiel FRAGILE EQUILIBRIUM (Magic Spell Studios 2019) ein *representational spectrum* aus Titeln, die thematisch geistige Gesundheit destigmatisierend aufgreifen – »[...]attempting [...] more nuanced and positive portrayals.« (Ebd., S. 138) Die gewählten Titel ordnen sie in einem Zwei-Achsen-Koordinatensystem ein. (Abbildung 13) Während die horizontale Achse die Repräsentation in *literal* bis *metaphorical* unterteilt, unterscheidet die Verteilung auf der vertikalen Achse zwischen einem *realistic avatar* und einem *abstract avatar*.

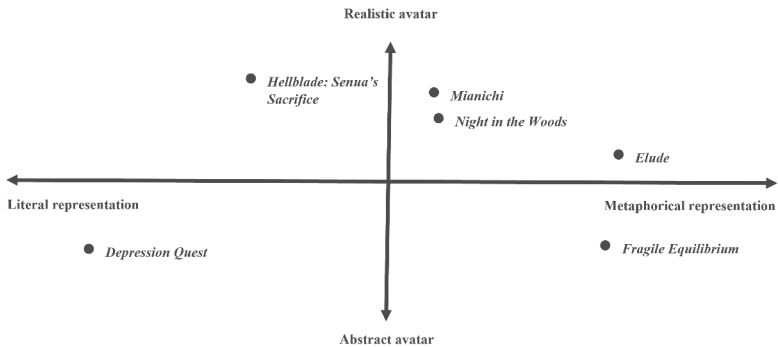
Die Unterteilung der horizontalen Achse wird nachvollziehbar erläutert:

Games closer to the literal end of the representation spectrum usually have narratives and experiences that explicitly deal with mental health. Games that are closer to the metaphorical abstract end of the spectrum typically deal with mental illness indirectly through the use of metaphors. (Ebd., S. 139)

Der Artikel geht jedoch nur unscharf auf die Pole der vertikalen Achse ein. An einem Ende stünden Avatare mit den Merkmalen »ephemeral and abstract« (ebd., S. 122), am anderen Ende seien diese »realistic and customizable« (ebd.). *Customizable*, im Sinne von anpassbar, ist aber kein Avatar der aufgeführten Spieltitel; am ehesten entspräche dem wohl das Raumschiff in FRAGILE EQUILIBRIUM, das sich mit diversen Systemen upgraden lässt – es

9 Neuestes Beispiel wäre der *Puzzle-Platformer* SHADY PART OF ME (Douze Dixièmes 2020), wo der *Part of Me* als lebendiger Schatten eines kleinen Mädchens, personal externalisiert, einen zweiten Avatar darstellt, der für die Spielprogression unverzichtbar ist.

Abbildung 13: Das *representational spectrum*, abgeändert nach Phelps, Wagner & Moger 2020.



befindet sich allerdings im Koordinatensystem nahe am Pol des *abstract avatar*. Weitere Einordnungs-Kriterien scheinen die audiovisuelle Darstellung des Avatars zu sein, das Vermögen, auf seine Umwelt zu reagieren und ob er eine humanoide Gestalt aufweist. Demnach wird HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ein ›realistischer‹ Avatar zugesprochen,<sup>10</sup> der aber annähernd gleichgesetzt wird mit einem grafisch schlichten und mit wenigen interaktiven Fähigkeiten ausgestatteten Avatar in MAINICHI (Mattie Brice 2012) sowie einem anthromorphen Avatar in NIGHT IN THE WOODS (Infinite Fall 2017).

Gleichzeitig wird ein humanoider, aber nicht visuell abgebildeter Avatar in DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) zusammen mit dem Raumschiff in FRAGILE EQUILIBRIUM als *abstract avatar* betrachtet. Die Avatarbezogene Unterteilung erscheint in dieser Form als ungeeignet. Auch bleibt unklar, nach welchen Kriterien beurteilt wurde, ob der Versuch einer nuancierten und positiven Abbildung psychischer Symptomatiken geglückt ist, ein Spieltitel demnach für ihren Katalog in Frage kommt – der auch namentlich keine Abgrenzung zu Titeln außerhalb seines Spektrums erfährt.

Trotzdem kann die Idee einer kriteriengeleiteten Unterscheidung von Repräsentationstendenzen aufgegriffen und, in Kombination mit den von Gör-

10 »[T]he game more directly links the representation of Senua's psychosis to the physical, as the human avatar of the main character physically reacts to these elements with sight, sound, and touch within the game in ways that ask the player to reflect on these touchpoints between mind and body.« (Phelps, Wagner & Moger 2020, S. 126)

gen & Simond eruierten Typen, einer Identifikation von Spieletiteln dienen, die eine destigmatisierende, facettenreiche, eben komplexe Repräsentation von Trauma als Störung mentaler Gesundheit aufweisen bzw. anstreben. Folgend auf die vorgebrachten Überlegungen zu Traumadarstellung, den *existential games*, Moral und Ethik sowie mentaler Gesundheit in Computerspielen, wird nun die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* vorgestellt, die das Flechtwerk aus medienwissenschaftlichen Theorien verzahnen sowie vorhandene Leerstellen füllen soll.

## 2. Kategorisierung

Über spezifizierende Begriffe wird beim Vorgang der Kategorisierung die »Zuordnung von Objekten zu Klassen (Kategorien) einander ähnlicher Objekte« (Eckes 1991, S. 4) weiter strukturiert; es werden also Aussagen gebündelt über einen bestimmten Objektbereich, die auf diese Begriffe zurückführbar sind. (Yildiz 2009, S. 191) Kategorie und zugehörige Begriffe haben dabei die Funktion, Wissen zu systematisieren und »verfolgen zugleich normative Intentionen, die erst auf diese Weise Wirkung erzeugen, d.h. sich in Denkformationen der Subjekte materialisieren können.« (Ebd.) Somit sind sie Regulatoren für individuelle Orientierungs- und Distinktionsprozesse, als »Stabilisatoren der Diskurse«<sup>11</sup> (ebd.) machen sie »in ihrer Funktion, komplexe Zusammenhänge zu reduzieren, die Gegenstände und Zusammenhänge für Individuen wahrnehm- und erfahrbar [...]«.« (Ebd.)

Um die Lücken der bisher veröffentlichten Modelle aus den *Game Studies* zu schließen, wird in dieser Arbeit in Bezug auf Trauma repräsentierende Computerspiele die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* vorgeschlagen, der Spieletitel zugeordnet werden können, die sich einer Repräsentation von Trauma empathisch, facettenreich, multidimensional und Stigmatisierungen vermeidend annähern.<sup>12</sup>

11 Diskurs wird in dieser Arbeit verstanden als »[...] eine Menge von Aussagen, die einem gleichen Formationssystem zugehören.« (Foucault 1981, S. 156)

12 Von einer Klassifizierung als Trauma-Genre wie beim Film wird dabei abgesehen: Ein Genre suggeriert bestimmte Konventionen und Erwartungen, was der Vielfalt der Ansätze nicht gerecht wird, neue Herangehensweisen möglicherweise ausklammert und somit auch die Vielschichtigkeit der Thematik nicht abbildet (auf Konventionalisierungen wurde bereits näher eingegangen). Zudem wäre, wie bei den *Empathy Games*,

Nach Benennung der Kriterien für eine Zugehörigkeit zu der gebildeten Kategorie, soll daraufhin eine Einordnung innerhalb der Kategorie vorgenommen werden, um das große Spektrum an Repräsentationsformen zu strukturieren. Als intendierter Diskurs-Stabilisator soll und muss die gebildete Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* zwangsläufig eine Unschärfe an den Rändern aufweisen sowie Zusammenhänge vereinfachen, hat aber trotzdem oder gerade dadurch zum Ziel, für eine Auseinandersetzung mit Trauma-Repräsentation Orientierung zu bieten, den Diskurs darüber zu formieren und zu systematisieren.

## 2.1 Kriterien

Auf Basis der im folgenden aufgeführten produktionstechnischen, konzeptionellen sowie gestalterischen Kriterien können Spielertitel der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* zugeordnet werden. Dabei grenzt sich die Kategorie vor allem durch die Anzahl zutreffender Kriterien nach außen hin ab. Nach der *Cluster-Theorie*<sup>13</sup> (vgl. Hensel 2018) ist für eine Zugehörigkeit nicht die Vollständigkeit, sondern die Akkumulation von Eigenschaften ausschlaggebend, die »[...] als Ganzes oder in Form unterschiedlicher Teilmengen doch hinreichende und in Form von Disjunktionen über Teilmengen notwendige Bedingungen bilden können.« (Ebd., S. 381)<sup>14</sup>

---

nicht gewährleistet, dass die Spiele designer:innen selbst ihr Werk in diesem von extern konstruierten Genre ansiedeln würden.

- 13 Die *Cluster-Theorie* erläutert Thomas Hensel (2018, S. 381f.) über die Annäherung an eine Definition von Kunst: »[Die *Cluster-Theorie*] erlaubt, ein Ideal logischer Exaktheit zu überwinden, das notwendige und hinreichende Bedingungen für eine Definition fordert. Anstatt für Kunst eine Eigenschaft anzugeben, die jeder Form von Kunst und nur Kunst gemeinsam ist, lassen sich Sets oder Cluster von Eigenschaften angeben, die je für sich genommen oder in Verbänden hinreichend sein können. [...] Das heißt nicht, dass der Begriff der Kunstform leer wäre, weil er nichts ausschliesse – nicht alles ist eine Kunstform. Wenn jedoch der Begriff der Kunstform mit einem Faden vergleichbar ist, der aus einzelnen Fasern gebildet wird, dann ist er wesentlich erweiterbar. So lassen sich an unterschiedlichen Stellen immer neue Phänomene einflechten, die nur dadurch zu Kunstformen werden, dass sie im Zusammenhang mit anderen Kunstformen begriffen werden.«
- 14 Auf die Gestaltungsebene bezogen, obliegt eine Überprüfung der Erfüllung oder Nichterfüllung der Kriterien letztendlich den Rezipient:innen, insbesondere den von den repräsentierten Thematiken Betroffenen.

- 1) Die Spieledesigner:innen haben das Anliegen, Trauma und Traumafolgen in ihrer Vielschichtigkeit wahrzunehmen sowie wiederzugeben, Betroffene nicht zu stigmatisieren und ihre Perspektive als wesentlich für die thematische Auseinandersetzung zu betrachten. Ein pluralistischer Zugang zur Repräsentation von Trauma, sowie eine Abkehr von der Darstellung als Opfer, empowert Betroffene und umgeht dabei eine *empathy appropriation* (vgl. Kapitel 2.5, Teil III). Das Spieldesign lässt Raum für kognitive Empathie, also nicht nur für emotionales Einfühlen, sondern vor allem auch für rationales Eindringen in die (mentalen) Situationen und Perspektiven anderer.
- 2) Es lässt sich von einer Trauma-Repräsentation mit Autorschaft in dem Sinne sprechen, dass versucht wird, die künstlerische Vision einer Person oder einiger weniger Personen, eine bestimmte Idee oder Erfahrung zu kommunizieren. Authentizität wird hierbei nicht unbedingt, wie es Juul den *Indie-Games* attestiert, über finanzielle, ästhetische oder kulturelle Unabhängigkeit erreicht (auch, wenn diese Faktoren zuträglich sein können). Sondern vielmehr darüber, dass die Spieledesigner:innen informiert sowie qualifiziert in Bezug auf Trauma-Thematiken sind, sie eine Authentizität der Trauma-Repräsentation durch die Einbindung subjektiv-persönlicher, objektiv-naturwissenschaftlicher und/oder gesellschaftlicher Konzeptionen und Verständnisse (vgl. Görge & Simond 2020b) anstreben. Das kann auch auf größere Studios zutreffen, diese müssen aber traumabezogen arbeiten, heißt: Das Anliegen ist die Vermittlung der Trauma-Thematik selbst, die gegenüber anderen Inhalten im Vordergrund steht.<sup>15</sup>

---

15 So finden sich in der CALL-OF-DUTY-Reihe (Activision 2003-2020) zwar immer wieder Beschreibungen traumatisierender Begebenheiten, deren Einbindung ist allerdings eher Teil einer skandal-fokussierten Vermarktungsstrategie und auch nicht an die Vision bestimmter Entwickler:innen gebunden. Im Gegensatz dazu kann man die Arbeit des Studios *Ninja Theory* an *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* durchaus als autorengelbunden bezeichnen, da die künstlerische Vision von Produktionsleiter Tameem Antoniades Ausgangspunkt für die Entwicklung war und während dieser stets Referenz blieb. Darüber hinaus wurden Expert:innen und Betroffene bei der Entwicklung hinzugezogen. Dieses Verständnis von Autorschaft und auch Authentizität ermöglicht den Einbezug von autobiografischen Auseinandersetzungen mit traumatischen Erfahrungen wie in *THAT DRAGON, CANCER* (Numinous Games 2016), wissenschaftlich fundierten Werken wie *DEPRESSION QUEST* (The Quinnsspiracy 2013), aber auch Versuchsaufbauten wie *PAPERS, PLEASE* (Lucas Pope 2013).

- 3) Die Trauma-Repräsentation ist kommentierend in dem Sinne, dass sie konventionalisierte Genre-Erwartungen unterläuft und diese nicht nur reproduziert, sondern reflektiert für eine kritische Trauma-Darstellung nutzt. Die Spiele entfernen sich damit von *Shooter*- und Horror-Mechaniken (wie aufgeführt in Kapitel 2.3.2, Teil III),<sup>16</sup> die in einem *acting out* stereotypisierender Repräsentationen verharren; sie ermöglichen ein *working through* über die Ausrichtung auf das Leben nach dem Trauma (oder zumindest die Akzeptanz der traumatischen Geschehnisse und deren biopsychosozialen Folgen).
- 4) Die Trauma-Repräsentation ist ethisch: Statisch, adaptiv oder systemisch (vgl. Stevenson 2011, Kapitel 1.2, Teil IV) werden moralisch signifikante Handlungen und Entscheidungen in der Spielwelt gefördert und die Spielenden vor die Herausforderung gestellt, sich zu diesen zu positionieren. Die Spieletitel als (nach Sicart) ethische Systeme bleiben dabei bedeutungsoffen im Sinne der *existential games* (vgl. Rusch 2020) – die Verantwortung für die moralische und ethische Interpretation wird an die Spielenden abgegeben. Dabei berücksichtigen die Titel als ethische Traumamodelle (vgl. Craps 2013) den globalisierten Kontext traumatischer Ereignisse sowie die spezifischen Formen traumatischen Leidens.
- 5) Die Traumadarstellung ist zentral für die Spielerfahrung, der:die Protagonist:in ist selbst von einem Trauma betroffen oder muss sich anhaltend mit Trauma auseinandersetzen. Das Trauma ist somit über eine funktional tiefgehende Einbindung *protagonistisch* repräsentiert.<sup>17</sup> Ebenso geschieht die *Narrativierung* von Trauma nicht nur oberflächlich als formelhafte Erzähl-Methode, die es schlicht als ein evokatives Element (vgl. Nit-

---

16 Selbst bei ambitionierten Titeln wie ALICE: MADNESS RETURNS, SPEC OPS: THE LINE und METAL GEAR SOLID V stehen die eigentlichen Spielmechaniken des Genres weiter im Mittelpunkt der Spielerfahrung und sind der Trauma-Repräsentation weniger zuträglich, als dass sie diese kontrapunktieren. Alle drei aufgeführten Titel definieren sich letztendlich über klassisches *Shooter-Gunplay*.

