

## V. Komplexe Trauma-Repräsentation: Ausführliche Analysen

---

### 1. Dstraint 1 & Dstraint 2

»Das habe ich getan«, sagt mein Gedächtnis. »Das kann ich nicht getan haben« – sagt mein Stolz und bleibt unerbittlich. Endlich – gibt das Gedächtnis nach.«

– Friedrich Nietzsche, 1886

Die Computerspiele DRAINT (veröffentlicht 2015, hier als DRAINT 1 bezeichnet) und DRAINT 2 (veröffentlicht 2018) wurden als Ein-Mann-Projekte von Jesse Makkonen entwickelt. Der finnische Grafikdesigner brachte sich selbst eine Programmiersprache bei, die auf visuellen Ereignissen aufbaut. (Vgl. Spies 2019) Seine Spiele, wie auch Makkones Erstlingswerk SILENCE OF THE SLEEP (2014),<sup>1</sup> konzentrieren sich auf die Innen- oder Gedankenwelten ihrer Protagonisten in Extremsituationen und beobachten mentale (Verarbeitungs-)Prozesse: »I find it fascinating how the mind works and perhaps that's the reason it's so strongly presented in my games.« (Ebd.) Makkones *Mindscapes* sind traumähnliche Zwischenräume, in denen sich traumatische Erinnerungen als intrusive Momente des Horrors offenbaren. Dass

---

1 SILENCE OF THE SLEEP weist wie DRAINT 1 & DRAINT 2 eine von Horror-Elementen durchzogene Ästhetik auf (durchtränkt von humoresken Einlagen sowie filmischen Verweisen) und versetzt in eine *Mindscape* zwischen Leben und Tod. Wie in DEAR ESTHER scheint ein Autounfall Ursache für die Traumatisierung des Protagonisten zu sein, was, wie die Folgen des Ereignisses, in der Regel über nicht manipulierbare Spielelemente verhandelt wird und über eine gescriptete Narrative, auf die man wenig Einfluss nehmen kann.

hierbei DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 Trauma unterschiedlich konkretisiert repräsentieren, zeigt die Gegenüberstellung der beiden Spieletitel. Ausgehend vom Beginn des ersten Teils, wird ein Bogen gespannt zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Trauma-Repräsentation beider Teile, verwoben mit einem intermedialen Rückbezug auf Makkonens filmisches Vorbild LOST HIGHWAY (Lynch 1994).

## 1.1 Traum-Welt

»My humanity was for sale... and I sold it. That very moment sent me into decay. This is my story. And these are my regrets.« Mit dieser Texteinblendung beginnt DISTRAINT 1.<sup>2</sup> In den Worten, die eine Nacherzählung von Ereignissen implizieren,<sup>3</sup> schwingen bereits zwei zentrale Motive mit, die für den Handlungsverlauf des Spiels bedeutsam sein werden: Kapital und Schuld. Beim erstmaligen Spielen erfährt man darüber hinaus zunächst nicht viel, direkt übernehmen wir die Steuerung eines (noch) namenlosen Avatars in Gestalt eines jungen Mannes im schwarzen Anzug. Im Flur eines großen, heruntergekommenen Wohnhauses besteht die erste Handlungsmöglichkeit im Klopfen an Wohnungstüren, anscheinend ist der Protagonist auf der Suche nach einer Mrs. Goodwin, wie weitere Texteinblendungen verraten (es gibt keine Sprachausgabe).<sup>4</sup>

- 2 Die Analyse bezieht sich auf die *Deluxe-Edition*, die vor allem grafische Detailverbesserung und ein überarbeitetes Interface aufweist, sich aber inhaltlich nicht von der Erstfassung unterscheidet.
- 3 Bei den wenigen Spielpassagen, in denen der Avatar sterben kann, unterstützt die Texteinblendung, die dem erneuten Laden des letzten Spielstands vorausgeht, diesen Eindruck: »No... that's not what happened.«
- 4 Interaktive Elemente werden dabei mit einem Ausrufezeichen hervorgehoben. Über eine simple WASD-Tastensteuerung können wir die Avatarfigur bewegen, die Interaktion mit der Umgebung geschieht über die Taste E – ansonsten wird im späteren Spielverlauf nur noch die Leertaste zum Öffnen des Inventars die Steuerung ergänzen. Über den Fokus auf Exploration und Narration und das Inventar, das das Sammeln und Manipulieren von Objekten ermöglicht, lassen sich spielmechanisch Aspekte von Adventures in beiden DISTRAINT-Teilen nachweisen, wenn auch teilweise in reduzierter Variante: Es können nur wenige Gegenstände gesammelt und auch nicht im Inventar miteinander kombiniert werden, bei der Interaktion mit Charakteren und Objekten gibt es keine differenzierten Handlungsoptionen. Die Rätsel sind recht einfach gehalten, ebenso wie die vereinzelt eingebauten Mini-Spiele. Somit treten die ludischen

Mit voranschreitender Handlung erfahren wir, dass der Nachname des Protagonisten Price ist, der als neu Angestellter einer großen Firma namens *McDade, Bruton & Moore* beauftragt wurde, nacheinander drei Personen bei sich zuhause aufzusuchen, um ihnen mitzuteilen, dass ihr Mietverhältnis beendet wird und sie ihre Wohnung aufgeben müssen – die erste ist besagte Mrs. Goodwin, eine ältere freundliche Dame. Es erklärt sich so der Spieltitel, der sich mit *Pfändung* übersetzen lässt, aber ebenso mit *Arrest*; das Substantiv *dis-traints* wiederum meint *Fesseln*, und so ergibt sich eine Bedeutungsverschiebung weg von den Opfern der Immobilienhaie hin zu der Situation, in der sich Price (selbstverschuldet?) befindet. Vermeintlich gekettet an die Aussicht auf einen beruflichen und damit finanziellen Aufstieg, ignoriert er sein Gewissen und Mitgefühl bis hin zur Selbstaufgabe, was er in einem *Off-Kommentar* reflektiert: »Something inside tried to stop me. I ignored that something. I didn't stop.«

Das unmoralische Handeln löst in Price nicht nur ein tiefesitzendes Gefühl der Schuld aus, es traumatisiert ihn regelrecht. DISTRAINT 1 versetzt die Spielenden also in eine widersprüchliche Situation: Einerseits ist Price Täter, er fügt anderen Menschen existenziellen Schaden zu; in seiner Nacherzählung sieht er sich auch selbst in dieser Rolle. Andererseits ist Price gleichzeitig Opfer – in dem Sinne, dass er aus bestimmten Zwängen heraus (dazu später mehr) zu Taten verleitet wird, die ihn ebenfalls existenziell schädigen, da sie sich tiefgehend in seine Psyche einschreiben.

Verfolgt nicht nur von seinen Taten, sondern auch von seinem Unvermögen, alternativ zu handeln, stellt Prices Erzählung eine Beichte dar. Und eine Warnung, denn zum Spielende des ersten DISTRAINT-Teils sitzt Price in seinem Esszimmer am Tisch mit einer anderen Person, die seinem jüngeren Ich frappierend ähnelt – dass hier möglicherweise das Ende des Spiels auch gleichzeitig sein Anfang ist, wird noch thematisiert werden. Price hat zuvor das Grab der verstorbenen Mrs. Goodwin besucht und aus Reue bei *McDade, Bruton & Moore* kündigen wollen. Aufgrund seiner ›guten‹ Arbeit wird er jedoch zum Firmenpartner ernannt, was er nicht ablehnt. Durch den finanziellen Aufstieg lebt er jedoch über seine Möglichkeiten hinaus, eine Alkoholsucht wird angedeutet, er verliert seinen Job. Der junge Mann, der Price in dieser Situation aufsucht, hat nun dessen vormalige Aufgabe übernommen: Er soll

---

Elemente im Vergleich zur Narration in den Hintergrund und dienen vor allem dazu, bisher unzugängliche Bereiche der Spielwelt freizuschalten.

die Wohnung pfänden. Scheinbar wird auch er alle Ratschläge und Warnzeichen missachten und nicht, wie Price es ihm durch seine Schilderungen nahelegt, frühzeitig einen alternativen Beruf suchen – seine verabschiedeten Worte sind: »I give my career a second thought for sure... but you have to move out at the end of the month.« Allein zurückgelassen, schreibt Price einen Abschiedsbrief und steckt sich eine Schrotflinte in den Mund. Das Spiel blendet zu dem jungen Mann, der gerade auf den Aufzug im Flur vor Prices Wohnung wartet, das Bild wird schwarz, der Knall der Schrotflinte ist zu hören.

Erscheint die Narration von DYSTRAINT 1 zunächst linear, wird dieser Eindruck von Beginn an durch zahlreiche Details in Frage gestellt. In seinem Abschiedsbrief schreibt Price »What goes around comes around«, was nicht nur davon zeugt, dass er von seinen Taten eingeholt wird, sondern auch eine Kreisbewegung impliziert. Tatsächlich findet Price zu Spielbeginn, nach seinem ersten Treffen mit Mrs. Goodwin, eine Leiche im Flur des Hauses, mit zerschossenem Kopf und einem identischen Abschiedsbrief. Früh im Spiel wird hier klar, dass wir uns nicht in einer ›realen‹ Welt befinden, in der Zeit und Raum (chrono-)logisch funktionieren, sondern vielmehr in einer fantasiierten Gedankenwelt, erwachsen aus Traum und Trauma.

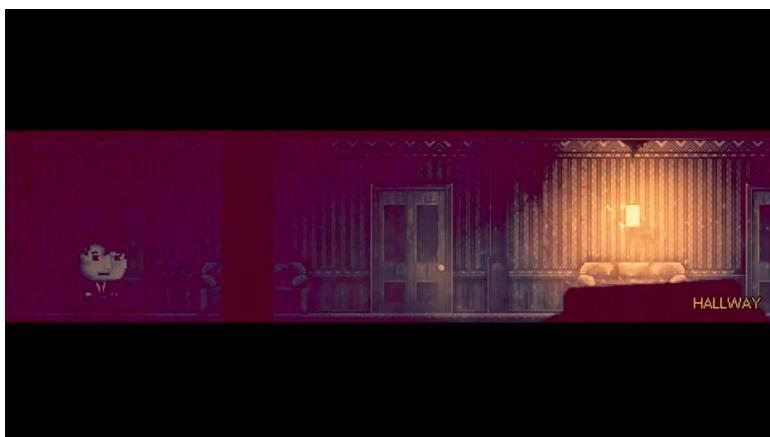
Erzählt wird, in Bezug auf Fromm (1951, S. 25), eine latente Geschichte: »Was als kausale Abfolge äußerer Ereignisse erscheint, steht stellvertretend für Ereignisse, die aufgrund ihrer Assoziation mit inneren Erlebnissen miteinander zusammenhängen.«

Zwar erwacht Price mehrmals (sein Wecker klingelt und er liegt im Bett in seinem Apartment), doch sind Wach- und Traumphasen weder narrativ noch auf der Bildebene getrennt und gehen ineinander über. Im Erinnerungs-Raum der Spielwelt ist der Traum hier nicht mehr als der Verdrängungsversuch von Prices Bewusstsein, das sich selbst suggeriert: »Ich kann das nicht getan haben, ich habe das nur geträumt.« Das *Wachsein* wiederum ist nur eine andere Zustandsform der inneren Informationsprozessierung, in der das Geschehene symbolhaft verschleiert wird, um Prices moralischem Zensor (siehe Kapitel 2.1, Teil III) zu entgehen. Und so wird sich der vermeintliche Suizid schließlich in DYSTRAINT 2 als ein gerade noch ins Leere verlagerter Schuss herausstellen – und die Erlebnisse von Price im ersten Teil als reine Kopfgeburten. Gefesselt an seine Vergangenheit, durchleben wir mit Price im Freud-schen Sinne bereits Geschehenes als aktuelle Aufgabe und werden mit Affekten konfrontiert, die eine Rückbindung an ein traumatisches Erlebnis implizieren.

## 1.2 Symbol-Welt

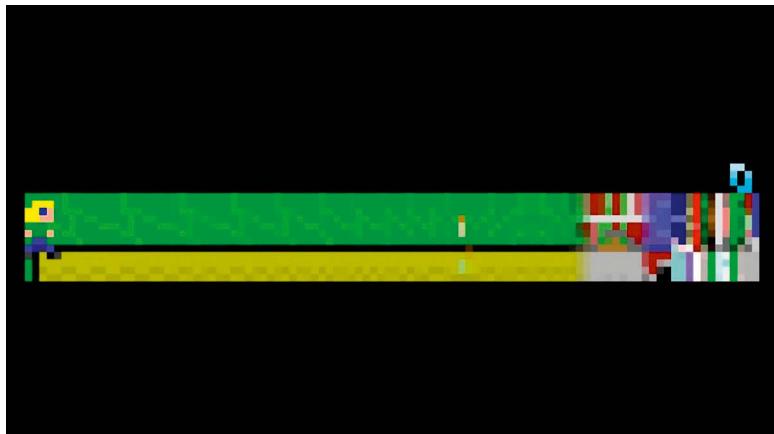
Grafisch weisen beide DISTRAINT-Titel einige Besonderheiten auf. Der Bildschirm wird nur zu einem Drittel gefüllt, zwei schwarze Balken begrenzen den Bildausschnitt oben und unten. So entsteht der Eindruck eines Schlauchs, durch den man sich bewegt, und der gleichzeitig einengt. Visuell an Rohrers von Metaphern durchzogenes Autorenspiel PASSAGE erinnernd (Abbildung 32 und Abbildung 33), weisen DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 vor allem Symbole auf, deren Bedeutung sich im Spielverlauf in der Regel eindeutig entschlüsseln lassen. Schon bei *Price* handelt es sich um einen sprechenden Namen: Er steht für eine Betonung des Kapitals und ökonomischer Zwänge, deutet darüber hinaus das Schicksal des Protagonisten an – alles hat seinen Preis.