17 So handelt es sich bei MAX PAYNE beispielsweise um ein Spiel mit Trauma-Elementen, die aber hinter den *Shooter*-Elementen zurücktreten, die Trauma-Repräsentation nimmt eine ›Nebenrolle‹ ein – noch stärker ist dies bei MASS EFFECT 3 der Fall, wo die Trauma-Sequenzen nur einen Bruchteil der Spielzeit ausmachen, und wenig Auswirkungen haben auf die Spielmechanik und Narrative. Das Rollenspiel THE WITCHER 3 ist als Beispiel zu nennen für einen Spieletitel, bei dem man auf viele Nebencharaktere mit traumatischem Hintergrund trifft, doch bewegen sich sowohl Protagonist als auch Haupthandlung abseits von der Trauma-Thematik.

sche 2008) zur Legitimierung der Handlungen des:der Protagonist:in benutzt.<sup>18</sup>

- 6) Die Trauma-Repräsentation unterläuft im Prozess der *Embodied Recognition* der Avatarfigur einer Subjektivierung, die Objektifizierung und Antagonisierung (gerade eine Dämonisierung) zu vermeiden sucht sowie auch keine stigmatisierende Quantifizierung von Trauma vornimmt. Dabei wird Trauma spezifisch repräsentiert, als nicht in gleicher Form übertrag- und reproduzierbar; es unterliegt einer Individualisierung (hierbei kann die *personale Externalisierung* ein probates Mittel der Repräsentation sein, vermeidet sie Stereotypisierungen und Stigmatisierungen). Damit werden Computerspiele, die sich mit überindividuellen Traumatisierungen beschäftigen, nur vermeintlich ausgeklammert, da Kultur und Historie Rückschlüsse auf Individuen zulassen: Der Mensch als soziokulturelles Wesen ist stets in diese eingebettet und nur durch diese zu verstehen. (siehe Kapitel 2, Teil I)

## 2.2 Zugänge

Hilfreich für die Berücksichtigung divergierender Zugänge innerhalb der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* ist die von Formosa, Ryan & Staines (2016) getroffene Unterscheidung zwischen dem *scripted approach* sowie dem *systemic approach* in Bezug auf ethische Ansätze:

[W]e understand a systemic approach to game design to be one which relies primarily on the emergent dynamics of the game's systems (the formal game simulation) to generate an experience [...]. We understand a scripted approach to game design to be one which relies primarily on the preauthored progression of the game's story elements to generate the experience. (Ebd., S. 213)

Der *scripted approach* legt einen Schwerpunkt somit auf ›vor-geschriebene‹ Elemente wie *Cutscenes*, erklärende Texte, Dokumente und Dialoge, die durch die Spielenden eventuell punktuell ausgewählt bzw. in ihrer Abfolge beeinflusst werden können. Hierbei kommt es zu einer geleiteten Spielerfahrung

---

18 Als typisch hierfür lässt sich das Handlungsmoment des Verlustes einer geliebten Person nennen – die zum Klischee avancierte *Backstory Wound*, die als Katalysator einen anschließenden, den Spielverlauf prägenden Rachefeldzug rechtfertigen soll; so z.B. in MAX PAYNE oder der GOD OF WAR-Serie (Sony Interactive Entertainment 2005-2018).

in dem Sinne, dass die eher seltenen Aktionsmöglichkeiten, aufgrund der vorhergehenden Festlegung durch die Designer:innen, nahe an den Botschaften, Einstellungen und Aussagen bleiben, die sie narrativ zu transportieren versuchen. Beim *systemic approach* hingegen formt sich die eigentliche Narration aus der Aggregation vieler kleiner, oft nicht direkt folgenreicher Entscheidungen (z.B. nach rechts oder links laufen) über spielmechanische Elemente – »[...] the actions that are provided to the player and the rules which determine how the game responds to these actions.« (Ebd.)<sup>19</sup>

Wo also beim *scripted approach* eine Bedeutung über die Auseinandersetzung der Spielenden mit festgelegten Elementen (der ›Handlung‹) generiert werden kann, konstituiert sie sich beim *systemic approach* durch die Dynamik zwischen Spieler:in und Spielmechanik (dem ›Handeln‹).

Die Unterscheidung zwischen einem *gescrripteten* und einem *systemischen* Zugang lässt sich auf die Integration von Trauma in Computerspielen anwenden und zeigt narrative bzw. ludische Tendenzen der Trauma-Repräsentation auf. Über die Grenze zwischen erzählenden (narrativen) und ›erspielbaren‹ (ludischen) Komponenten eines Computerspiels – und inwiefern diese überhaupt aufrechterhalten werden kann – wird in den *Game Studies* seit jeher debattiert, es findet aber zunehmend eine versöhnende Annäherung zwischen Narratologie und Ludologie statt. (Vgl. bspw. Frasca 2003; Murray 2005; Kokonis 2014) Hier werden die beiden Begriffe so verstanden, dass narrativ eine (traumabezogene) Informationsgabe ohne Manipulationsmöglichkeit meint, ludisch hingegen gegenteilig die Informationsvermittlung über Manipulationen des interaktiven Bildes.

Eine *gescrriptete* Trauma-Repräsentation unterliegt einer Narrativierung, sie ist, in Anlehnung an Stevenson (2011), statisch: Die Spielenden haben keinen Einfluss auf die traumabezogenen Inhalte des Spieletitels, eine Rezeption geschieht, auf den Spielakt bezogen, passiv. Unter die statischen Elemente fallen *Off-Line-Sequenzen* (vgl. Newman 2002, Kapitel 3.2.1, Teil I) wie *Cutscenes*, aber auch auditive oder schriftliche Kommentare, die intradiegetisch (z.B. über Tagebuch- oder Krankenakteneinträge, verbale Erläuterungen zur Handlung) oder extradiegetisch (z.B. als Hinweis(-text) während des Ladens eines Spielstands oder im Spielmenü) die Intention haben, über das repräsentierte Trauma bzw. die repräsentierten Trauma-Folgen zu informieren. *Gescrriptete* Trauma-Repräsentation konstituiert sich über die Handlung des Spiels.

---

19 Siehe dazu auch Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004 sowie Adams & Dormans 2012.

Trauma-Repräsentation ist *systemisch* und damit ludisch ausgerichtet, wenn auf Trauma referierende Elemente in die Spielmechanik über die aktionale Performanz der Spielenden eingebunden sind bzw. das prozedurale Spielsystem adaptiv auf diese Performanz reagiert. Die Bewegung im und die Interaktion mit dem ludischen Raum transduziert hierbei also Aspekte traumatischer Erfahrungen und Erlebnisse direkt (z.B. über eine verlangsamte Bewegung des Avatars, das Überwinden von Hindernissen, die Einnahme eines Medikaments, den Bildschirmtod); oder sie induziert über eine Aktion der Spielenden indirekt bestimmte Ereignisse, die wiederum diese Aspekte repräsentieren (z.B. durch eine Neukonfiguration der Level-architektur, das Laden eines Flashback-Abschnittes oder auch einer narrativen Sequenz). *Systemische* Trauma-Repräsentation konstituiert sich über das Handeln der Spielenden.

Eine Annäherung an die Komplexität von Trauma ist sowohl über einen *gascripteten* wie auch einen *systemischen* Zugang möglich, allerdings mit unterschiedlichen Konsequenzen für den Spielakt:

[A] scripted approach can provide for greater scope in the variety and types of challenges that can be presented to players, whereas a systemic approach can provide finer grained scope for moral agency, more freedom for players to frame their own moral options, and a more detailed focus at the expense of breadth. (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 223)

Computerspiele weisen als hybride Systeme oft beide Ansätze auf, gewichten diese allerdings unterschiedlich; werden sie nicht kohärent eingebunden, kann dies zu einer *ludonarrativen Dissonanz* führen. (Ebd., S. 220)

## 2.3 Konstruktionen

Viele Spieletitel der *Komplexen Trauma-Repräsentation* referenzieren direkt auf die traumabezogenen Inhalte, mit denen sie sich auseinandersetzen. Über die Spielmechanik und/oder die Narration wird die Thematik (wie Krieg, Depression, Krebsleiden) konkret aufgegriffen, sie erschließt sich ohne die Notwendigkeit einer weiterführenden Interpretation durch die Rezipient:innen. Wenn auch fiktiv, sind die Szenarien dieser Spieletitel oft lebensweltnah und bilden Ausschnitte aus dem Alltag Betroffener ab – manchmal einhergehend mit der klaren und eindeutigen Benennung der repräsentierten psychischen Problematiken, wie bspw. Angststörungen oder Soziophobie. Die intendierte Nähe zu realweltlichen Gegebenheiten einer derart *konkretisierten* Trauma-

Repräsentation kann potenziell helfen, die Lebenswelt traumatisierter Persönlichkeiten über einen Abgleich mit der eigenen besser zu verstehen und das Wissen über gesundheitliche Problematiken zu vertiefen – ohne eine interpretatorische Hürde, die eventuell nur mit Vorwissen überwunden werden kann.

Doch sollte man fiktionale Konstruktionen psychischer Krankheiten nicht nur daran messen, »[...] wie sehr sie dem Kenntnisstand der psychiatrischen Forschung bzw. dem alltäglichen Erleben von Betroffenen entsprechen.« (Simond 2020, S. 119) Als Fiktionen können Computerspiele sich zwar an realweltlichen Gegebenheiten orientieren, allerdings auch über Abstraktionen und Überformungen darüber hinausgehende Bedeutungsebenen erschließen.

Missrepräsentationen und Mythen, welche zur Stigmatisierung psychisch Erkrankter beitragen, können ebenso über eine *abstrahierte* Trauma-Repräsentation aufgezeigt werden, bei der die Spielenden in symbolische bis metaphorische Situationen bzw. Spielwelten versetzt werden, die Ableitungen zu bestimmten Trauma-Symptomatiken zulassen.<sup>20</sup>

Zunächst muss konstatiert werden, dass digitale Repräsentationen zwangsläufig auf abstrahierende Prozesse – und damit Metaphern – angewiesen sind:

[Metaphors] build the very foundation for the player's interaction with the game-world and thus their function is not only to make the abstract intelligible, but to make the physical graspable, too. The way and extent to which the gameworld and its various objects and characters, including the player's avatar, become tangible to the player depend to a large degree on

---

20 Wie unterscheiden sich Metaphern von Symbolen, wie sie auch in Fromms Ausführungen zur Traumsymbolik (siehe Kap. 2.1, Teil III) zu finden sind? Andrei Tarkowski, dessen Film *STALKER* (1979) inspirierend für die gleichnamige Computerspielserie war, grenzte Metaphern streng von Symbolen ab: »A symbol contains within itself a definite meaning, certain intellectual formula, while metaphor is an image. An image possessing the same distinguishing features as the world it represents. An image – as opposed to a symbol – is indefinite in meaning. One cannot speak of the infinite world by applying tools that are definite and finite. We can analyse the formula that constitutes a symbol, while metaphor is a being-within-itself, it's a monomial. It falls apart at any attempt of touching it.« (Tarkowski 1983) Ein Symbol in einem Computerspiel hat also eine (vorab durch die Designer:innen festgelegte) begrenzte Bedeutung, wohingegen die Bedeutungsoffenheit einer Metapher einen nahezu unbegrenzten Interpretationsraum schafft.

metaphors. This is due to the fact that digital games are mediated experiences. Because of technical limitations that make mediation necessary, there is always a gap between the player, his avatar and the game world. [...] To bridge the gap, translation processes are called for: one thing has to be understood in terms of another thing, e.g. health loss is understood in terms of a shrinking health bar, running is understood in terms of moving the controller's analog stick forward etc. (Rusch & Weise 2008)

Rusch & Weise (2008) bezeichnen diese allen digitalen Spielen zugrundeliegende Metaphorik als *interface metaphors*, die sie dann abgrenzen von Spieletiteln »[...] that are based as a whole on metaphorically-structured abstract concepts such as LOVE or TRUST.« (Ebd., Hervorhebungen im Original) Sie exemplifizieren dies am Autorenspiel PASSAGE von Jason Rohrer (2007), welches das abstrakte Konzept ›Leben‹ über die räumliche Metapher der ›Reise‹ greifbar und emotional erfahrbar mache.<sup>21</sup>

---

21 PASSAGE ist ein *Adventure* im eigentlichen Sinne, mit unserem Avatar starten wir ein Explorations-Abenteuer, ohne konkrete Aufgabe und Ziel; Rätsel stellen alleinig bewegungseinschränkende, labyrinthartig organisierte Hindernisse dar, die man umgehen muss, um in der Spielwelt voranzuschreiten. Erschwerend wirkt sich dabei eine Begleiterin aus, die dem männlichen Protagonisten begegnen kann und einem fortan folgt: Man kann von nun an enge Durchgänge nicht mehr passieren, ist aber auch nicht mehr auf sich allein gestellt und alle gesammelten Punkte, die man beispielsweise durch das Öffnen von Schatztruhen erhält, werden verdoppelt. Hier zeichnet sich bereits ab, dass das Spiel eine Bedeutungsebene aufweist, die über die einzelnen Elemente hinausweist: »*Passage* [...] is a game about life's choices, lessons and inevitable end. Because it's abstract in its representation of partnership and the passage from youth to old age to death, it inspires, quite naturally, consideration of this process.« (Bogost 2011, S. 14) Das unausweichliche Ende nämlich ist nichts anderes als der Tod – zunehmend und fast unmerklich ändert sich der pixelige Sprite des Avatars und seiner potenziellen Begleiterin, sie bekommen graue Haare, auch die Bewegung verlangsamt sich. Schließlich, nach fünf Spielminuten, sterben sie, nur Grabsteine bleiben zurück. Dass in PASSAGE die Sicht des Autoren eingenommen wird, zeigt sich schon daran, dass die weibliche Protagonistin stets vor der männlichen Avatarfigur stirbt, also asymmetrisch als Teil seines Lebenslaufs inszeniert wird. Rohrer setzt damit seine eigene Perspektive alternativlos als Grundlage für die Spielerfahrung an. Zudem gestaltet sich die Rolle der weiblichen Protagonistin als problematisch, als Objekt in der Spielwelt wird sie behandelt wie die Schatzkisten, die man mit dem Avatar berührt und damit ›aufnimmt‹ – ganz abgesehen davon, dass die ›Verbindung‹ mit der Begleiterin eine heteronormative Beziehungsform als einzig mögliche abbildet.

Bezogen auf Trauma, kann bei einer derart *abstrahierten* Repräsentation die Verantwortung auf die Spielenden übertragen werden, das Geschehen zu interpretieren bzw. mit realweltlichem Wissen zu füllen; durch die mentale Arbeit kann dann eine neue Bedeutung entstehen.<sup>22</sup> (vgl. Leino 2010) Dabei ist die reduzierte, minimalistische Grafik von *PASSAGE* für sich genommen kein eindeutiger Hinweis auf eine *abstrahierte* Trauma-Repräsentation, wie sie beispielsweise bei *SYM* (Atrax Games 2015) zu verzeichnen ist: Die skizzenhafte, monotone visuelle Gestaltung steht hier, wie auch die Spielmechanik, metaphorisch für die Gefühlswelt einer Person mit einer Angststörung. Im grafisch schlichten *DYS4IA* (Newgrounds 2012) wiederum findet hingegen bspw. eine *konkretisierte*, autobiografisch gefärbte Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Stigmatisierungen und daraus resultierenden Traumata einer Person statt, die eine Geschlechtsangleichung vornehmen möchte. Beide Titel werden in Kapitel 3 näher besprochen; in diesem werden sie, neben weiteren Titeln, innerhalb der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* unterschiedlichen Repräsentations-Schwerpunkten zugeordnet.