Abbildung 32: Spielbeginn von *Distraint*.



Freud zufolge (vgl. Freud 1920) konservieren Erinnerungsbilder bzw. Erinnerungsobjekte Ungesagtes. Diese Konservierung kann nur bestehen bleiben, solange die mit ihnen verbundenen Erlebnisspuren vergessen sind. Sobald sie bewusst gemacht werden, wird die Diskontinuität von Gedächtnis und Erinnerung deutlich. In DISTRAINT 1 findet Price bei einer weiteren Leiche eine Notiz mit den Worten »There's an elephant in the room« – was wortwörtlich zu verstehen ist, denn plötzlich wird er von einem blutig entstellten Elefan-

Abbildung 33: Spielbeginn von Passage.



ten verfolgt. Der *Elefant im Raum* wird grafisch dargestellt als manifestiertes schlechtes Gewissen (Abbildung 34), dem Price zu entkommen versucht. Ein intrusives Erinnerungsbild (Fischer & Riedesser 2009), das ihn verfolgt, und vor dem die Spielenden in den wenigen Spielpassagen, in denen ein Bildschirmtod möglich ist, fliehen müssen. Der Elefant ist, neben anderen, in den DRAINT-Spielen ein zufälliges Symbol, das mit Prices Biografie verknüpft ist und dessen persönliche Bedeutung sich erst mit zunehmendem Spielfortschritt offenbart.<sup>5</sup>

Price gelingt es, den Elefanten als Repräsentanten eines verdrängten Kindheitserlebnisses zu entlarven: Er wartete als Kleinkind zuhause auf seine Eltern, an ihrer Stelle klingelte ein Polizist und teilte ihm mit, dass seine Eltern bei einem Autounfall ums Leben gekommen sind. Aus dem Wrack

<sup>5</sup> So erklärt sich das ständige Verlangen nach einem guten Kaffee, das sogar als Grundlage für den Aufbau einiger Rätsel dient, und zunächst wie eine humorvolle Anspielung auf die Serie TWIN PEAKS (Lynch 1990-1991, 2017) wirkt (»Damn good coffee!«), schließlich darüber, dass Prices Eltern ein Café besaßen, das sie aus finanziellen Gründen schließen mussten. Eine Begründung für Prices Bedürfnis, sich finanziell abzusichern und dem Einkommen einen hohen Stellenwert in seinem Leben zu geben; und so wird die einfache Kaffeemaschine nach der zweiten Wohnungs-Pfändung durch ein Deluxe-Modell ersetzt.

hatte der Polizist einen Stofftirelefanten gerettet, den er Price übergab.  
(Abbildung 35)

Abbildung 34: »There's an elephant in the room.«



Abbildung 35: Der eigentliche Elefant im Raum.



Die neben dem Protagonisten vorkommenden Figuren sind oft keine zufälligen, sondern eindeutige Symbole, stehen für sich selbst und benennen auf der Textebene konkret ihre Funktion. Gleich zu Beginn von DISTRAINT 2 trifft man auf einen alten, weißbärtigen Mann mit großem Rucksack, der sich als *Reason* vorstellt (»I'll be your guide, if only you let me.«) und eben die Vernunft verkörpert. Er erklärt Price, er sei an diesem besonderen Ort, um sich selbst zu vergeben und schickt ihn auf die Suche nach *Hope*: »It's the only way for you to heal.«

Unterwegs in der Spielwelt begegnet man Figuren wie *Loss* und *Inspiration*, die ebenso auf sich selbst verweisen. Andere Figuren tragen zwar keine sprechenden Namen, sind aber auch mit einer finiten Bedeutung belegt. Mrs. Goodwin steht so für Prices Vermögen, sich selbst zu vergeben, ein Jugendfreund namens Charlie für Mut – einer der wenigen Fälle, wo die Zuschreibung bis kurz vor dem Spielende nicht offensichtlich ist. Ansonsten sind die Symbole in der Regel konventionalisierte Stilmittel des Horror-Genres, wie eine Waschmaschine, die plötzlich anfängt zu schleudern oder Blut, das aus einem Fahrstuhl läuft. Letzteres Symbol referiert auf den Film THE SHINING von Stanley Kubrick (1980) – nicht das einzige filmische Zitat, das sich bei Makkonen finden lässt.

### 1.3 Lynch-Welt

Jesse Makkonen nennt als Inspiration für seine Spiele – neben der SILENT HILL-Serie (1999-2012) und eben THE SHINING – vor allem die Filme von David Lynch (vgl. Spies 2019), zu denen sich zahlreiche Parallelen erkennen lassen, die meisten wohl zu David Lynchs LOST HIGHWAY (1997).<sup>6</sup> Auch hier

---

6 LOST HIGHWAY beginnt mit einer Nachricht, die der Protagonist Fred über seine Sprechanlage erhält: »Dick Laurent is dead.« Fred, verunsichert und eifersüchtig, verdächtigt seine Frau Renee, ihn zu betrügen. Wiederholt erhalten sie Videobänder mit Aufnahmen ihres Hauses und Wohnraumes (Metaphorisch ist hier das Ich nicht mehr *Herr im eigenen Hause*, siehe Freud). Auf dem dritten Videoband ist Pete zu sehen, wie er im gemeinsamen Schlafzimmer blutverschmiert über Renees zerstückelter Leiche kniet. Er wird ins Gefängnis gebracht und zum Tode verurteilt, kann sich aber nicht an die Tat erinnern. In seiner Zelle leidet er unter Wahn und Kopfschmerzen. Nach einer qualvollen Nacht finden die Wärter plötzlich den jüngeren Pete in der Zelle vor, der lediglich wegen Autodiebstahls verurteilt wurde und daraufhin entlassen wird. Pete ist in die mafiösen Machenschaften von Mr. Eddy verwickelt, dessen Frau Alice Renee verblüffend ähnelt. Pete fängt eine Affäre mit Alice an, sie bringt ihn dazu, einen Mord zu begehen. Der Film endet bei einer Holzhütte in der Wüste, wo Fred, nachdem Pete

gibt es ein »Rückwärtserzählen« (Seefßen 2003), wobei »[...] etwas mit der Erzählzeit nicht stimmt, [...] die Erzählung nicht wie gewohnt und daher >lesbar< in der Zeit steht.« (Ebd.; Hervorhebungen im Original)

In Lynchs Erzählungen ist die Person selbst negiert, die postmoderne Heldenreise führt uns nicht von einem geografischen Ort zum anderen, »[...] vielleicht vom Ort eines Problems zum Ort seiner Lösung, sondern vielmehr [überschreiten wir] durch sie eine Grenze, die wir uns ohne [Lynchs Filme] nicht zu überschreiten gewagt hätten.« (Seefßen 2003, S. 228)

Auch DISTRAINT 1 und DISTRAINT 2 weisen keine geografische und nur ansatzweise eine chronologische Ordnung auf: Gebäude verändern ihre Position, Objekte befinden sich mehrfach an verschiedenen Orten. Sonst aber folgen die Spiele einer modernen, psychologischen Entwicklung eines Helden, der von der Welt lernen kann: »Am [Ende] können wir ihn verlassen, weil wir das Gefühl haben, alles über ihn zu wissen oder durch den Verlauf der Handlung gerade auf seinen Wissensstand gelangt zu sein.« (Ebd., S. 228) Makdonalds Spiele sind also in sich geschlossen und erklären sich aus sich heraus, wohingegen Lynchs offene Filme Interpretationsspielraum lassen und so den Zuschauer:innen die Verantwortung übertragen, Lösungen und Erklärungen eigenständig zu finden.

Fred, der Protagonist aus LOST HIGHWAY, reiht sich nach Georg Seefßen motivisch in die Reihe nicht zu Ende geborener junger Männer in Lynchs Filmen ein, die

[...] auf der Suche nach Erklärungen für ihren Schmerz, für ihre Fremdheit, für ihre sonderbare Starrheit sind. Ihre Suche führt sie an den möglichen (sozialen) Ursachen vorbei, noch tiefer hinab in etwas, das noch unter dem Privaten liegt, genauso schrecklich und grenzenlos wie die Wirklichkeit. Dorthin, wo keine Beziehung und Erscheinung stabil ist. Die Hölle möglicherweise. (Ebd., S. 12)

---

mit Alice im Scheinwerferlicht eines gestohlenen Wagens schläft, unvermittelt wiedererscheint. Pete verschwindet gleichzeitig und Fred ermordet Mr. Eddy, der scheinbar auch Dick Laurent ist; er überliefert sich selbst durch seine eigene Sprechanlage die Nachricht vom Tode Laurents und flieht mit dem Wagen vor der Polizei über den nächtlichen Highway. Sein Kopf verzerrt sich stark, er schreit und es bleibt die leere Straße zurück, die auch im Vorspann des Films zu sehen war.

Beinhaltet diese Beschreibung metaphysische Verweise und religiöse Bezüge,<sup>7</sup> lässt sich mit ihr ebenso der menschliche Verstand beschreiben, das Unbewusste, das sich sowohl in den Film- als auch in den Spielbildern manifestiert. Die Verfolgungsjagd durch den entstellten Elefanten in DYSTRAINT 1 führt vorbei an mit Brettern verschlossenen Türen und der mehrfach erscheinenden geisterhaften Gestalt von Mrs. Goodwin, hinter der auf Schildern Dollarzeichen sowie die Worte *pride*, *arrogance* und *guilt* erscheinen. Auch Price als ein nicht zu Ende geborener junger Mann meint, dass Gier, Geltungssucht und schlicht Notwendigkeit sein Verhalten antreiben.

Bricht Lynch »[...] radikal mit der narrativen Konvention, die Einheit der Figuren zu wahren, eine auf Kausalität und Finalität basierende Geschichte zu erzählen und als Kontinuum zu gestalten« (Schößler 2007, S. 143), findet Makkonen zu einem konventionellen Ende. Auf Prices Heldenreise gibt es immer wieder Hinweise auf tieferliegende Gründe für sein Verhalten, die er zunächst nicht zu deuten vermag. Es wird sich herausstellen, dass eine Traumatisierung aus seiner Vergangenheit als *Embodied Memory* determinierend auf seine jetzigen Handlungen einwirkt – seine eigentlich toten Eltern servieren Price schließlich den Elefanten als widerwärtig erscheinende Mahlzeit und liefern einen ersten Deutungsansatz für dessen Auftauchen: »Can't you see, son... this is not the work for you. But you already know this, don't you? We thought to make sure you would understand. By... feeding you the guilt ... your elephant.«<sup>8</sup>

---

7 Nicht grundlos, in LOST HIGHWAY kulminiert beides in der Figur des *Mystery Man*, die an Mephisto erinnert. (Vgl. Blanchet 1997)

8 Es zeigt sich eine weitere Gemeinsamkeit mit dem Oeuvre Lynchs – neben der Musik, die nicht selten an Angelo Badalamenti erinnert (Lynchs Stammkomponist), und der Klangkulisse aus disharmonischen, verzerrten, unbestimmten Klängen und Geräuschen als autonomes Element der Darstellung: die Verknüpfung plötzlicher, extremer Gewalt mit humoresken Elementen. Makkonen gibt an, rückblickend einzelne Momente der Gewalt und Brutalität jetzt anders zu gestalten: »[...] Even in the first DYSTRAINT game, there were a few ›scary moments‹ that could've been designed more originally.« (nach Spies 2019) Aber die Verknüpfung mit Humor hält er für essenziell: »It's not effective like that unless it's done in a humorous way. But yes, I do enjoy good gore when it's made and used right. It can make things really tense.« (Ebd.) Als Price Mrs. Goodwin besucht, die nach einem Schlaganfall in einem Heim für betreutes Wohnen lebt, findet er den Hausmeister in einem Kellerraum dabei vor, wie er die Leiche einer im Heim verstorbenen Person zerhäckselt: »It's cheaper than way.« Trotz seines aufkommenden Ekelns nimmt Price ein Stück Fleisch, das er dem Koch gibt, der es dankbar annimmt: »Finally these people will get the food they deserve.« In Prices *Mindscape*

Bilden sich Lynchs neurotische Systeme überwiegend aus Metaphern, basieren Makkons Trauma-Welten also vor allem auf Symbolen und sind so dechiffrierbar. Wenn bei Lynch Deformiertes schön ist und Schönes deformiert (vgl. Seeßlen 2003, S. 240), ist in den DYSTRAINT-Spielen beides weniger widersprüchlich dargestellt. Gut und Böse sind klar getrennt und grafisch konventionalisiert gekennzeichnet, wenn auch Price seine Ängste schließlich als wichtigen Teil seiner Persönlichkeit begreift und aufhört, sie zu antagonisieren.