### 3. Zuordnung

Die in diesem Kapitel aufgeführten Spielertitel sind als beispielhaft für die Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* anzusehen, ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben und ist im Rahmen dieser Arbeit nicht zu leisten.<sup>23</sup> Innerhalb der Kategorie wird angestrebt, der Multifaktorialität des Phänomens Trauma gerecht zu werden und Tendenzen der Repräsentation über vier Schwerpunkte aufzuzeigen: Trauma kann die Wahrnehmung vollständig überlagern oder sie als Intrusion beeinflussen, es kann akut passieren oder biografisch begründet sein. Hier ist explizit von Tendenzen zu sprechen, denn

- 
- 22 Beispiel hierfür wäre eine fiktive Welt, in der als *Mindscape* ein mittelalterliches Verlies als Metapher für das Gebundensein an traumatische Erinnerungen inszeniert wird, wobei Schattenwesen für traumaevozierte psychische Ängste stehen.
  - 23 Als Beitrag eines Mediendiskurses kann dieser sein Gegenstandsfeld »[...] nicht mehr als Ganzes, sondern nur noch partiell beschreiben [...]« (Spangenberg 2012, S. 170) Ausgeklammert werden hier vor allem auch Computerspiele, die sich mit historisch-kulturellem Trauma auseinandersetzen; als Beispiel lässt sich *SEPTEMBER, 12TH: A TOY WORLD* (Newsgaming 2010) nennen. Die notwendige Auseinandersetzung mit der politischen Dimension solcher Titel würde den Diskussionsrahmen dieser Arbeit sprengen.

der Komplexität von Trauma geschuldet ergeben sich immer Überlagerungen und Überschneidungen.

Die ausgewählten Titel bilden ein breites Spektrum ab von kleinen experimentellen Projekten und größer budgetierten Produktionen. Sie sollen Grundlage bieten für eine offene Debatte, die allerdings entlang der definierten Kategorie und den gesetzten Schwerpunkten geführt werden kann: »Selbst wenn Aussagen in einem Diskurs nicht völlig determiniert sind, schließen Worte, Begriffe und Kategorien als den Diskurs bzw. Diskursfragmente ordnende Strukturen beliebige Interpretationen und Verstehensprozesse aus.« (Yildiz 2009, S. 191)

Aus der folgenden Übersicht sind eine Spielserie und zwei Spielitel ausgelagert, auf deren Besonderheiten der Trauma-Repräsentation in Teil V der Arbeit in Form ausführlicher Analysen eingegangen wird: *DISTRAINT* (Jesse Makkonen 2015) und *DISTRAINT 2* (Jesse Makkonen 2018), *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (Ninja Theory 2017) sowie *DISCO ELYSIUM* (ZA/UM 2019).

### 3.1 Trauma als Überlagerung

Die hier eingeordneten Titel versetzen in fantastische (mentale) Welten, in denen die Hindernisüberwindung mit Traumabewältigung gleichgesetzt werden kann; thematisch kreisen sie um Ängste, Verlust, Trauerbewältigung und Regeneration. Die Sterblichkeit der direkt steuerbaren Avatar-Figur lässt die Spielenden die Hilf- und Machtlosigkeit spüren, unter der Betroffene oft leiden. Der Schwerpunkt wird von Titeln mit *Jump'n'Run*- und/oder Rätsel-Spielmechaniken dominiert, wobei Gegner Hürden entsprechen, die die Progression behindern. Sowohl Gegner als auch die Spielwelt repräsentieren hierbei, symbolisch bis metaphorisch, Aspekte von Trauma, die über die Steuerung ausgelösten Bewegungen und Aktionen korrelieren damit direkt: Der Sprung über einen Abgrund, ein gewonnener Kampf ist so auch gleichzusetzen mit Bewältigung und Befreiung.

#### 3.1.1 Sym

Systemisch tiefgehend eingebunden findet sich Trauma-Repräsentation in Sebastiano Morandos *SYM* (Atrax Games 2015): Zwischensequenzen gibt es keine, nur wenige, als grafische Elemente direkt in die Level selbst integrierte Textpassagen verweisen konkret auf die soziale Phobie, unter der Protagonist Josh leidet; diese wird vielmehr abstrahiert über die Spielmechanik aufgegrif-

fen: Der Avatar kann entweder in seiner humanoiden Form weiß eingefärbte Abschnitte betreten oder sich in einem Kokon verpuppen, um sich in schwarz gefärbten Regionen fortzubewegen.<sup>24</sup> (Abbildung 14) Dazu Morando:

The protagonist has a personality at a crossroads. The black part is the side that wants to overcome his problems and resolve things; whereas the white one is the side which wants to hide more inside himself. It comes from Yin and Yang, the two faces of the problem. The protagonist wishes to live both inside of his mind, but also outside of its constraints alongside others. (nach Donnelly 2015)

Abbildung 14: Wechsel des Avatars von der humanoiden Form (links) und in den Kokon-Status (rechts) in SYM.



### 3.1.2 Limbo

Interpretiert Josh in SYM seine Umgebung eventuell nur aufgrund seiner Angst-Symptomatik als feindlich, lässt LIMBO (Playdead 2010) wenig Zweifel daran, dass sein namenloser Protagonist, ein kleiner Junge, sich in einer unbarmherzigen, oppressiven Welt befindet, deren natürliche und industrielle Räume dafür ausgelegt zu sein scheinen, seinen fragilen Körper zu zerstören. Als Spielende sind wir mit ihm dieser Welt ausgeliefert und allein gelassen, traumagleich gefangen in einer repetitiven Schleife:

- 24 Diese Spielmechanik wie auch die Levelarchitektur erinnern an die METROID-Serie (Nintendo 1986-2017), in der sich Protagonistin Samus in eine mechanische Kugel verwandeln kann, um in den durch Tunnel und Türen verbundenen, oft vertikal gestreckten Räumen unzugängliche Bereiche zu erschließen.

Der Spieler wird in diese zwei-dimensionale, monochromatische, ohne auch nur ein gesprochenes Wort auskommende Welt geworfen, in diesen, nun ja, *Limbus*,<sup>25</sup> einen identitätsentkernten Ort des Transits. Die Realität ist hier nur noch Erinnerung, nur Schema, sowohl was die wenigen Charaktere, als auch was die Szenerie betrifft. (Görgen 2019)

Wenn auch Trauma nicht explizit erwähnt wird, manifestiert es sich in LIMBO über spielmechanische sowie ästhetische Entscheidungen. (Vgl. Smethurst 2015, S. 15) Weder ein Intro, ein *HUD-Display* oder ein Tutorial helfen den Spielenden dabei, Story und die Spielmechanik zu verstehen, welche darauf ausgelegt ist, die Avatarfigur unvorhersehbar auf unzählige, grausam animierte Weisen sterben zu lassen. Die Trauma-Repräsentation ist damit systemisch durch das Gefühl von Ausgestoßensein, Isolation, Zufälligkeit und Bedeutungslosigkeit markiert. Nach Smethurst wird die andauernde Angst vor potentiellen Gefahren nicht nur genutzt, um die Aufmerksamkeit der Spielenden aufrecht zu erhalten: »[I]t also creates an environment in which some of the symptoms of trauma, such as hypervigilance and oversensitivity to certain stimuli associated with the traumatic event, can be virtually experienced.« (Smethurst 2015, S. 130) Weiter führt sie aus, dass die von selbst ablaufenden Todes-Animationen das Spieler:in-Avatar-Verhältnis schwanken lassen zwischen affektiver Empathie – weil sich die spielende Person während der direkten Kontrolle (*on-line*, vgl. Newman 2002) für den Tod verantwortlich zeichnet – und kognitiver Empathie während des Kontrollentzugs (*off-line*, ebd.), bei dem man als Zeug:in das Geschehene reflektieren kann. (Smethurst 2015, S. 130)

Ästhetisch wird die abstrahierte Trauma-Repräsentation getragen durch ein distinktives Grafik- und Sounddesign: Ein körniger, schwarz-weißer Look, der an Scherenschnitte erinnert (Abbildung 15) sowie die verwirrenden, dissonanten und fragmentarischen Klangteppiche aus brummenden Maschinen, schwirrenden Klingen, Fußstritten und Insekten spiegeln mit Trauma assoziierte Symptome bzw. Emotionen wider, wie Unsicherheit, Melancholie und emotionales Abstumpfen. Das Ende des Spiels (bei dem der Protagonist auf ein Mädchen ähnlichen Alters trifft) bleibt dieser Ambiguität verhaftet und lässt gar offen, ob der Junge, wie die bisherige Spielerfahrung

---

25 Das verwandte Wort *Limbus* wurde in der katholischen Theologie als theoretische Idee einer Vorhölle verstanden. In den *Limbus Puerorum* gelangten die Seelen ungetauft verstorbenen Kinder, die ohne die Taufe nicht von ihrer Erbsünde befreit wurden.

implizierte, nicht als Opfer dieser *Mindscape* ausgeliefert, sondern vielmehr deren Schöpfer ist. (Rankin 2016)

Abbildung 15: Distinktives Grafikdesign in LIMBO.



### 3.1.3 Celeste

Protagonistin Madeline ist in CELESTE (Maddy Thorson & Noel Berry 2018) Schöpferin einer ebenfalls äußerst feindseligen metaphorischen Welt, in der sie einen Berg namens *Celeste Mountain* zu erklimmen versucht. Der Berg besitzt die magische Fähigkeit, dem eigenen Innenleben eine stoffliche Form zu verleihen. (Liapes 2019) Zwar veranschaulichen im Gegensatz zu LIMBO *Cutscenes* über Dialogfelder sowie kleine comicartige Porträts die Handlung, jedoch wird Madelines psychische Störung erst spät konkret benannt: Sie leidet unter Depressionen und Angstzuständen, die eruptive Panikattacken bedingen. Die eigentliche Erzählung von der Auseinandersetzung mit Madelines Angstproblematik, mit Verlust, Trauer und Schuld, findet systemisch über das Leveldesign wie auch die Spielmechanik des *2D-Platformers* statt. Das Krankheitsbild wird als *funktionale Störung* in das Gameplay implementiert:

Das Bezwingen von Celeste Mountain spiegelt Madelines ewige Auseinandersetzung mit ihrer Krankheit wider, die sie zu überwinden versucht. Doch auf Celeste Mountain stößt Madeline oftmals an ihre Grenzen: Es wird nachvollziehbar, wie hilflos und frustriert man sich fühlen kann, wenn ein Hin-

dernis schier unüberwindbar scheint, selbst wenn die Lösung auf der Hand liegt. (Simon 2020, S. 201)

Mit einer kombinierten Aneinanderreihung von Greif- und Sprungtechniken müssen die zunehmend komplexeren Hindernisse und Mechaniken der äußerst herausfordernden Level bewältigt werden.<sup>26</sup> In einem monsterbesetzten Spiegeltempel wird Madeline Gefangene in ihrem eigenen Kopf, Abschnitte im Dunkeln übertragen ihre Unsicherheit und ihr Unbehagen auf die Spielenden, während eines Panikanfalls in einer Seilbahn überziehen Ranken das Sichtfeld – auf ästhetischer und ludischer Ebene werden somit die Ausmaße ihrer Depressionen abstrahiert nachvollziehbar. (Vgl. Simon 2020)

Madelines Ängste manifestieren sich schließlich in einer zum Leben erwachten Spiegel-Reflexion als abgespaltener Teil ihrer Psyche: Badeline, die sich als *Part of Me* vorstellt (Abbildung 16), präsentiert sich zunächst als Antagonistin, die Madelines Wanderung Richtung Gipfel weiter erschwert.<sup>27</sup> Somit werden Madelines Depressionen und ihre innere Gefühlslage in den Spielraum projiziert und personal externalisiert.

Eine Konfliktlösung Madelines verlacht Badeline zunächst als naiv, sie stößt Madeline zum Fuß des Berges hinunter – eine Metapher für den Tiefpunkt einer depressiven Spirale. (Ebd., S. 199) Erst, als sie Badeline als Teil ihrer selbst akzeptiert, kann Madeline den Gipfel von *Celeste Mountain* erreichen. Das Spiel endet also nicht mit einer vernichtenden Konfrontation, sondern mit einer Integration und damit Fusionierung der fragmentierten mentalen Anteile – der »Part of her« wird tatsächlich zum »Part of me«. (Griffin 2018) CELESTE stellt damit den Spielenden eine mögliche Lösungsstrategie zum Umgang mit Depressionen zur Verfügung:

Wie Part of Me, beziehungsweise Part of Madeline, ist Krankheit ein Teil der eigenen Existenz, den es nicht auszulöschen und zu ignorieren gilt. [...] *Celeste* repräsentiert somit die Akzeptanz der psychischen Krankheit und die damit einhergehende Selbsterkenntnis der Vulnerabilität als notwendigen

26 Die überschaubaren Steuerungsmöglichkeiten erlauben das Hochziehen an Objekten, was, kombiniert mit dem *Dash*, einem schnellen Zusatzsprung in eine beliebige Richtung, komplexe Sprungmanöver ermöglicht. Im späteren Spielverlauf kann ein *Doppel-Dash* erlernt werden.

27 Mit ihren violetten Haaren und roten Augen erfüllt *Part of Me* gesellschaftliche Zuschreibungen dämonischer Züge, ist mit stigmatisierenden Konnotationen aufgeladen; auch ihre entmutigenden Kommentare erhöhen das Unwohlsein der Spielenden. (Vgl. Simon 2020, S. 198)

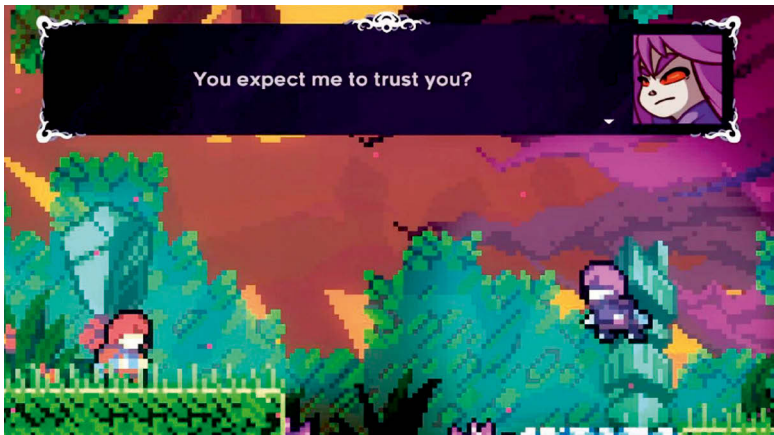
Schritt des Heilungsprozesses. (Simon 2020, S. 199; Hervorhebung im Original)

Wie Spieldesigner:in Maddy Thorson (2020) in einem Blogbeitrag erläutert, durchlief sie während der Entwicklung des Spiels ebenfalls einen persönlichen Prozess der Auseinandersetzung mit ihrer Geschlechtsidentität, was unterbewusst in das Spiel einfluss:

When Madeline looks in the mirror and sees her other self; when she attempts to abandon her reflection, who then drags her down the mountain; when the two reconcile and merge to become stronger and more complete... that was all unknowingly written from a trans perspective. (Ebd.)<sup>28</sup>

CELESTE steht somit für ein künstlerisches Produkt, das nicht nur das Potenzial hat Reflexionsprozesse bei seinen Rezipient:innen anzustoßen, sondern auch bei seinen Schöpfer:innen.

Abbildung 16: Konfrontation mit Badeline in CELESTE.



28 In Madelines Zimmer in einem 2019 erschienenen DLC namens *Farewell* sind weitere subtile Hinweise auf ihre Transidentität verstreut. (Bailey, K. 2019)

### 3.1.4 Braid

Wegbereitend für den sprunghaft wachsenden Erfolg der *Indie-Game*-Branche war 2008 Jonathan Blows *BRAID* (Number One).<sup>29</sup> Die Prämisse des *2D-Platformers* scheint sich zunächst an Klassikern des *Jump'n'Run*-Genres wie den *MARIO*-Spielen von *Nintendo* (seit 1981) zu orientieren: Eine Prinzessin wurde entführt, »snatched by a horrible and evil monster« – das verrät die erste Texteinblendung aus einem der in der Spielwelt verteilten Bücher, über die sich explizit lyrisch die Narration erschließt. Sie bricht die altbekannte, simple Gut-gegen-Böse-Thematik zunehmend auf, vertieft sie und hinterfragt die historisch gewachsene Selbstverständlichkeit des heilbringenden (traumatisierten) männlichen Helden. Schon der zweite Satz des Buches gibt darauf einen Hinweis, denn Protagonist Tim, der sich auf die Suche nach der Prinzessin begibt, scheint Fehler begangen zu haben, die zum Verschwinden der Prinzessin beitragen.

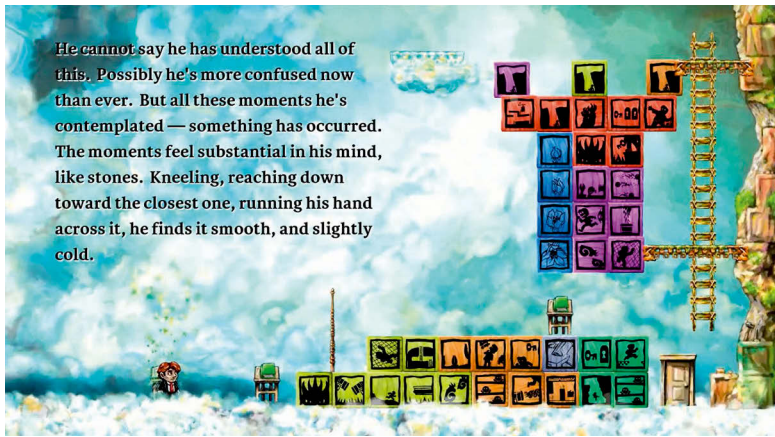
Der dadurch entstehende Wunsch, Vergangenes ungeschehen zu machen, wird durch die primäre Spielmechanik aufgegriffen: Die Zeit kann zurückgedreht werden, wodurch sich Spieltode ungeschehen machen lassen, aber auch viele der zahlreichen Rätsel erst gelöst werden können. Somit wird Tims schuldbehafteter Rettungsversuch systemisch transportiert, selbst wenn man die Bücher ignoriert – das Lesen dieser ist für den Spielfortschritt nicht notwendig, trägt aber wesentlich zur vielschichtigen Repräsentation von Trauma bei.<sup>30</sup>

Das Ende legt nahe, dass wir uns in der *Mindscape* eines Täters befinden: In diesem *cognitive mental space*, wie Blow ihn bezeichnet (Dahlen 2008), hat Tim

- 
- 29 Zunächst ausschließlich auf *Microsofts* neuer Online-Distributionsplattform *Xbox Live Arcade* veröffentlicht (die Plattform *Steam* hatte das Spiel aufgrund einer schlechten Verkaufsprognose zunächst abgelehnt), wurde es bereits 2009 über 400.000-mal heruntergeladen. (Bearman 2009) Die positive Verkaufsbilanz ermutigte Publisher, auch mit *Mainstream*-Konventionen brechende, experimentelle Computerspiele zu vertreiben. Jonathan Blow gilt als Wunderkind der Computerspielebranche; nach dem meta-physischen Puzzle-Spiel *THE WITNESS* (Thekla 2016) arbeitet er aktuell an einer neuen Programmiersprache namens *JAI*, auf der sein nächstes Spiel beruhen soll. (Takahashi 2018)
- 30 Über diese erschließen sich mehrere Handlungsstränge, die auf das Wesen von Tims Schuld verweisen: Es finden sich Hinweise auf Alkoholismus, Kontrollzwänge und sogar auf die Teilhabe an der Erforschung einer Massenvernichtungswaffe wie der Atom-bombe. (Blow 2010)

sich in die Position des unermüdlichen Retters versetzt – doch die wolkenreiche Kopfwelt entpuppt sich schließlich als Luftschloss (Abbildung 17), die traumatische Erinnerung ist trügerisch. Tim kann die Prinzessin finden, unerreichbar für ihn scheint sie vor einem Ritter zu fliehen. Parallel zu ihr bewegen wir die Avatarfigur durch den Level. An dessen Ende jedoch wird ebenfalls die Zeit zurückgedreht und es zeigt sich, dass die Prinzessin versucht Tim zu entkommen, der sie unaufhaltsam verfolgt. Dass die Spielenden Tim auf der vermeintlichen Heldenreise aktiv unterstützt haben und seine Motive teilten, konfrontiert sie mit der Tatsache, in die Rolle eines Täters geschlüpft zu sein, vielleicht sogar die durchaus vorhandenen Hinweise auf die unzuverlässige Erzählperspektive ignoriert zu haben – eine unumkehrbare Erkenntnis ohne Möglichkeit zur Umkehr der Zeit.

Abbildung 17: Das mentale Luftschloss von BRAID.



### 3.1.5 Papo & Yo

Vander Caballero stellte das stark autobiografisch geprägte PAPO & YO (Minority 2012) in seinem Vortrag auf der *Game Developer Conference* als *Empathy Game* vor. (Caballero 2014)<sup>31</sup> In dem *Adventure-Game* erkundet ein Junge namens Quico eine traumartige Favela, Ausdruck einer Flucht vor dem alkohol-

31 Das Spiel war vor allem ein Kritikerliebling, erlangte auch die Aufmerksamkeit größerer Zeitungen; u.a. berichtete die *New York Times* (Suellentrop 2012), das *Time Magazine*

kranken Vater.<sup>32</sup> (Bartelson 2015) Quico kann die Umgebung manipulieren, indem er symbolartige Kreidezeichnungen von Zahnrädern, Schaltern und Schlüsseln aktiviert und dann tatsächlich einsetzen kann; so lassen sich neue Teilbereiche der Spielwelt erschließen. Ein Monster, das mit Fröschen gefüttert werden will, durch diese aber aggressiv wird, repräsentiert den Vater und seinen Alkoholkonsum. (Abbildung 18)

Scheitern Quicos Versuche, das Monster zu zähmen und sich mit ihm anzufreunden immer wieder, muss er einsehen, dass er ihm nicht helfen kann und nur die Option verbleibt sich von ihm fernzuhalten, auch emotional. Er stürzt das schlafende Monster in einen Abgrund und erwacht in der wirklichen Welt, von der aus er seine mentale Flucht begonnen hatte.

Quicos Reise ist zu verstehen als Versuch der Resilienzbildung gegen den anhaltenden Stress, den der an Alkoholismus erkrankte Elternteil auslöst – und der sich, als Kindheitstrauma, auf die psychosoziale Entwicklung eines Kindes stark auswirken kann. (Barnow, Lucht, Fischer & Freyberger 2001; Barnow, Lucht & Freyberger 2002; Lenz 2005)

Abbildung 18: Alkoholkonsum als Monster in PAPO & YO.



wählte es in die *Top Ten* der Spiele 2012. Auch die psychiatrische Fachliteratur (Billingsley 2013) würdigte PAPO & YO als Porträt einer traumatischen Jugend.

- 32 Caballero wuchs in Bogotá auf, neben dem Titel (dt. ›Papa & ich‹) verweist eine zu Spielbeginn eingeblendete Widmung auf den persönlichen Bezug: »To my mother, brothers and sisters with whom I survived the monster in my father.«

## 3.2 Trauma als Intrusion

Dieser Schwerpunkt der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* ist von einem Wechsel zwischen Wahrnehmungsebenen geprägt, der eine Binarität aus Realität und traumainduziertem Realitätsverlust als symbolisch-metaphorische Parallelwelt eröffnet. Der Avatar ist oft indirekt über ein *Point-and-Click-System* steuerbar oder hat nur wenig Manipulationsmöglichkeiten. Der Bildschirmtod ist kein wichtiger Bestandteil der Spielerfahrung und oft überhaupt nicht vorgesehen. Mit teils expliziter Darstellung werden Trauma-Folgen wie Alkoholsucht, Medikamentenabhängigkeit und Suizid aufgegriffen, ebenso wie Missbrauchs-erfahrungen während der Therapie.

### 3.2.1 Dear Esther

In DEAR ESTHER (The Chinese Room 2012)<sup>33</sup> wird auf jegliche Form der Manipulationsmöglichkeit verzichtet – »[an] interactive 3D experience that [can] not be won and [does] not require any particular skills from the player, but instead focuse[s] on delivering a narrative and evoking an emotional response.« (Kuznetsova 2017) In diesem *Walking Simulator* durchschreiten die Spielenden quasi einen Bildband gescripteter traumatischer Ereignisse und Erinnerungen. Das Gameplay besteht ausschließlich aus der egoperspektivischen Exploration einer traumähnlichen Insel aus prozedural zufällig gesetzten Landschafts-Elementen, während der durch eine Erzählerstimme ebenso zufällig zusammengestellte gescriptete Textpassagen vorgetragen werden (Abbildung 19); es ist somit in zweifacher Hinsicht unzuverlässig. Bleibt das traumatische Kernereignis, ein Autounfall mit Todesfolge, bei jedem Spieldurchgang gleich, erzeugt die Zufälligkeit ein Gefühl der Ungewissheit und der ausbleibenden Vollständigkeit: »The quest for narrative coherence, for meaning and closure, for order in the chaos of the mind, is doomed to fail. The player remains powerless because the course of the narration is widely determined by chance, and the ambiguity of the narrative can never be shrugged off.« (Beyvers 2020, S. 183)

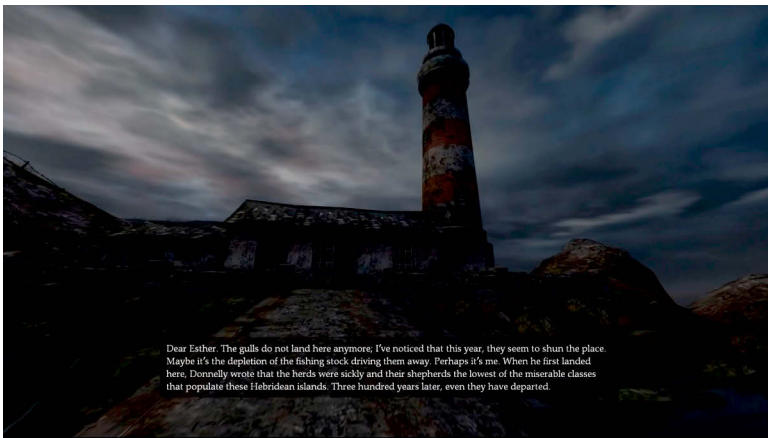
Auch, ob es sich beim Avatar um den Erzähler selbst handelt, bleibt unklar. Doch ist er/sind beide Teil der Insel, als »explorable entity« (Beyvers 2020,

---

33 Das Spiel war ursprünglich ein Mod für HALF-LIFE 2 (Valve Corporation 2004), wurde stetig weiterentwickelt und schließlich als eigenständiger Titel veröffentlicht. (Denby 2011)

S. 173) verschmilzt seine/ihre durch den Verlust von Esther instabil gewordene Psyche mit der Landschaft als Symbol des emotionalen Schmerzes. So ergibt das *Environmental Storytelling*, kombiniert mit dem literarischen *Storytelling*, ein Puzzle aus Hinweisen, ebenso ambig und fragmentarisch wie die traumatischen Erinnerungen des trauernden Protagonisten.

Abbildung 19: Der Spielbeginn von DEAR ESTHER.



### 3.2.2 Fran Bow

FRAN BOW (Killmonday Games 2015) erzählt die Geschichte der zehnjährigen Fran, die im Jahre 1944 in eine Nervenheilanstalt eingewiesen wird, nachdem sie den Tod ihrer Eltern miterlebte. Dort wird sie durch das Personal missbraucht, die ihr eingeflösten Pillen führen zu lebhaften Halluzinationen, während der sie ein mythisches Paralleluniversum besucht – bevölkert von für sie zunächst furchteinflößenden Wesen und in ihrer Grausamkeit erinnernd an die (Alp-)Traumwelt von SILENT HILL. Zunehmend wird dieses Universum zu einer von Fran nicht mehr von ihrer Lebenswelt unterscheidbaren Hyperrealität, die sie auch ohne Medikamente besuchen kann; dort findet sie Unterstützung durch die Katze Mr. Midnight, ein Flugwesen namens Palontras sowie Itward, ein Skelett im Wrack, die für sie Liebe, Heilung und Hoffnung verkörpern. (Darko 2016)

Als Fran schließlich den Leiter der Anstalt über die tatsächlichen Gründe zur Rede stellt, wird sie von ihm erschossen. Doch Itward erscheint und

attackiert ihn, der hinzukommende Palontras heilt Fran und zusammen mit Mr. Midnight fliegen sie davon.<sup>34</sup> Gamedesignerin Natalia Martinsson verarbeitete in FRAN BOW eigene Erfahrungen, als Kind wurde sie sexuell missbraucht und fing an sich selbst zu verletzen. (Dunbar 2019) Die damit einhergehenden Gefühle wollte sie über die explizite grafische Darstellung vermitteln, gleichzeitig war der für sie therapeutische Akt der Spielgestaltung nur über eine abstrakte, comichafte Darstellung möglich. (Ebd.) Darüber hinaus gelingt FRAN BOW eine akkurate Repräsentation einer dissoziativen Identitätsstörung<sup>35</sup> als Bewältigungsstrategie, die in der Regel von Kleinkindern entwickelt wird, wenn sie unaushaltbare Angst, Not und Gewalt erfahren. Sie beginnen, ihre Persönlichkeit in mehrere Identitäten aufzusplitten:

Die Persönlichkeitsanteile entstehen dadurch, dass die traumatisierten Kinder nicht in der Lage sind, ein einheitliches Empfinden ihrer selbst auszubilden. Die Last der traumatischen Erfahrung wird gleichsam auf mehrere innere Schultern verteilt. Dies ist nötig, damit ein Teil des traumatisierten Kindes eine halbwegs normale Weiterentwicklung vollziehen kann, während die Schrecken der Traumatisierung abgespalten bleiben und in den entstandenen ›Alters‹ (Innenpersonen) gleichsam ein Eigenleben führen. (Bosse 2014)

Der Wechsel zwischen den Persönlichkeiten bzw. den Welten ist eine wichtige Mechanik des Spiels (Abbildung 20) und erweitert, neben vereinzelt simplen Minispielen, das Gameplay-Repertoire und damit die systemische Trauma-Repräsentation des *Point-and-Click-Adventures*, die ansonsten aufgrund der indirekten Steuerung und der Rätselgestaltung vor allem gescriptet über die Narration traumatische Inhalte transportiert.