Auch auf narrativer Ebene lösen sich bei Makkonen vermeintliche Widersprüche nach und nach auf. David Lynchs Fahrt über den Lost Highway ergibt hingegen das eigentümliche Muster eines Möbiusbandes, bei dem, ist die Schleife einmal geschlossen, nicht mehr unterschieden werden kann, auf welcher der beiden Seiten wir uns befinden, da die Möbius-Ebene letztendlich nur eine Seite kennt.<sup>9</sup> Diese Eigenschaft zeigt die Besonderheit der Filme Lynchs:

---

verkörpert der Koch nicht einfach einen Sadisten, zuvor hat er sich darüber beklagt, dass die finanziellen Mittel fehlen, um etwas anderes als Kartoffeln zu kochen. Er fügt sich damit ein in ein ökonomisches Geflecht aus gesellschaftlichem Zwang, finanzieller Not und einem sozialen Verhalten, das schließlich auf die Menschen zurückfällt: Sie verzehren sich selbst und bekommen damit, was sie verdienen. An anderer Stelle hat Price ein Regal untersucht, voller »books about money.« Bei den Pfändungen betrachtet er das Geld, das die Firma den Wohnungseigentümer:innen gibt, als eine faire Kompensation. Mrs. Goodwin (die man in einer kurzen Sequenz im Rollstuhl sitzend verkörpert) möchte ihren Hasen nach ihrem Tod versorgt wissen, weswegen sie einen Notar besucht, der 500 Dollar für die Sitzung nimmt. In der Trauma-Welt von DYSTRAINT ist Geld omnipräsent und erscheint mehrfach als konventionalisiertes Symbol (die Firmenbosse sind umringt von Geldsäcken mit Dollarzeichen), es prägt nicht nur Price als Individuum, sondern ebenso die Strukturen der Gesellschaft, in der er lebt. Es zeigen sich Parallelen zu einem anderen Film von Stanley Kubrick: EYES WIDE SHUT (1999). In diesem versucht ein noch nicht zu Ende geborener Mann namens Bill (auch hier ein sprechender Name!) sich von seiner Schuld freizukaufen, ist aber nur den Machthabern einer Gesellschaft ausgesetzt, die ihr Reichtum begünstigt. Was Seeßlen über Lynchs Filme sagt, trifft auch auf Makkons Spielreihe zu: »Die verzweifelte Suche seiner Helden nach einer materiellen Wirklichkeit unter der Unwirklichkeit des Normalen trifft auf eine [...] gewaltige Maschine, die kapitalistische Industriegesellschaft, die nicht weiß, was sie produziert.« (Seeßlen 2003, S. 241)

<sup>9</sup> Fred schickt durch seine Sprechkanal eine Botschaft, die er dann selbst empfängt: »Der Raum dieser Erzählung ist gekrümmt oder besser der Streifen, auf dem wir uns durch den Film bewegen, wurde unter unseren Augen um seine Längsachse verdreht, bevor die beiden Enden am Punkt des obigen Satzes verschmelzen.« (Blanchet 1997)

Von David Lynchs Filmen meint man zu wissen, daß sie uns zeigen, was die Oberfläche alltäglicher Selbstrepräsentation normalerwiese verbirgt: Einblicke in die Abgründe der Seele. Das mag stimmen. Was aber mit Sicherheit nicht stimmt, ist, daß man in diesen Abgründen die Wahrheit der solchermaßen durchschauten Oberflächen (seien es die eines Individuums oder einer Sozietät) erblickt. Nicht so ist es, daß Lynch den trügerischen Schein dieser Oberflächen mit Blick auf die Schattenseiten denunziert, vielmehr läßt er beide als scheinhafte hervortreten. Das Ganze der Wahrheit liegt nicht in der Tiefe, es zeigt sich im permanenten Wechsel zwischen Oberfläche und Tiefe, wobei letztere ihren Erklärungsanspruch verliert und auf diese Weise ebenfalls zur Oberfläche wird. (Öhner 1997, S. 15)

Auch den ersten Teil von DISTRAINT kann man narrativ zunächst als Möbiusband lesen, das sich durch das von Schuldgefühlen geplagte Unterbewusstsein von Price windet, wenn man davon ausgeht, dass er seine Geschichte erzählt und ihr gleichzeitig als junger Mann zuhört. Doch DISTRAINT 2 weist darauf hin, dass eher eine lineare Progression angestrebt wird, die im ersten Teil noch in einem (Teufels-)Kreis verharrrt, aus der dann aber im zweiten Teil ausgebrochen werden kann. Wo es bei Lynch keine Oberfläche gibt, finden wir bei Makkonen reine Oberfläche vor. Seine Spiele übernehmen weitestgehend eine kanonisierte Darstellungsweise von Erinnerung, Verdrängung und Trauma, wohingegen Lynchs LOST HIGHWAY, wie viele seiner anderen Filme, reflexive Aussagen über Filmbilder als Form trifft, die sich selbst in Schleifen reproduzieren. (Vgl. Seeflén 2003; Schößler 2007) Durch das Aufbrechen tradierter filmischer Muster und dem Spiel mit Genrekonventionen<sup>10</sup> wird bei Lynch ein repetitives *acting out* (siehe Kapitel 1.2, Teil III) zwar vermieden, als Trauma-Erzählung gibt es jedoch für das Subjekt kein Entkommen – auf seinem Weg nach Innen findet es immer nur sich selbst und wird auf sich selbst zurückgeworfen.

Einer »inversiven Dramaturgie« (Seeflén 2003, S. 227) folgend ist es ist dazu verdammt, für immer traumatisiert zu bleiben:

Wir erhalten nicht die Geschichte des Menschen, der aus sich selbst heraus gelangt, der sich aus ursprünglichen symbiotischen Beziehungen zum autonomen, wenn man so will zum siegreichen Individuum entwickelt, sondern

---

<sup>10</sup> So entspricht der erste Filmteil von LOST HIGHWAY eher einem introvertierten Kammerspiel, im zweiten Teil befinden wir uns in der extrovertierten fiktionalen Welt des *film noir*. (Vgl. Blanchet 1997)

im Gegenteil die Geschichte eines Menschen, der immer tiefer in sich selbst oder in seine symbiotischen Beziehungen gelangt. (Seeflén 2003, S. 227)

In den DRAINT-Teilen gelingt dem Subjekt allerdings ein Ausbruch, ein *working through*, sein Weg führt über das Innen nach Außen und verspricht eine Überwindung des Traumas und Heilung.<sup>11</sup>

#### 1.4 Trauma-Welt

In beiden DRAINT-Teilen befinden wir uns nicht in einer Welt, die einer Binärität von Traum und Realität unterliegt, vielmehr komplett in einer *Kopfwelt*, einer rein mentalen Dimension mit mehreren (Bewusstseins-)Ebenen, geboren aus dem Konfliktkomplex Trauma. LOST HIGHWAY lässt sich deuten als der Versuch eines zum Tode Verurteilten, sich in den Sekunden vor der Vollstreckung des Urteils in eine Parallelwelt zu flüchten, in die immer wieder die Schrecken der realen Geschehnisse eindringen, das schuldhafte Gewissen und das Entsetzen über die eigenen Taten.<sup>12</sup> Ein neurotisches System, »[...] in sich dynamisch, es produziert Gewalt und Schmerzen.« (Seeflén 2003, S. 9) Dieses System ist kein Ort, sondern ein Zustand (ebd., S. 233) und somit ist der Raum als »Seelenlandschaft« (Schößler 2007, S. 145) den konventionalisierten filmischen Topografien enthoben.