### 3.2.3 The Cat Lady

THE CAT LADY (Harvester Games 2012) und FRAN BOW nehmen eine ähnliche Sicht auf ihre weiblichen Hauptfiguren ein: »[They] emphasize the im-

34 Der Plot scheint an den Film PANS LABYRINTH (del Toro 2006) angelehnt: Auch hier flieht ein junges Mädchen vor dem grausamen Leben in einer faschistischen Gesellschaft, wird am Ende erschossen und doch von Fabelwesen gerettet. Martinsson schätzt den Film nach eigener Aussage sehr. (Dunbar 2019)

35 Die dissoziative Identitätsstörung ist eine Extremform der bereits beschriebenen Traumaverarbeitung durch Dissoziation, die der Wiedergewinnung von Wahrnehmungs- und Handlungskontrolle dient. (Fischer & Riedesser 2006) Halluzinationen korrelieren oft mit einer dissoziativen Identitätsstörung. (Brand, Rossell, Bendall & Thomas 2017)

Abbildung 20: Der Wechsel zwischen den Realitäten in FRAN BOW.



portance of *healing* rather than *curing* for their protagonists.« (Stang 2018; Hervorhebungen im Original) THE CAT LADY findet jedoch in seinen *Adventure*-Wurzeln Möglichkeiten einer komplexen Trauma-Repräsentation, die stärker systemisch eingebunden ist und oft über die Spielmechanik vermittelt wird.

Die Kontrollen sind reduziert auf vier Tasten (plus eine zum Beenden des Spiels), der Avatar kann sich nur nach links oder rechts bewegen; wichti-

ge Objekte werden direkt hervorgehoben, ohne dass das Bild mit der Maus ›durchsucht‹ werden muss – für Entwickler Remigiusz Michalski eine bewusste Design-Entscheidung, um das Gameplay immersiver und direkter zu gestalten. (Böke 2012) Dabei geht es ihm auch um eine größere Wirkung der zahlreichen Horror-Elemente (ebd.), die allerdings weniger als in Makko-nens Titeln oberflächliche Attraktion (siehe dazu die Analyse der DISTRAINT-Spiele in Teil V), sondern der ernsthaften Vermittlung der Themen des Spiels zuträglich sind: Suizid, Depression, Missbrauchserfahrungen in der Therapie, soziale Isolation.

Protagonistin Susan Ashworth scheinen sich all diese Erfahrungen und Problematiken körperlich eingeschrieben zu haben, nur schwerfällig und langsam steuert sich ihre Avatarfigur.<sup>36</sup> Nach einem Suizidversuch wird sie aus der Zwischenwelt einer Todesbotin, der *Queen of Maggots*, mit der Gabe der Unsterblichkeit wieder in die Welt der Lebenden geschickt (›The last thing I wanted«, lautet dazu ihr lakonischer Kommentar). Als durch die *Queen of Maggots* getaufter *Dark Angel*, eine Superheldin wider Willen, soll Susan dort fünf ›Parasiten‹ töten, die sich vom Leid anderer ernähren. Die Parasiten entpuppen sich als Männer, die sämtlich Gewalt an Frauen ausüben. So tötet der Psychiater der Klinik, in der Susan nach ihrem Suizidversuch behandelt wird, Patientinnen und Pflegerinnen auf brutale Weise in einem geheimen Keller.

THE CAT LADY gelingt es offenzulassen, ob die grotesken, grausamen Morde tatsächlich geschehen oder eine Metapher darstellen für die gesellschaftlichen Ursachen psychischer Symptomatiken bzw. die Hürden, die Betroffenen in den Weg gestellt werden.<sup>37</sup> Ein zweiter Erzählstrang macht Su-

---

36 Aus spielmechanischer Perspektive behindert die langsame Bewegung den Spielfluss und ist oft mühsam. Hier wird also die Abbildung eines physischen *Embodiments* leidvoller Erfahrungen über eine positive Gameplay-Erfahrung gestellt – ein *upkeying* der Vermittlung mentaler Zustände (Erläuterung des Begriffs im Zuge der Analyse zu HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE, Kapitel 2, Teil V).

37 So erfährt Susan Gewalt im Krankenhaus auch über das Pflegepersonal, das sie entmündigt, ihr eine Medikation aufzwängt und sie wie ein kleines Kind behandelt, eine ›Verrückte‹, die nicht weiß, was gut für sie ist. Es wird damit einhergehend angedeutet, dass das Kliniksystem dieses Verhalten begünstigt: das Personal ist unterbezahlt und überarbeitet. Reale Missbrauchserfahrungen in der klinischen Behandlung sind ebenso häufig wie unzureichend dokumentiert, erst langsam mehren sich Studien, die diese Problematik näher beleuchten. (Auslander & Penney 1998; Patihis & Pen-dergrast 2019) Traumatisierend wie die Klinikerfahrungen wird Susans Ehe in einem

sans alltägliche Versuche erfahrbar, mit ihrer Depression und sozialen Isolation umzugehen in einer Gesellschaft voller Vorurteile und unzureichender Hilfssysteme.<sup>38</sup> Dass darin der eigentliche Horror liegt, spiegelt sich in den Rätseln, die sich um soziale Interaktionen und die Schwierigkeiten drehen, mit den Symptomen einer psychischen Erkrankung umzugehen.

Spielmechanisch greift im dritten Akt des Spiels ein Puzzle den täglichen, fast aussichtslos erscheinenden Kampf auf, mit einer Angsterkrankung zu leben und eine Panikattacke zu vermeiden: Susan bewegt sich in ihrem Apartment, in dem Alltagsgegenstände und -tätigkeiten per Tastendruck ausgewählt werden müssen – wie Klavier spielen, Rauchen, Kaffee kochen. Für die Spielenden nicht einsehbar, führt eine der Tätigkeiten zu einer Panikattacke Susans, der Abschnitt muss erneut gespielt werden. Ein Versagen ist hier nahezu unumgänglich, der Spielabschnitt ist frustrierend, mühsam und unfair und damit eine passende Metapher für Susans verletzbaren Gemütszustand, der durch Kleinigkeiten ins Ungleichgewicht geraten kann. Auch an anderen Stellen wird das Inventar-Rätseln traditioneller *Adventures* aufgebrochen.

Selbst die genretypischen *Multiple-Choice*-Dialoge erfahren, bezogen auf Trauma-Repräsentation, eine ludische Aufwertung: Im Krankenhaus scheint sich eine einzige Pflegerin wirklich für Susan zu interessieren, auch die Spielenden können in einem Dialogsystem auswählen, mehr über sie erfahren zu wollen. Es stellt sich heraus, dass die vermeintliche Krankenschwester eine Suizid-Patientin ist, die man später auf dem Dach stehend vorfindet, bereit zum Springen. Sie kann nur davon abgehalten werden, wenn man die passenden Details ihrer Lebensgeschichte aus mehreren Antwortmöglichkeiten auswählt. Hat man sich als Spielende:r zuvor also nur durch die Dialoge manövriert, ohne ihnen tatsächlich Beachtung zu schenken, wird man an dieser Stelle zwangsläufig scheitern und die Pflegerin nicht retten können. Das ›Problem‹, das eine Gesellschaft durch fehlende Kommunikation und ehrliche Anteilnahme erst kreiert, kann also nur über Kommunikation und ehrliche Anteilnahme gelöst werden – nicht etwa über das stupide Auswählen aller möglichen Textantworten mit dem Ziel der Spielprogression oder das wahllose Kombinieren von Objekten.

---

Flashback beschrieben, in dem die Dialoge mindestens so angsteinflößend und (emotional) grausam sind wie die grafisch explizit dargestellten Morde.

38 Auf den Zusammenhang zwischen Trauma, Depression und Angststörungen sowie die Bedeutung eines sozialen Netzwerkes aus wissenschaftlicher Perspektive wurde bereits in Kapitel 2, Teil II eingegangen.

Abbildung 21: Susan als Opfer psychischer Gewalt (oben) und ihre physische Rache an einem der Täter (unten) in THE CAT LADY.



Nimmt THE CAT LADY also den Kampf von Menschen mit psychischen Symptomatiken ernst und zeigt aus einer persönlichen Perspektive auf, wie schwer es ist, Hoffnung und Hilfe zu erhalten, erfährt Susan beides in der Gestalt von Mitzi, ihrer neuen Nachbarin.<sup>39</sup> Mitzi lebt mit einer Krebsdiagnose auf sich allein gestellt, hat sich aber ihren Optimismus erhalten. Sie dringt

39 Michalski zufolge erhielt er viele Zuschriften von Personen, die sich mit Susan identifizieren und durch die Figur der Mitzi darin bestärkt wurden, sich ihrem Umfeld mehr zu öffnen. (Mulrooney 2013) Die sich in einer Spielszene hinter Mitzi manifestierende *Queen of Maggots* lässt Susan deren tödliche Krankheit erkennen. Durch ihr Erscheinen in der ›Realität‹ wird diese als Konstrukt infrage gestellt, die ausbleibende Erklärung erzeugt ein offen interpretierbares Bild mit einer nach Tarkowski indefiniten meta-

in Susans Komfortzone ein und ihr gelingt es, sie für eine Freundschaft zu öffnen – eine Symbiose des Kümmerns und Helfens als Antithese zu den parasitären zwischenmenschlichen Beziehungen, denen die beiden Frauen sonst oft ausgesetzt waren. Mit ihrer Hilfe gelingt es Susan, ihre Mission zu erfüllen, die Parasiten aufzuspüren und zu töten (Abbildung 21):<sup>40</sup> Eine in all seiner Grausamkeit kathartische Rache, ein symbolischer Akt der Befreiung und Umkehr des Täter-Opfer-Verhältnisses, der den oft unsichtbaren Kampf von durch Gewaltverbrechen traumatisierten Frauen als empowerndes *working-through* zeigt.<sup>41</sup>

### 3.3 Trauma als akutes Erleben

Die Titel dieses Schwerpunktes versetzen die Spielenden direkt in eine (potenziell) traumatische, lebensweltliche Situation, gebunden an individuelle Schicksale. Es werden Situationen aus dem Alltag der Protagonist:innen geschildert, auch wenn deren abgebildete Lebenswelt nicht die der Mehrheit der Spielenden ist: Krieg, Krankheit, politischer Zwang, Marginalisierung, aber auch kulturelle Traumata werden dabei thematisiert. Die Spiele zeigen quasi echtzeitig die Auswirkungen und Einflüsse einer auf die Psyche schädlich einwirkenden Umwelt, machen damit die Ursachen für die Bildung von traumatischen *Embodied Memories* (siehe Kapitel 3.2, Teil II), die sich Körper und Seele einschreiben, ludisch erfahrbar. Die Bewegung im und durch den Spiel-Raum trägt durch die überwiegend direkte Steuerung dazu wesentlich bei: Manipulationen der Spielwelt korrelieren oft mit Aspekten der Trauma-Repräsentation.

#### 3.3.1 Papers, Please

Die Story des grafisch schlichten PAPERS, PLEASE von Lucas Pope (2013) ist schnell umrissen, aber bedeutsam für die Kontextualisierung der morali-

---

phorischen Bedeutung – anders als die Symbolwelt(en) in den DISTRRAINT-Spielen, wie deren Analyse zeigen wird.

- 40 Im Spiel gibt es verschiedene Enden, die jedoch allesamt ein realistisches Bild von einer gestärkten Susan zeichnen, die gelernt hat mit ihren psychischen Symptomatiken zu leben.
- 41 Susan Ashworth erinnert damit an literarische sowie filmische Vorbilder: In DAS MÄDCHEN MIT DEM DRACHEN-TATTOO (Fincher 2011) rächt sich Lisbeth Salander an ihren männlichen Peinigern, in INGLOURIOUS BASTERDS (Tarantino 2009) lässt die Jüdin Shosanna ein Kino voller Nazis (mitsamt Hitler!) in Flammen aufgehen.

schen Entscheidungen innerhalb des Spielsystems (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 213): Die Spielenden schlüpfen in dieser »prozedurale[n] Remediation von Bürokratie« (Standke 2016, S. 77) in die Rolle eines Grenzkontrollleure des fiktiven Staats Arstotzka – ein totalitäres, paranoides Regime, das vor entmenslichenden und entwürdigenden Kontrollmaßnahmen nicht zurückschreckt. Spielmechanisch ist es das Ziel, diese Maßnahmen möglichst effizient und nach Vorschrift durchzuführen, um keinen Lohnabzug zu riskieren oder gar eine Kündigung; zuhause wartet die Familie, die bei mangelhafter Ernährung und unzureichender Beheizung der Wohnung krank zu werden droht. Die Spieloberfläche gleicht dem Zollhäuschen eines Kontrollleure, das die Einflussnahme nahezu vollständig limitiert auf das Erlauben oder Ablehnen der Einreise bzw. die Anweisung zur Inhaftierung eines:einer Antragstellenden. Die monotone Farbpalette der minimalistischen Grafik sowie der repetitive Soundtrack betonen die mondäne Gleichheit der Narration und des Gameplays. (Morrissette 2017)

Im Laufe der Spielzeit werden die Kontrollmöglichkeiten ausgebaut und die Einreisevorschriften mehrmals geändert. Die an der Grenze ankommenden Personen<sup>42</sup> verkörpern dabei individuelle Schicksale, die sich in Form kurzer Dialoge erschließen. Da die Schreibtisch-Oberfläche des Kontrollhäuschens der Aufteilung eines realweltlichen Bürotisches ähnelt (Abbildung 22) und die Maussteuerung wie die eines Betriebssystems über *Point-and-Click* und *Drag-and-Drop* funktioniert, synchronisieren sich die Bewegungen der Spielenden mit denen des Spielcharakters und dieser verschwindet, so Smethurst, annähernd vollständig:

I would suggest that it succeeds not because it makes the player feel embodied within the player-character, but because it makes the player-character disappear entirely. If one follows Newman's argument [siehe dazu Kapitel 3.2.1, Teil I, Anm. des Autors] that player-characters are only present to the on-line player as a set of abilities (mechanics) that allow them to navigate and act in the game world, then one could further argue that if these abilities do not differ at all from those of the real-life player in the moment of play, the player-character can hardly be said to be present at all. (Smethurst 2017, S. 118)

---

42 Durch einen prozeduralen Algorithmus werden die Gesichter der Personen immer neu zusammengewürfelt, dadurch entstehen mehr als 32.000 verschiedene Kombinationen.

Die Bürowerkzeuge werden nach dem Konzept des *extended minds* zu Erweiterungen unseres Selbst (siehe Kapitel 3.1.2, Teil I), die Handlungen eines fiktiven Charakters zu meinen Handlungen als Spielender: Lasse ich eine alte Frau ohne Papiere illegal über die Grenze, um ihre kranke Tochter zu besuchen, riskiere damit aber meine Einkünfte und die Gesundheit meiner Familie?<sup>43</sup> Die tragischen Einzelschicksale führen ludisch zu einem kaum im Gleichgewicht zu haltenden Balanceakt zwischen bürokratischer Disziplinierung und moralischer Integrität, der in einen existenziell bedrohlichen und potenziell traumatisierenden Zustand versetzt: »Since it is extremely difficult for the player to achieve all of their goals at once, the game functions as a test of what the player is willing to compromise on first when put under pressure: familial duties, political beliefs, or personal safety.« (Smethurst 2017, S. 113) Zunehmend spielt man »[...] nicht mehr eine Person, die moralisch und sinnhaft über die mögliche Einreise bestimmt, sondern einen Grenzbeamten, der seine Arbeitsschritte und die Dauer der Fälle zu optimieren hat.« (Ressel 2019)

Thematisch fordert das Gameplay über solche Entscheidungen das moralische Wertesystem der Spielenden auf unterschiedliche Weise heraus.<sup>44</sup> Somit bleibt es nicht aus, dass man, agierend in einem Gefüge aus Macht (als so-

43 Das erzeugt nach Kuznetsova eine *ludonarrative Dissonanz*: »The player is thus constantly forced to choose between gameplay and story incentives, which pull them in different directions[...]« (Kuznetsova 2017, S. 82) Gegenteilig sieht Smethurst hier ein Beispiel für die Vermeidung von *ludonarrativer Dissonanz* – »[...] by closely integrating its central spot-the-difference mechanic within the overarching storyline.« (Smethurst 2017, S. 112)

44 Formosa, Ryan & Staines (2016) nehmen diesbezüglich eine Differenzierung vor: 1) *Dehumanisation*: Durch die jeden Tag zunehmende Zahl der Ankömmlinge und den damit ansteigenden Zeitdruck, verlagert sich der Fokus weg von der Person hin zur Kontrolle der Papiere. 2) *Privacy*: Geräte wie ein X-Ray-Scanner können zwar Terroristen entlarven, verletzen aber auch die Privatsphäre der ankommenden Individuen; zudem müssen Diskrepanzen zwischen dem auf den Dokumenten angegebenen Geschlecht und dem phänotypischen Aussehen, den gegebenen Vorschriften zufolge angesprochen werden. 3) *Fairness*: Selbst, wenn man sich für eine moralisch geleitete Handlungsweise entscheidet, ist es schwer, diese konsistent zu verfolgen – so kann etwa ein plötzlicher Krankheitsfall in der Familie den Vorsatz zunichtemachen, Staatsgegner illegal passieren zu lassen. Zwangsläufig handelt man unfair an einzelnen oder mehreren Personen. 4) *Loyalty*: Ob man nun staatsreu agiert oder die Rebellenorganisation EZIC unterstützt (über die man nur vage Informationen erhält), ist die Entscheidung für die eine oder andere Seite keine punktuelle, sondern konstituiert sich über viele Einzelentscheidungen während des Spielens; aufgrund des mangelnden Überblickswissens führen diese zwangsläufig zu moralischer Korruption.

zialer Akteur, der menschliche Schicksale beeinflusst) und Machtlosigkeit (als Operateur, der einem totalitären System unterliegt), zum ›Schreibtischtäter‹ wird und sich schuldig macht.<sup>45</sup> Das Gameplay mit seiner effizienzorientierten bürokratischen Alltagsarbeit gemahnt damit an die von Hannah Aarendt benannte Banalität des Bösen (Formosa, Ryan & Staines 2016, S. 216; Sicart 2019, S. 151): Ethische Entscheidungen werden in die prozeduralen Vorgänge externalisiert und affektiv positiv besetzt – man sorgt sich schließlich um das eigene Wohl und das der Familie. (Vgl. Ressel 2019) Durch die Einnahme der Täterperspektive wird zwangsläufig dessen (potenziell) konstitutive Funktion für die Aufrechterhaltung eines gewaltvollen und traumatisierenden Systems psychologisiert und relativiert, weil es nun der Täter ist, der als Opfer der historischen und politischen Umstände analysiert wird. So kann *Papers, Please* zwar die Meinungen und Einstellungen von Spielenden bezüglich sozialpolitischer Fragen beeinflussen (Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018), die Verkörperung eines traumainduzierenden Täters führt allerdings eher zu einer Übernahme eines Framings, das von der Identifikation und einer (empathischen) Allianz mit den Opfern wegführt. (Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018; McKernan 2019)<sup>46</sup>

- 
- 45 Das Video-Essay *Die Philosophie von: Papers, Please* (<https://www.youtube.com/watch?v=Z66SWH1HVcY>) geht in Bezug auf den Schuldbegriff bei Karl Jaspers genauer darauf ein, inwiefern sich der Protagonist – und die Spielenden – in mehrfacher Hinsicht mit Schuld beladen können: Mit krimineller Schuld über das Nichteinhalten von Gesetzen, mit politischer Schuld über die Duldung von Handlungen der Regierenden, mit moralischer Schuld über die Selbstbeurteilung des Handelns sowie mit metaphysischer Schuld durch die eigene Machtlosigkeit, Unrecht zu verhindern.
- 46 Lucas Pope hatte den Effekt der Komplizenschaft mit dem Täter so anscheinend nicht antizipiert; das wird in einem Interview deutlich, in dem er sich überrascht davon zeigt, dass Spielende ihre Loyalität mit Arstotzka zum Ausdruck bringen. (Shackford 2013) Im selben Interview setzt er allerdings die Täterperspektive als Ausgangspunkt für seine Spielidee: »In popular media you've always got the hero spy sneaking through checkpoints but wouldn't it be cool to play the guy on the other side? Instead of letting the super-spy slip through, you can be the one to throw him in prison.« (Ebd.) In einem weiteren Interview relativiert er explizit die Handlungen nicht nur des Protagonisten als Individuum, sondern auch des Systems des (fiktiven) Staates: »I wanted to show that in politics, all sides of any kind of issue have some justification. There's not just the good guys and the bad guys – even the bad guys have some justification for why they want to do something.« (Cullen 2014)

Abbildung 22: Der Schreibtisch als Tatort in PAPERS, PLEASE.



### 3.3.2 This War of Mine

Tendenziell offener als PAPERS, PLEASE verhandelt THIS WAR OF MINE vom polnischen Entwickler 11Bit Studios (2014) die Frage, ob und für wen Empathie in einer Kriegssituation möglich ist. Für Kacper Kwiatkowski, Designer und Autor des Spiels, ist *empathy* kein Genre, sondern ein *player skill*, was auf die systemischen Repräsentationstendenzen des Spiels verweist:

Where other games require, for instance, quick reflexes, good spatial perception or high precision, we encourage you to understand the characters and make adequate decisions on their behalf [...]. Among other skills we rely on, I think empathy is the one that is most important for the overall experience. (nach Bartelson 2015)

Um die Erfahrung von Menschen zu verstehen, die in einem Krisengebiet zu überleben versuchen, hat das Entwicklerteam umfangreich recherchiert; so wurden die Berichte von Personen ausgewertet, die die Belagerung Sarajevos 1992 überlebten (Kaar 2018), auch Veteranen wurden interviewt (Crowley 2014). Die mit Kriegstraumata assoziierten Gefühle von Verlust, Schuld, konstanter Bedrohung und Angst sind tief in das Gameplay eingeschrieben: Spielmechanisch eine Kreuzung aus DIE SIMS (Maxis 2000) und X-COM: ENEMY UNKNOWN (Firaxis Games 2012) ähnelnd, sind die Spielenden verantwort-

lich für das Schicksal einer Handvoll Überlebender mit distinkten Biografien und Eigenschaften.

Abbildung 23: Die Überlebenden in ihrer Unterkunft in THIS WAR OF MINE.



Deren Wohlergehen hängt ab von Werten wie Gesundheit, Hunger und Müdigkeit. Die knappen Ressourcen, die auch für den Ausbau der Unterkunft benötigt werden (Abbildung 23), lassen sich durch nächtliche Streifzüge durch die Stadt auffüllen (umgesetzt als Schleich-Passage durch zweidimensionale Level). Währenddessen kann der agierende Charakter auf andere schießen, aber ebenso selbst erschossen werden – der Bildschirmtod ist dabei endgültig. Es existiert kein transparentes Spielziel, so bleibt die Dauer des bedrohlichen Zustands unbekannt, eine vorausschauende Planung wird verunmöglichlicht. Auch ist eine, wenn auch nur kurze, Sicherheit nie gewährleistet, kein Zustand stabil. Selbst bei gesunden Charakteren, in einer warmen Unterkunft mit vollem Kühlschrank, kann eine zufällige Gegebenheit alles ins Ungleichgewicht bringen – die systemische, konkretisierte Trauma-Repräsentation von THIS WAR OF MINE bleibt damit ganz nah an den Betroffenen des Krieges:

Die ganze Gruppe stirbt, wird erschossen, verhungert, krepirt vor Erschöpfung. Es gibt keinen Grund, keinen Sinn. Man ist mitten im Krieg, vor seinem Bildschirm. [...] This War of Mine macht keinen Spaß. Es beginnt in den Kullissen einer Ruinenstadt, ein Knopf leuchtet, auf dem normalerweise ›Start

stehen würde – hier blinkt nur ›Überleben‹. Das ist das Ziel: am Leben bleiben. Wer lange genug durchhält, gewinnt das Spiel. Doch ein Sieg fühlt sich anders an. Ein Sieg ist nicht mit solchen Opfern erstritten, mit so viel Leid. Gewinnen macht keine Alpträume. (Shaller 2015)

### 3.3.3 Dys4ia

Ben Kuchera (2012) beschreibt DYS4IA (Newgrounds 2012)<sup>47</sup> in seinem Blog als »an interactive page from someone's diary.« Autobiografisch thematisiert Anna Anthropy in ihrem selbst programmierten Spiel die Stigmatisierungen, denen Personen, die eine Geschlechtsangleichung vornehmen, gesellschaftlich ausgesetzt sind sowie die mit diesen und der Hormontherapie einhergehenden Traumata. Die an Klassiker wie PAC-MAN (Namco 1980) und DEFENDER (Williams Electronics 1981) angelehnten *Mini-Games* lassen die Spielenden die als Text eingeblendeten Erfahrungen aus Anthropys Leben ludisch nachempfinden. So wird zur Einblendung »I FEEL LIKE A SPY WHENEVER I USE THE WOMEN'S BATHROOM« eine Toilette als Labyrinth abgebildet, in dem Frauen unvorhersehbar die Position wechselnde Hindernisse darstellen, die den Weg der Avatarfigur blockieren. (Abbildung 24) Oftmals lassen sich die *Mini-Games* nicht gewinnen, die Abweichung von der medialen Konvention des Siegens ist für Anthropy mit Grund dafür, warum sie Computerspiele als Ausdrucksform wählte: »This was a story about frustration – in what other form do people complain as much about being frustrated? A video game lets you set up goals for the player and make her fail to achieve them. A reader can't fail a book. It's an entirely different level of empathy.« (nach Kuchera 2012)

Gleichzeitig kritisiert Anthropy DYS4IAs kategorische Einordnung als *Empathy Game* insofern, dass die Gefühle der Spielenden in Kommentaren und Rezensionen oft mehr im Mittelpunkt stehen als die narrativen Schilderungen ihrer Erfahrungen: »The move to objectify her experience into something that the player can use, she argues, is lazy in that it labels an activity allyship without any of the necessary follow through on behalf of the player to accomplish what allyship is supposed to accomplish.« (Olive 2020, S. 2)

---

47 Das Spiel ist als *Flash-Game* frei erhältlich und z.B. hier über den Browser spielbar: <https://jayisgames.com/games/dys4ia/>.

Abbildung 24: Der Toilettengang als Hindernisparcours in DYS4IA.



### 3.3.4 That Dragon, Cancer

THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016)<sup>48</sup> ähnelt spielmechanisch DYS4IA, auch hier werden *Mini-Games* in eine Rahmenhandlung eingebettet, sie fallen allerdings noch vielfältiger aus und sind teilweise stärker abstrahiert.<sup>49</sup> Autobiografisch verarbeiten Ryan und Amy Green in diesem Titel den Krebstod ihres Sohnes Joel. Nach Amy Green hatte der Designprozess eine therapeutische Wirkung auf das Paar (Johnson 2017); das Spiel nähert sich dem Themenkomplex Krebs somit (auto-)pathografisch als »kreative Trauerarbeit« (Platz 2020, S. 289) an. In den *Mini-Games* geht es nicht um Leistungs-

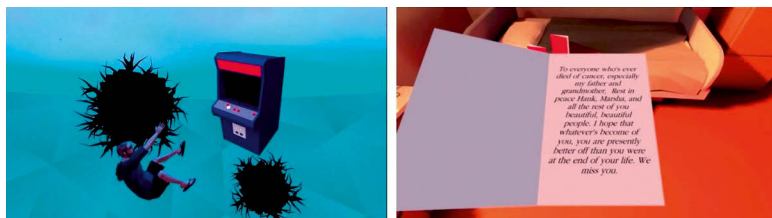
48 Das Spiel befand sich seit 2011 in der Entwicklung, eine erste Demo wurde auf der *Game Developers Conference* 2013 vorgestellt, auf die Caballero in seiner Präsentation Bezug nehmen konnte. Er führte das Spiel neben PAPO & YO, PAPERS, PLEASE, BEYOND: TWO SOULS (Quantic Dream 2013) und BROTHERS – A TALE OF TWO SONS (Starbreeze Studios 2013) als *Empathy Game* auf.

49 Das Spiel nutzt zudem die *Unity-Engine* für die aufwändige Gestaltung einer 3D-Umgebung.

erbringung, um das Erreichen eines Ziels wie in ›klassischen‹ Geschicklichkeitsspielen: »Liberating the medium's reliance on certain commonplace and overused design principles, *That Dragon, Cancer* seeks to foster empathy, and urge care, hesitation and preservation rather than progression, advancement and winning states.« (Schott 2020, S. 85) Der Avatar wechselt regelmäßig, zu Beginn des Spiels übernimmt man gar die Steuerung einer Ente und versucht, von Joel in einen Teich geworfene Brotkrumen zu ergattern. Die zunächst banal wirkende Szenerie ist doch ein bedeutungsgeladener Prolog: »We're informed of Joel's personality, the symbolism of water is established (something that is revisited a few times), we quickly get a sense of the Green's as a family – that's a lot to pack into a couple minutes of gameplay.« (Hinke 2016)

Überlagert werden die Spielpassagen häufig von Amys und Ryans mündlichen Kommentaren, die als Schriftzug in der Spielwelt erscheinen. Auch die Erzählperspektive ändert sich, was an einer Stelle systemisch eingebettet wird: Mit einem Kinderspielzeug kann man in einem Gespräch mit dem medizinischen Personal zwischen den involvierten Charakteren wechseln. Insgesamt sind die von Ryans Perspektive geprägten Spielwelten oft stark symbolisch – Tumorzellen durchziehen die Landschaft, er droht zu ertrinken. Amy hingegen durchschreitet vor allem realitätsnahe Szenerien, liest beispielsweise in Grußkarten von Menschen, die Verwandte an den Krebs verloren haben (Abbildung 25): »Als Artefakte des realen Erlebens von Krebserkrankungen finden diese innerhalb des digitalen Spiels ihren Platz und transportieren neben dem Gefühl einer Authentizität der Erzählung weitere emotionale Impulse.« (Platz 2020, S. 290)

Abbildung 25: Ryans abstrahierte (links) und Amys konkretisierte Welt (rechts) in *THAT DRAGON, CANCER*.