Auch Price kann und will sich zunächst nicht an die wahren Hintergründe, die sein Verhalten beeinflussen, erinnern. Die von seinem Verstand gebildete *relational reality* (vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) ist Austragungsplatz des Kampfes einer suizidalen Person zwischen Stolz (»Ich musste so handeln«) und Gedächtnis (»Ich wollte so handeln«), der in der Konfrontation mit dem Trauma mündet (»Ich konnte nicht anders handeln«) – ein traumatischer Prozess der Abwehr und des Zulassens von Erinnerung.

Das neurotische System gründet sich deswegen auf dem Versuch einer stringenten narrativen Erzählung, die immer wieder durchbrochen wird von Symbolen des Schmerzes und von Gewalt, mehr Zustand als Ort; es zeigt Trauma »[...] gebunden an seine oszillierende Bewegung zwischen Erinnern und Vergessen, Gegenwart und Vergangenheit.« (Stief & Matt 2007, S. 22)

<sup>11</sup> Tatsächlich lautet der Titel von Makkonens nächstem Spiel, das sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt in Planung befindet, HEAL.

<sup>12</sup> Dafür spricht, dass sowohl in der Zelle als auch bei seiner Flucht vor der Polizei Freds Kopf unter dem Einfluss von Elektrizität zu implodieren scheint, was eine Exekution auf dem elektrischen Stuhl impliziert.

Im Finale von DRAINT 2 erkennt Price das Trauma, das hinter seinen Handlungen steht, ausgelöst durch den frühen und überraschenden Verlust seiner Eltern.<sup>13</sup> Das Trauma ist personal externalisiert als schwarze, schattenartige Gestalt mit rotem Auge,<sup>14</sup> der sich Price wie einem Endgegner stellt und die er mit der Hilfe all seiner Charaktereigenschaften und -facetten, aber auch durch die Unterstützung durch seinen Jugendfreund Charlie und die Aussicht auf eine romantische Beziehung, letztendlich überwinden kann. (Abbildung 36) Dabei stellt sich heraus, dass Price selbst die Hoffnung ist, die er zweifelt gesucht hat. Sein Versuch, die für ihn zunächst unverständliche und existenzbedrohende Kindheitserfahrung zu begreifen und in seine Biografie zu integrieren, gelingt als individueller, aber auch sozialer Vorgang.

Das Finale von DRAINT 2 kulminiert in einer Endsequenz mit *Happy End*: Price hält sich selbst davon ab, sich zu erschießen (der Avatar vereint sich mit dem in seiner Wohnung knienden Price, der sich die Schrotflinte in den Mund hält). Trotzdem wird ein Schuss abgefeuert, der die Aufmerksamkeit einer Nachbarin erregt. So klingelt Jen an der Tür, die bereits bei der Konfrontation mit dem Trauma die Liebe repräsentierte (alle Frauen im Spiel stehen als Symbol für etwas und sind somit keine eigentlichen Charaktere). Als *Deus ex Machina* fungierend, reißt sie Price aus seiner Schwermut und lädt ihn ein, mit ihr in ein Café zu gehen. Price beschließt, sie zu begleiten, wir erfahren schließlich seinen Vornamen: *Casey* – und somit schließt das Spiel den ›Fall Trauma‹ ab, *case closed*. Was ungelöst und unangesprochen bleibt, ist die kollektive, psychosoziale Dimension des Traumas – die Strukturen des monetären kapitalistischen Systems, in dem die Gesellschaft, die in den Spielen gezeigt wurde, verwurzelt scheint und der auch Price wohl nicht entkommen kann. Die traumatische Erfahrung wird als individuell dargestellt und zudem als ereignisbezogen: Es wirkt, als ob die Auseinandersetzung mit einem punktuellen Kindheitserlebnis eine vollständige Genesung verspricht. Die in

<sup>13</sup> Zuvor zeigte eine Spielsequenz Price in einer Therapiesituation, in der er aber die Diagnose des Therapeuten (›Mr. Price, I believe you could be suffering from trauma. It sounds like you still in denial. Instead of processing your loss, you shut it away. Maybe in the silence, it's trauma molding your every decision?‹) noch nicht annehmen konnte.

<sup>14</sup> Die Trauma-Gestalt ähnelt einer Mischung aus dem Lebewesen Armus der Folge *Skin of Evil* der Science-Fiction-Serie STAR TREK: THE NEXT GENERATION (1987-1994; Staffel 1, Folge 22) und dem Auge Saurons aus J. R. R. Tolkien's *Mittelerde*-Beschreibungen (bspw. *Herr der Ringe*, 1954). Sowohl Armus als auch Sauron werden durch Angst und Furcht stärker, Makkonens Trauma-Verkörperung reiht sich also in ein popkulturell tradiertes Repräsentations-Schema ein.

*Abbildung 36: Das Finale von DISTRAINT 2. Im Bild (v.l.n.r.): Reason, Hope (der Protagonist Price), Love, Ambition, Agony (die Schattengestalt auf dem Monitor), Courage, Trauma und Forgiveness.*



dieser Hinsicht simplifizierte Abbildung des Phänomens Trauma verleugnet so dessen chronische Komponente und wird reduziert auf die Auseinandersetzung eines (weißen) Mannes mit seiner eigenen Biografie.

Dass diese Auseinandersetzung egozentrisch ist, zeigt nicht nur die funktionelle Sicht auf die Frau als Retterin des Mannes, bei der sie nicht als eigenständige Persönlichkeit betrachtet wird. Schon als Price Mrs. Goodwin besucht, um für seine Taten um Vergebung zu bitten, ist dies vor allem eine Beichte mit dem Ziel, das eigene Gewissen zu entlasten; er bietet zwar letztendlich der alten Dame an, bei ihm wohnen zu können, insistiert aber nicht gerade darauf und sie bleibt somit im Heim. Nach ihrem Tod will Price ihr Grab besuchen. Der Friedhof ist jedoch geschlossen, er erwischt eine Frau dabei, wie sie versucht, sich mit einem Brecheisen Zugang zu verschaffen, sie will ihren verstorbenen Mann besuchen. Nicht nur überredet er sie, ihm das Brecheisen zu geben, er verrät sie sogar an einen Leichenbestatter, um von sich selbst abzulenken. Das Spiel sieht hier keine Möglichkeit der Kooperation vor.

Wo der Entzug der Wahl bspw. beim Finale von THE LAST OF US (Naughty Dog 2013) eine bewusste Design-Entscheidung ist, die betont,

dass wir einen Charakter spielen, der aus seiner Perspektive folgerichtig handelt,<sup>15</sup> wirkt das Ausblenden von Handlungsalternativen bei DISTRAINT in den beschriebenen Fällen, als hätte Makkonen die dadurch zum Vorschein tretende Problematik ausgeblendet.<sup>16</sup> Wenn also Makkonen nur eine sehr eingeschränkte Perspektive auf Trauma zeigt, scheint das eher eine nachlässige Auslassung, als eine beabsichtigte Fokussierung zu sein. Es gelingt ihm zwar insgesamt eine weitestgehend komplexe Annäherung an Trauma, seine DISTRAINT-Spiele bleiben aber in vielen Hinsichten klassischen medialen Genre-Mustern verhaftet, ohne sich ihrer Selbstreferentialität bewusst zu werden. So sind sie, auch im direkten Vergleich mit Lynchs LOST HIGHWAY, eben reine Oberfläche.