Ryans zum abstrahiert/systemischen und Amys zum konkretisiert/ge-schripteten tendierende Sequenzen greifen über die Art der Trauma-Reprä-

sensation den unterschiedlichen Umgang der Eltern mit der psychisch belastenden Situation auf (Hinke 2016): Während Ryan depressive Schübe erlebt und sich in seine Gedanken flüchtet, versucht Amy optimistisch und dem Leben zugewandt zu bleiben. Die Spielpassagen, in denen man Joel steuert (und manche, in denen Ryan versucht ihn zu ›retten‹), sind intramediale Genre-Ausflüge, die mal ein Rennspiel, mal ein *Jump'n'Run* samt passenden Bildschirmanzeigen simulieren. (Abbildung 26) Die Unbeschwertheit dieser Abschnitte, bei denen die Erkrankung in den Hintergrund rückt, wurde nach Amy Green bewusst gesetzt, sie hätten auch im echten Leben versucht, für Joel die Monotonie der Krankenhausflure und die leidvollen medizinischen Behandlungen als Spiel zu verpacken. (Johnson 2017)

*Abbildung 26: Avatar Joel in einem an MARIO KART (Nintendo, seit 1992) angelehnten Rennspiel (links) und als Held in einem Jump'n'Run (rechts) in THAT DRAGON, CANCER.*



So vermitteln die Spielpassagen in ihrer Gesamtheit ein Kaleidoskop an Erlebnissen und Gefühlen, sie schließen dabei »[...] die drei Dimensionen des biopsychosozialen Krankheitsmodells ein und [lassen] Spielende sowohl auf körperliche, seelische, wie soziale Effekte blicken.« (Platz 2020, S. 295) Durch die Spielwelten schreiten die Spielenden zwar weitestgehend linear ohne Entscheidungsfreiheit, sie lassen allerdings Raum für eine individuelle Positionierung zu den Geschehnissen. Josh Larson, der als Spieldesigner Amy und Ryan bei der Umsetzung von *THAT DRAGON, CANCER* unterstützte, betont die Offenheit des anvisierten Spielerlebnisses: »It's really less about the plot and more about walking alongside the Greens in kind of an emotional landscape or an experiential landscape.« (Molina 2016)

### 3.4 Trauma als biografische Auseinandersetzung

Die hier eingeordneten Spieletitel lassen nur wenige Manipulationsmöglichkeiten für die Spielenden offen, vor allem in Form von Textpassagen oder *Cutscenes* wird Trauma thematisiert. Doch wird auch oft über die bewusste Auslassung von Handlungsoptionen versucht, das mit Trauma verknüpfte Gefühl der Alternativlosigkeit zu spiegeln. Es geht in den hier vertretenen Spielen primär um das Sammeln von Hinweisen, eine manchmal detektivische, auch archivarische Tätigkeit, die sich um die Erforschung der Ursprünge von individuellen Traumatisierungen und deren Folgen (wie Depression und Isolation) dreht.

#### 3.4.1 Gone Home

In GONE HOME (The Fullbright Company 2013) erkundet man als Kaitlin (Katie) Greenbriar im Jahre 1995 nach einem Europaaufenthalt ihr Familienhaus. Erinnert das Setting zunächst an ein *Haunted House*, liegt der eigentliche, sehr reale Horror hier vielmehr in der Chronik der familiären Geschehnisse. Ebenso wie DEAR ESTHER oft als *Walking Simulator* bezeichnet (Carpenter 2019), unterscheidet sich GONE HOME stark in der Art, wie Trauma repräsentiert wird – nämlich wenig durch die (metaphorische) Umgebung, sondern konkret über Briefe, Tagebücher, Dokumente und Objekte, die es in dieser zu entdecken gilt.<sup>50</sup>

The game's mechanics, in other words, do not ›simulate walking‹ so much as they highlight and enact the ludic nature of archival research, with the player, as Katie, having to reconstruct a narrative through the examination and interpretation of primary source documents. (Pavlounis 2016, S. 580)

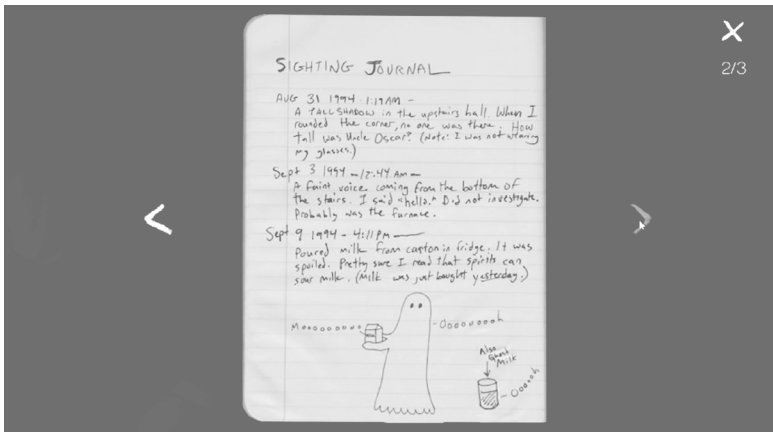
Ganz im Sinne Foucaults ist ›Archiv‹ hier als Methode und Verfahren zu verstehen, als ein Prozess, der für die Umschichtung und Transformation von Wissen sorgt. (Vgl. Ebeling 2008) Je nachdem, wie gründlich die Nachforschung und Auswertung dieses Archivs, der *narrative architecture* (Jenkins 2004), durch die Spielenden ausfällt, verdichten sich Hinweise auf

---

50 Leveldesigner Steve Gaynor entlarvt in einem Interview die scheinbare Offenheit des Hauses als geschickt getarnten Hub mit nach und nach freischaltbaren Zonen, was eine recht lineare Lenkung der Spielenden ermöglicht. (Hall 2015)

familiären Missbrauch und Homofeindlichkeit.<sup>51</sup> Der primäre Erzählfaden – das einzige Narrativ, dem man zum Beenden des Spiels nachgehen muss – erzählt von Katies Schwester Samantha, der Auseinandersetzung mit ihrer sexuellen Identität, ihrer ersten Liebe, den Eltern, die sie nicht unterstützen. (Abbildung 27)

Abbildung 27: Katie liest im Tagebuch ihrer Schwester Samantha in GONE HOME.



Thematisiert GONE HOME somit als eines der ersten und eines der wenigen Spiele die Erfahrungen einer queeren Person, Erfahrungen, die, wie im Falle Samanthas, traumatisierend sein können, wird die Art der Repräsentation nicht nur positiv gesehen. Während Spielmagazine wohlwollende Rezensionen verfassten und GONE HOME als Exempel für ein erwachsen werdendes Medium betrachteten (siehe z.B. Decker 2013; Gebauer 2013; Hernandez 2013), erscheinen bis heute Publikationen, die auf tieferliegenden Problematiken hinweisen: Das Spieldesign gebe bestimmten Interpretationen Vorzug, vermittele durch die historisch anmutende Archivarbeit ein Gefühl der Historizität (Probleme von damals seien heute gelöst), verharre in alteingebrachten, auf ein weißes, nicht-queeres Publikum zugeschnittenen

51 Archiv ist hier, aufbauend auf die Überlegungen von Foucault und Derrida, auch als Ort der Herrschaftspraxis, der Wissenskonstruktion sowie der Repräsentation und des Wandels konzipiert (vgl. Frietsch & Rogge 2013, S. 35): »Archive spielen eine entscheidende Rolle bei der Auswahl dessen, was bewahrt oder auch vergessen werden soll.«

Gameplay-Mechaniken, die *Queerness* als lösbares Puzzle abbildeten. (Pavlounis 2016; Veale 2017; Drouin 2018) Unbestreitbar verkörpert man jedenfalls eine Avatarfigur (und das über die Ego-Perspektive ganz direkt), die, wenn auch mit den besten Intentionen, ungefragt in einen intimen, privaten Raum eindringt – auch in den ihrer Schwester.

### 3.4.2 Actual Sunlight

Will O'Neill veröffentlichte das nahezu vollständig autobiografische ACTUAL SUNLIGHT 2013 über seine Website, seit 2014 wird es auch auf der Plattform *Steam* zum kostenfreien Download bereitgestellt. Die Optik des Spiels remisiert den *Top-Down-Look* klassischer, vornehmlich aus Japan stammender Rollenspiele aus den 80er-/frühen 90er Jahren.<sup>52</sup> Der Hauptprotagonist Evan ist schwer depressiv. Er hasst seinen Job und seinen Körper, flüchtet sich als Gamer in virtuelle Welten, sieht keine Aussicht mehr auf eine Besserung seines Zustandes, weil er für tatsächliche Änderungen in seinem Leben zu alt sei:

Contrary to almost every video game, Actual Sunlight tells of a protagonist who doesn't achieve, who never improves, whose lack of agency, inexplicable to both himself and others around him, has become the defining part of his character. (Smith 2015)

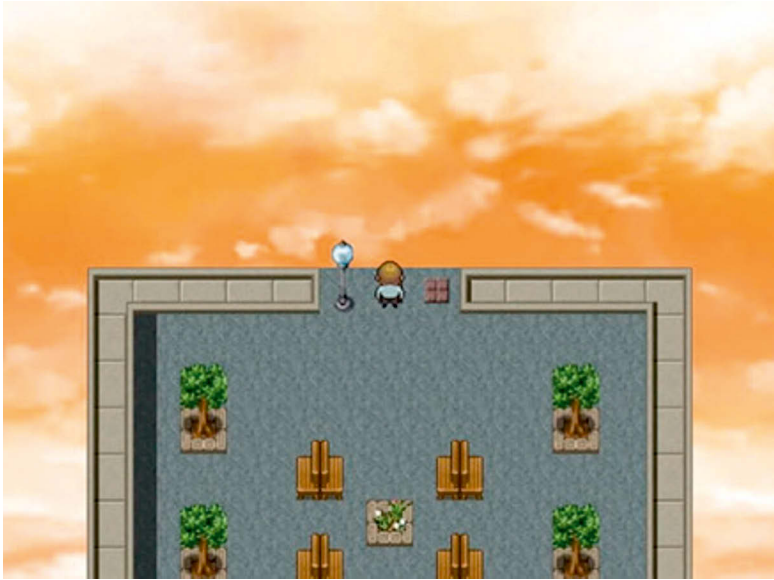
Als Texte eingeblendete innere Monologe, Tagebucheinträge oder auch imaginierte Dialoge beleuchten Evans Welt- und Selbstanschauung näher, die Spielmechanik greift deren Finalität auf.

Während man Evan durch seinen Alltag begleitet, bietet sich – wenn man von der Freiheit absieht, mit manchen Charakteren nicht reden zu müssen bzw. die Reihenfolge der Objektauswahl zu bestimmen – nur eine wirkliche Wahl: Von Evans Appartement mit dem Aufzug nach unten zu fahren und zur Arbeit zu gehen oder nach oben zu fahren und vom Dach zu springen. Mit dem Sprung endet das Spiel schließlich zwangsläufig, auch dann, wenn man sich zunächst für die Arbeit entscheidet. (Abbildung 28) Hiermit lässt sich der Titel als »a visual novel, but with player participation« (Walker 2013) bezeichnen, die wenig Manipulationsmöglichkeiten bietet.

---

52 Das Spiel wurde mit der Entwicklersoftware *RPG Maker VX Ace* entworfen, deren Assets motivisch an Computerspiele wie die ersten FINAL-FANTASY-Titel (Square Enix, seit 1987) erinnern.

Abbildung 28: Evan kurz vor dem Sprung in ACTUAL SUNLIGHT.



Die Alternativlosigkeit, mit der ACTUAL SUNLIGHT das Thema Depression behandelt, war von O'Neill intendiert: »I wanted to do something that captured the finality of that state of mind, and the idea that there are some things that are not going to get better.« (Smith 2015) Dass dabei der eurozentrische Blick eines *weißen* Mannes eingenommen wird, reflektiert ACTUAL SUNLIGHT zumindest in Ansätzen:

Winter's worldview is bleak, but ultimately selfish. His is a depression formed of the despising of others' success, rather than his own failure. Worst, his perspective is driven by an incredibly hollow pretence at a philosophy of recognising the unfairness of society. He bemoans an existence with an education, food, shelter, but there are so many without, so who is he to... carry on complaining in his educated, well-fed shelter. (Walker 2013)

### 3.4.3 Depression Quest

DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) von Zoë Quinn, Patrick Lindsey und Issac Schankler wurde als frei spielbares Online-Browserspiel pub-

liziert.<sup>53</sup> Die »interactive (non)fiction« (so die Beschreibung auf der Homepage) ähnelt einem *Text-Adventure*, es werden literarisch Szenarien aus dem Leben eines:r namenlosen Protagonist:in beschrieben, der:die an Depressionen leidet und dessen:deren gesundheitliche Verfassung sich zunehmend verschlechtert. Die Spielenden können situationsabhängig aus einer Reihe möglicher Reaktionen/Antworten wählen, wobei im Spielverlauf die Möglichkeiten nach und nach durchgestrichen werden und so nicht mehr zur Verfügung stehen – die optimistischsten sind nur dann wählbar, wenn es dem Spielcharakter gerade gut geht, er:sie psychisch stabil ist; in einer depressiven Phase reduziert sich die Auswahl zunehmend: »Eventually, the lack of choice becomes so crippling that you're trapped among choices that will only drag you down further, embedding a powerful statement on the spiral of depression in a simple game mechanic.« (Orland 2014) Die äußerst konkrete Trauma-Repräsentation (Depression als Symptom einer Traumatisierung) geschieht hier zwar über literarische Texte und damit gescriptet. Doch die Spielmechanik der wegfallenden Auswahloptionen, die trotzdem für die Spielenden sichtbar bleiben, sind eine die Spielmechanik »traditioneller« *Text-Adventure* reminiszierende ludische Komponente, die sich als *denied choices* (Abbildung 29) von nicht manipulierbaren Spielsequenzen unterscheiden:

The explicit acknowledgement and consequent denial is what makes this subversion different from the lack of agency players experience during non-interactive sections of the game, such as cut-scenes and scripted dialogues. During such predetermined scenes players become spectators and the expectation that they can influence the course of the game is temporarily suspended, whereas denied choices expressly bring the player's attention to their inability to act in a meaningful way. (Kuznetsova 2017, S. 46)

Diese Design-Entscheidung ist bei DEPRESSION QUEST unmittelbar mit der Repräsentation des mentalen Zustandes einer Person verknüpft, die mit Depressionen lebt:

[I]n every situation the protagonist is presented with, they are quite aware of what the »proper« solution is, but nevertheless lack the energy and agency

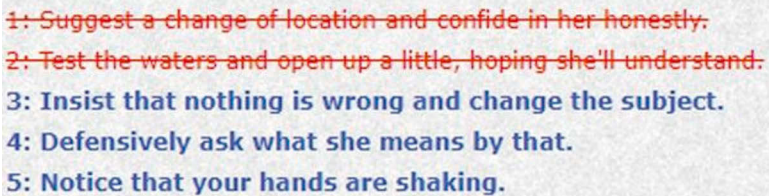
---

53 Es war eine bewusste Entscheidung der Designer:innen, das Spiel so einfach zugänglich wie möglich zu gestalten, auch für Menschen, die bisher wenig Erfahrung mit Computerspielen gemacht haben. (Stuart 2014)

to follow through with it because of their mental and emotional exhaustion.  
(Ebd., S. 47)

Während sich also in GONE HOME die Trauma-Thematik über nicht manipulierbare Spiel-Elemente (und ohne *denied choices*) erschließt, findet DEPRESSION QUEST, trotz seiner Textlastigkeit, dafür systemische Ansätze – eine Eigenart, die es mit DISCO ELYSIUM teilt und die es in der ausführlichen Analyse zum Rollenspiel weiter zu untersuchen gilt (Kapitel 3, Teil V).

Abbildung 29: *Denied choices in DEPRESSION QUEST.*



1: ~~Suggest a change of location and confide in her honesty.~~  
2: ~~Test the waters and open up a little, hoping she'll understand.~~  
3: Insist that nothing is wrong and change the subject.  
4: Defensively ask what she means by that.  
5: Notice that your hands are shaking.

### 3.4.4 The Town of Light

Das Setting von THE TOWN OF LIGHT (LKA 2016), eine psychiatrische Klinik, längst geschlossen und menschenverlassen, findet häufig Verwendung nicht nur in *Horror Games*, sondern auch im Horrorfilm und der Horrorliteratur. Betrachtet man den Computerspielkanon von Titeln, die ausschließlich oder zum Teil Psychiatrien als Schauplatz aufweisen,<sup>54</sup> zeichnen sich durchgehende Tendenzen ab: Als fiktionaler Ort, »dem Spieler gleichzeitig vertraut, wie auch entfremdet« (Görgen 2014, S. 239), weisen sie als *Haunted Houses* ein Eigenleben auf, sind angsteinflößend, bedrohlich und lebensfeindlich. Sehr häufig werden ähnliche Eigenschaften auch den Patient:innen der Kliniken zugeschrieben:

In games, people with mental illnesses are often monsters or victims, sometimes both, and they are intended to inspire feelings of disgust, fear and repulsion. These associations aren't unique to gaming, of course, like many trappings of genre cul-de-sacs, they have long been a part of all manner of

54 Regelmäßig aktualisierte Listen finden sich online bei *Wikipedia* und bei *Giant Bomb*: [https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video\\_games\\_set\\_in\\_psychiatric\\_hospitals](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_psychiatric_hospitals), <https://www.giantbomb.com/psychiatric-institution/3035-3035/games/>.

horror fiction. More than that, the threatening and contagious otherness of the mad has, over time, taken the place of other fears [...]. (Smith 2013)

Diese Objektifizierung<sup>55</sup> und die damit einhergehende Konventionalisierung versucht THE TOWN OF LIGHT aufzubrechen: »[It] brushes the tropes of the horror genre aside, and finds its sorrow and terrors in the history of a place and a way of thinking.« (Ebd.) Die psychiatrische Klinik in THE TOWN OF LIGHT hat zwar längst ihre eigentliche Funktion verloren, ist aber ein funktionaler Raum in dem Sinne, dass dessen spezifische Funktionalität immer noch erkennbar ist (vgl. Görgen 2014): In den Zimmern der Ärzte stehen noch Behandlungsstühle, in den Schlafhallen noch Betten. Tatsächlich hat die Klinik eine reale Entsprechung, sie wurde detailgetreu dem italienischen Hospital *Ospedale Psichiatrico di Volterra* nachempfunden, das von 1888 bis 1978 geöffnet war.

Aus der Egoperspektive erkunden wir als Renée, eine ehemalige Patientin des Hospitals, den Ort, der sie (re-)traumatisierte. Gezeichnete 2D-Zwischensequenzen schildern den extremen Missbrauch, den Renée durch das Pflegepersonal sowie die unmenschlichen Behandlungsmethoden erlitten hat. Das Gameplay selbst ähnelt der ›Archiv-Arbeit‹ von GONE HOME: In der Klinik lassen sich Objekte finden, mit denen interagiert werden kann. Dabei schildern Textdokumente tatsächliche Schicksale von Patient:innen des Hospitals oder geben Einblicke in die Notizen der Krankenakten. Systemisch hingegen hebt sich THE TOWN OF LIGHT von *Walking Simulators* ab durch traumatische Flashbacks, ausgelöst durch Gegenstände, mit denen Renée persönliche Erfahrungen verknüpft. Das Spiel springt dann in der Zeit zurück, zeigt das Hospital, als es noch in Betrieb war. Zwar wird die Exploration des Hospitals dadurch direkt mit der Perspektive Renées und ihren Erfahrungen verknüpft und »[...] unterstreicht dabei einerseits das Trauma der Internierung und andererseits die stetig tiefer führende Reise in das Selbst, gekoppelt an die Bemühung, aus dem Erlebten eine kohärente Geschichte zu formen.« (Simond 2020, S. 134) Aber die Episoden intrusiver Erinnerung laden den konkreten, funktionalen Raum mit abstrakten, fiktionalen Elementen auf, die doch wieder auf Subjektivierungsstrategien der *Horror Games* zurückgreifen: unlogische, Escher-artige Raumstrukturen, sich endlos ziehende Gänge mit plötzlich schließenden Türen, Geräusche ohne erkennbaren Ursprung, verzerrte und verschwommene Perspektiven.

---

55 Es sei hier an OUTLAST aus dem *antipodal cluster* erinnert, siehe Kapitel 2.2.2, Teil III.

Allerdings wird Renée stets als Opfer der Umstände gezeichnet, nicht als Opfer ihres mentalen Zustandes: In einer Erinnerungssequenz ist sie ans Bett gefesselt, als Spielende können wir nur noch ihren Kopf bewegen; das Klinikpersonal besteht aus gesichtslosen, marionettenartigen Puppen. (Abbildung 30) Der Horror kommt von außen. Das titelgebende Licht steht bei THE TOWN OF LIGHT nicht nur für das Sichtbarmachen der Schicksale von Psychiatrie-Patient:innen («The mad are invisible», kommentiert Renée im Spiel), die auch heute noch Missbrauchserfahrungen während ihrer Behandlung erleiden. Es erfährt auch eine symbolische Umkehr: Während der im *Ospedale Psichiatrico di Volterra* üblichen Behandlung mit Elektroschocks erscheint es nicht als Zeichen der Hoffnung und der Rettung, sondern als Schmerzbringer und Auslöcher von Erinnerung und Persönlichkeit. Auch andere Misshandlungen geschehen oft am helllichten Tage. Dunkelheit hingegen, in Horrorszenarien sonst Unheil und Schrecken bergend, bietet gar Schutz: »[O]ne sequence has you seeking the darkest place possible. Windows can be shuttered, doors can be closed, power can be cut – all in pursuit of peace. As the light fades, the ward seems still and calm, and the fear of the dark that is central to so many games is turned back on itself.« (Smith 2016)

Abbildung 30: Ans Bett gefesselt in einer monochromen Flashback-Sequenz in THE TOWN OF LIGHT.



Trotzdem ist die Trauma-Repräsentation in *THE TOWN OF LIGHT* teils problematisch. Nicht nur ist Renées Figur aus mehreren real existierenden Personen zusammengesetzt: »There's a risk, then, that her story becomes a compilation of every extreme, a catalogue of the worst case scenarios.« (Ebd.) Sie wird zudem als unzuverlässige Erzählerin markiert,<sup>56</sup> deren einzige Möglichkeit zur Aufklärung ihrer Vergangenheit ausgerechnet die Auswertung der durch ihre Peiniger angelegten Dokumente ist, die damit als legitim und objektiv richtig erscheinen. Die zweifellos wichtige und kritische Sicht auf (historische) psychiatrische Behandlung verwehrt gleichzeitig den Blick auf aktuelle Therapiemöglichkeiten. *THE TOWN OF LIGHT* gelingt es somit nicht, Hilfesuchende in einer positiv konnotierten Auseinandersetzung mit psychiatrischen Institutionen zu bestärken.<sup>57</sup>

### 3.4.5 Heavy Rain

*HEAVY RAIN* (Quantic Dream 2010) lässt sich, ebenso wie die anderen Spiele von David Cage,<sup>58</sup> durchaus mit dem Begriff Blockbuster-Produktion versehen. Mit einem großen und gut budgetierten Entwicklerteam zusammenarbeitend, findet Cage keinen Widerspruch darin, technischen Realismus als Bedingung für emotionale Anteilnahme zu setzen<sup>59</sup> und gleichzeitig bei vielen seiner Titel fiktionale Elemente in den Plot einfließen zu lassen. Die große Nähe, die er zwischen Spielfilm und Computerspiel sieht,<sup>60</sup> spiegelt sich in den Eigenarten seiner Produktionen, die wenig interaktive Elemente enthalten und die er mit bekannten, aufwendig digitalisierten Darsteller:innen besetzt. Die Story steht im Vordergrund (Nutt 2012), sie verzweigt sich, je nach

---

56 Unter anderem scheint sie eine Freundin im Hospital imaginiert zu haben, was in einem *Mind-Game-Movie* ähnlichen Twist offenbart wird.

57 Ausgerechnet in zwei sonst wenig subtilen *Ego-Shootern* finden sich recht positive Darstellungen von psychiatrischen Kliniken, mit einem scheinbar funktionierendem Alltagsbetrieb und sich kümmerndem Personal: *THE DARKNESS 2* (Digital Extremes 2012) und *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* (MachineGames 2014).

58 Die weiteren Spiele sind *THE NOMAD SOUL* (Quantic Dream 1999), *FAHRENHEIT* (Quantic Dream 2005), *BEYOND: TWO SOULS* (Quantic Dream 2013), *DETROIT: BECOME HUMAN* (Quantic Dream 2018).

59 Dazu Cage: »To tell you the truth, I think it's easier for a major part of users to relate to something that looks real, as opposed to something that's totally out there.« (nach Sheffield 2008)

60 Cage bezeichnete im Interview *HEAVY RAIN* als »interaktiven Film«. (nach Licht 2009)

den getroffenen punktuellen Entscheidungen der Spielenden, mehr oder weniger stark und führt zu unterschiedlichen Enden. In HEAVY RAIN wird Einfluss genommen auf das Schicksal eines traumatisierten Vaters: Ethan Mars verliert seinen Sohn Jason bei einem Autounfall, er isoliert sich von der Außenwelt, seine Ehe scheitert. Jahre später wird sein zweiter Sohn, Shaun, von einem Serienmörder entführt. Ethan fühlt sich, wie es sich oft bei Traumatisierten beobachten lässt, für beide Schicksalsschläge verantwortlich:

Ethan encounters [...] a dimension of *existential guilt* where the individual falls short by personal standards or by the standards of other people. In other words, the individual feels ›self-condemnation‹ based on acts of omission. This specific awareness positions Ethan throughout the rest of the game as the burden bearer of Jason's Death until some resolve has been reached allowing him to redeem his authentic self as father. (Hill 2016, S. 165)

Die Möglichkeit zur Wiedergutmachung sieht Ethan in der Aufklärung der Entführungsfälle, Überführung des Serientäters und Rettung seines Sohnes. Scheinbar wird also der klassische *Revenge-Plot* anderer Spiele (und Filme) aufgegriffen, eine moralische Rechtfertigung dafür jedoch in Frage gestellt. Die Verantwortung für Ethans Taten wird über die zu treffenden Entscheidungen an die Spielenden abgegeben, was die Leitfrage im Untertitel von Heavy Rain unterstreicht: »How far will you go to save someone you love?«

Die durch die Spielenden treffbaren Entscheidungen werden entweder über die Auswahl einer Antwortmöglichkeit in Dialogen oder über das Abschneiden in *Quick Time Events*<sup>61</sup> getroffen (Abbildung 31), nicht immer führen sie auf der narrativen Ebene zu Änderungen. Die ausbleibende Einflussnahme (*meaningless choices*) ist nach (Kuznetsova 2017, S. 45) jedoch auch ein Mittel der Trauma-Repräsentation:

[M]eaningless choices can also be deployed by designers with the specific goal of evoking the feeling of powerlessness and loss of control in the player, making them empathize with the emotional state of an in-game character facing a tragedy. This can be a powerful tool for telling stories of trauma and introducing traumatic symptomatology.

---

61 Bei *Quick Time Events* müssen die Spielenden an vorgegebenen Stellen bestimmte Aktionen über eine Tasteneingabe durchführen, in der Regel innerhalb einer begrenzten Zeitspanne.

So transportieren vor allem die *Quick Time Events* durchaus ein Gefühl der Dringlichkeit und Unwiederholbarkeit von Ereignissen, sind ein als traumarelevant zu wertendes systemisches Element.

Abbildung 31: Das Spiel mit dem Sohn als *Quick Time Event* in *HEAVY RAIN*.



#### 4. Medienspezifische Repräsentationen

Die Computerspiele der Kategorie *Komplexe Trauma-Repräsentation* machen ihre Genre-Ursprünge vielfältig nutzbar, um sich Trauma facettenreich anzunähern. Weder ist ihr Hauptziel das Erzeugen von Angst über das Unheimliche wie bei den psychologischen *Horror Games*, noch das Erzeugen von Empathie wie bei manchen *Empathy Games* – Empathie wird allerdings durchaus von den Designer:innen eingesetzt, um ihr eigentliches Anliegen zu erreichen: Verständnis zu schaffen für und Einsicht zu geben in die Lebenssituation von Menschen, die sich mit ihrer geistigen Gesundheit auseinandersetzen müssen sowie mit Personen bzw. sozialen Strukturen, die diese Prozesse negativ beeinflussen.

Computerspieltitel, bei denen die Trauma-Repräsentation einer *Narrativierung* unterliegt, scheinen der Literatur am nächsten zu sein. Sie heben sich jedoch deutlich von ›interaktiven‹ Büchern oder *Graphic Novels* mit wählbaren Handlungssträngen ab, da sie sich als Vertreter eines quartären Medi-

ums eben nicht nur durch Interaktivität, sondern auch ihre Manipulierbarkeit auszeichnen – was auch die steuerbare Bewegung durch den Spielraum meint. Selbst Titel wie GONE HOME, die nur wenig Änderungen an der Spielwelt zulassen, können durch das reine Präsenzerleben während des Spielakts traumabezogene Inhalte transportieren. Deutlich zeigt sich das bei der immer wieder neu zusammengestellten Spielwelt von DEAR ESTHER – die Ausdruck ist für die Unwiederholbarkeit, Unberechenbarkeit und Unvergleichbarkeit von Trauma.

Hier zeichnet sich eine medienspezifische Möglichkeit ab, durch die Computerspiele sich von Trauma-Repräsentation in der Literatur – aber auch im Film – lösen können. Ryan Green führte in einem Interview zu THAT DRAGON, CANCER aus: »[U]sing video games as a platform to tell Joel's story fit in with the vision of allowing players to focus on ›being present in a space,‹ rather than just hearing a story.« (Molina 2016) Den Spiel-Raum als manipulierbaren Raum des Präsenzerlebens (vgl. Grabbe & Rupert-Kruse 2016) zu gestalten, in den die Spielenden sich als Avatar begeben, eröffnet über die systemische Einbindung einen potenziell direkteren Zugang zu Trauma-Thematiken. Mehr noch als in anderen Medien nehmen wir die *position of a witness* (vgl. Kapitel 1.2, Teil III) ein, betreten die Erlebniswelt Betroffener.

Wie Jennifer Olive (2020) ausführt, sind wir dabei nicht nur Zeugen der repräsentierten Geschehnisse, sondern gleichzeitig Zeugen unserer eigenen Reaktionen. Allein das Gefühl der Schuld kann wohl nur im Computerspiel so nahbar erzeugt werden, nur in diesem Medium ist man für seine Taten so unmittelbar verantwortlich (was PAPERS, PLEASE exemplifiziert). Erkennen wir den Avatar im Sinne der *Embodied Recognition* als Körper-Erweiterung, als Teil von uns selbst an, gelingt vielleicht auch ein Erkennen und Anerkennen traumageprägter Gedanken- und Lebenswelten, eine Auseinandersetzung über Unterschiede und Gemeinsamkeiten der von Menschen gemachten Erfahrungen.

Mit dieser Hoffnung verbunden, sollen im letzten Teil der Arbeit drei erzählerisch wie stilistisch sehr unterschiedliche Trauma-Repräsentationen diskutiert werden: Die DISTRAINT-Reihe referenziert deutlich auf filmische (Trauma-)Motive, HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE nutzt eigens konzipierte auditive Techniken sowie spezifische Spielmechaniken zur Vermittlung psychotischer Wahrnehmung, DISCO ELYSIUM zeigt facettenreich die Verwebung von individuellem und soziokulturellem Trauma auf.