## 2. Hellblade: Senua's Sacrifice

»The hardest battles are fought in the mind.«

– Dillion, *Hellblade: Senua's Sacrifice*

In vielerlei Hinsicht bewegt sich HELBLADE: SENUA'S SACRIFICE (von nun an als HELBLADE bezeichnet) auf einem schmalen Grat zwischen zwei Welten. 2017 unabhängig entwickelt und publiziert von *Ninja Theory*, einem etablierten britischen Entwicklerstudio, platziert sich das Computerspiel spielemisch und produktionstechnisch zwischen hoch budgetierten AAA-Titeln großer Studios und *Independent*-Titeln kleiner Entwicklerteams. Tameem Anto-

<sup>15</sup> Der Protagonist Joel hat im Laufe des Spiels väterliche Gefühle für ein junges Mädchen namens Ellie entwickelt, die in einer post-apokalyptischen Zukunftswelt als Einzige immun gegen aggressive Pilzsporen ist, die große Teile der Menschheit in zombienähnliche Mutanten verwandelt haben. Im Finale will eine Gruppierung namens Firefly die infizierten Regionen von Ellies Hirn entfernen, was sie nicht überleben würde. Die Spielenden müssen nun aktiv die Chirurg:innen im OP-Saal erschießen und mit Ellie fliehen, ansonsten wird die Spielhandlung nicht fortgesetzt. Dass den Spieler:innen hier kein Entscheidungsraum gelassen wird, verdeutlicht, dass wir Joel spielen, der »unabhängig« eine Entscheidung getroffen hat.

<sup>16</sup> Denn andere Aspekte werden hingegen überdeutlich erläutert; beispielweise ist den Spielenden durchaus bewusst, dass Prices tote Eltern nicht wirklich an seinem Tisch sitzen können, trotzdem erklärt ein Dialog noch zusätzlich die Situation: »This... is... not... really... happening... You are nothing but my subconscious mind...« // That is correct son, we are part of you.«

niades, Mitbegründer von *Ninja Theory* und Creative Director von HELLBLADE, prägte hierfür den Begriff *Independent AAA game*, den er wie folgt definiert:

What is the Independent AAA game? It is about creating, funding and owning IP [Independent Proposition, Anm. des Autors] of AAA quality but with the more focused game design, lower price point and open development process that defines indie games. It's about taking creative risks and making spectacular, exciting and unique game experiences that can compete with AAA and engages fans directly. (Antoniades 2014)

Vor allem auch die ›Demokratisierung‹ von Tools wie Grafik-Engines<sup>17</sup> und 3D-Applikationen, eingeleitet durch deren zunehmend kostenfreie Bereitstellung, erlaubt relativ kleinen Produktionen anspruchsvolle grafische Darstellungen, die eine größere Zielgruppe zugänglich machen. (Pluralsight 2015)<sup>18</sup> Basiert HELLBLADE oberflächlich betrachtet auf tradierten *Action-Adventure*-Mechaniken, besteht die von Antoniades angesprochene Besonderheit der Spielerfahrung in der Einflechtung der Lebenswirklichkeit von Menschen mit Psychosen, die auf ein breites Publikum treffen soll. Da Senua als Charakter im Mittelpunkt der Spielerfahrung steht, wurde ein großer technischer Aufwand betrieben, um ihre Emotionen, Reaktionen und Gedankengänge detailliert einzufangen und so zu transportieren, dass sie durch die Spieler auswertbar sind. Mit dem zum Zeitpunkt der Produktion von HELLBLADE neu entwickelten *Realtime-Motion-Capturing*<sup>19</sup> wurden die Gesichtsausdrücke und Bewegungen der Senua-Darstellerin Melina Juergens eingefangen. Doch auch die Tonaufnahmen waren im Vergleich zu anderen Computerspielproduktionen ungewöhnlich aufwändig, eine Spielkomponente, die sonst oft vernachlässigt wird. (Farkaš 2018)

Es ist gerade bei Computerspielen, die psychische Erkrankungen abbilden, wichtig zu untersuchen, auf welche Art die Entwickler:innen den SpielerInnen bestimmte Inhalte vermitteln. Nach Goffman (1986) lässt sich die Bedeutungsverschiebung innerhalb eines festgelegten *frames* (Rahmens) als *key*

<sup>17</sup> HELLBLADE nutzt die *Unreal Engine 4*, die in zahlreichen weiteren Spielen unterschiedlicher Entwickler Verwendung findet.

<sup>18</sup> Im Falle von HELLBLADE ging dieses Konzept auf: Innerhalb von vier Monaten verkaufte sich das Spiel 500.000-mal, bereits 2018 wurde die Ein-Millionen-Marke überschritten. (Jones 2018)

<sup>19</sup> Eine auf *Motion-Capturing* basierende Technologie, die Mimik, Gestik und Bewegungen der Schauspieler:innen in Echtzeit direkt in der Engine rendert.

*ing* bezeichnen. Der ludische *frame* von Computerspielen scheint in der Regel intrinsisch trivialisierende Eigenschaften aufzuweisen. (Chapman & Linde-roth 2015) Gerade kommerzielle Titel reproduzieren zudem stereotypisierende und stigmatisierende Darstellungsweisen, die auch bei Filmen zu finden sind. Shapiro & Rotter (2016) und Fordham & Ball (2019) sprechen hierbei in Bezug auf Goffman von einem *downkeying*, dem Entfernen zusätzlicher Ebenen zugunsten eines traditionellen Verständnisses einer gegebenen Situation:

Commercial games, typically focused on violence or horror, tend to depict those with mental health issues as antagonists. There is usually little exploration or explanation as to their situation, relying on stereotyped notions of mental health as a generic explanation for dangerous, violent characters within a larger, fantasy narrative.

Insbesondere *Independent Games* und *Serious Games* bemühen sich, dem Akt des Spielens eine weitere Dimension hinzuzufügen und positionieren die Präsentation ihrer Inhalte in einem *frame* des künstlerischen Ausdrucks, der Bildung oder einer Verschreibung zur dokumentarischen Genauigkeit. In der Regel widmen sie diesem *upkeying* (Goffman 1986) der ludischen Elemente die gesamte Darstellung der psychischen Thematik – so trägt DEPRESSION QUEST (The Quinnspiracy 2013) sie bereits im Namen. Das für diese Art von Low-Budget-Produktionen beispielhafte minimalistische, grafisch anspruchslose Gameplay und das simple Narrativ (›Du bist eine depressive Person, meistere deinen Alltag!‹) von DEPRESSION QUEST können zwar durchaus zu einem tieferen und ernsthafteren Verständnis der zugrundeliegenden Problematik führen, verschieben aber den Fokus hin zu einer recht nüchternen Vermittlung der Sachinhalte.

*Ninja Theory* wählte für HELLBLADE auch hier einen Mittelweg und positionierte sich zwischen kommerziellen und *Independent*-Produktionen: Design-Entscheidungen wurden so getroffen, dass der *frame* des Spiels eine grafisch, narrativ und ludisch anspruchsvolle Interpretation von psychotischen Erfahrungen bildet, der durch einen ernsthaften und wirklichkeitsnahen Umgang mit der Thematik ein *upkeying* erfährt.<sup>20</sup> Unabhängig davon stellt die Spielerfahrung, das leicht zugänglich gestaltete Eintauchen in die

---

<sup>20</sup> Obwohl die Kritiken zu HELLBLADE überwiegend positiv ausfielen, wurde vereinzelt von (Online-)Fachmagazinen genau dieses *framing* kritisiert, da es zu einem *downkeying*, einer Vernachlässigung der Gameplay-bezogenen Spielerfahrung führe; siehe beispielhaft Helm 2017.

Nordische Mythologie, einen weiteren *frame* dar, den es in Balance zu halten gilt: »The ability to shift between these frames is important in not only keeping the player actively engaged with the larger narrative of Senua's quest to Helheim, but also allows the developers to bring more serious, empathetic moments.« (Fordham & Ball 2019)<sup>21</sup>

Ein *Making-of-Video*, das im Spiel über das Hauptmenü aufgerufen werden kann und auch auf *YouTube* verfügbar ist (Ninja Theory, Tameem Antoniades 2018), macht deutlich, wie wichtig dem Entwicklerteam eine akkurate Repräsentation der durch eine Psychose veränderten Wahrnehmung und Verarbeitung der Realität war, die Betroffene ernst nimmt und möglichst klischeefrei bleibt.<sup>22</sup> Es wurden von Beginn an Wissenschaftler:innen, Fachleute aus der psychologischen Praxis und Personen mit psychotischer Symptomatik in den Entwicklungsprozess mit einbezogen und sie prägten diesen stark.<sup>23</sup> Paul Fletcher, Psychiater am Neurowissenschaftlichen Institut in Cambridge, wurde als Hauptberater von *Ninja Theory* engagiert: »[Q]uickly I realised I was in serious company. We started by discussing the kinds of hallucinations people experience, and within two or three sessions we were into the neuroscience.« (Ings 2017)

Die Analyse von HELLBLADEs Story, Gameplay und Technik soll deswegen mit einem neurowissenschaftlichen Schwerpunkt geschehen, wobei abgeglichen wird, inwieweit *Ninja Theory* ihrem Authentizitäts- und Seriositätsanspruch gerecht werden und es schaffen, die Erfahrungswelt einer psychotischen Persönlichkeit über eine zugängliche Spielerfahrung zu repräsentieren.

<sup>21</sup> Die Bedeutsamkeit der beiden *frames* zeigt sich schon in den zu Spielbeginn eingeblendeten Credits: Hier werden zuerst Paul Fletcher als *Mental Health Advisor* und Elisabeth Ashman Ro als *Historical Advisor* genannt.

<sup>22</sup> Bevor das eigentliche Spiel startet, wird eine Warnung eingeblendet, die Hinweis gibt auf den psychologischen Fokus und die Darstellung von Psychosen, die hinzugezogenen Expert:innen und weiterführende Informationen auf der Homepage des Studios. Schon hierdurch findet also ein *upkeying* des ernsthaften *frames* statt.

<sup>23</sup> Ein Produktions-Tagebuch wurde in Form von regelmäßig veröffentlichten Videos geführt; es betont ebenfalls die Wichtigkeit des Austausches mit den Expert:innen-Gruppen. Abrufbar sind die Videos über den *YouTube*-Account von *Ninja Theory*: <http://www.youtube.com/user/OfficialNinjaTheory>.

Die Ernsthaftigkeit der Bemühungen um eine respektvolle und medizinisch korrekte Repräsentation von Psychosen führte auch zu einer Co-Finanzierung durch die gemeinnützige Treuhänder *Wellcome Trust*, die in biomedizinische Forschung investiert und mit 300.000 £ die Entwicklung von HELLBLADE bezuschusste – die höchste Summe, die die Organisation bis dato in ein Computerspiel investiert hatte. (Taylor 2017)

## 2.1 Traumatische Geschichte

Das Narrativ von HELLBLADE folgt der vor über 1000 Jahren lebenden keltischen Kriegerin Senua,<sup>24</sup> die von ihrer piktischen Heimatinsel aufbricht, um im Totenland der nordischen Wikinger die Seele ihres toten Geliebten, Dillion, aus den Fängen der Todesgöttin Hela zu reißen. Senua hat auditive sowie visuelle Halluzinationen, die Vorgeschichte entfaltet sich nach und nach über Flashbacks, Visionen und Stimmen, die sie hört. Für die Stimmen war bereits Senuas Mutter Galena empfänglich und galt deswegen als »verflucht«. Aus Aberglauben ließ Senuas Vater, der Druid Zymbel, sie lebendig verbrennen. Nach dem Tod ihrer Mutter isolierte er Senua von der Dorfgemeinschaft und missbrauchte sie emotional wie körperlich. Er redete ihr ein, dass ihre Halluzinationen der »Fluch der Dunkelheit« seien, der auf ihr lasten würde, was Senua zunehmend verinnerlicht. Nach dem Besuch Dillions, der Häuptlingssohn eines anderen Dorfes ist, entwickelt sich zwischen Senua und ihm eine Freundschaft und schließlich Liebe. Senua verlässt ihren Vater und ihr Dorf und wohnt fortan in Dillions Gemeinschaft, erstmals erfährt sie Verständnis und Zuneigung. Als jedoch eine Seuche ausbricht, fühlt Senua sich aufgrund ihres vermeintlichen Fluches für diese verantwortlich und flieht in die Wildnis. Während ihres selbstaufgerlegten Exils lernt sie Druth, einen ehemaligen Versklavten kennen, der ihr zum Mentor wird. In Senuas Abwesenheit findet eine Invasion Nordischer Krieger statt, alle Dorfbewohner:innen werden getötet. Die zurückgekehrte Senua findet Dillion grausam hingerichtet vor, als Häuptlingssohn wurde er den Göttern geopfert.

Ungefähr zur Mitte des Spielverlaufs wird Senua mit Hela konfrontiert, die ihr weit überlegen ist und ihr Schwert zerstört. Senua überlebt die Begegnung, in Visionen führen sie Druth und Dillion zu einem großen Baum – der dem Baum ähnelt, an dem Senua das erste Mal mit Dillion sprach (Abbildung 37); dort wird sie nach vier mit ihrer Vergangenheit verknüpften Herausforderungen mit dem Schwert *Gramr* belohnt, der titelgebenden Höllenklinge, die imstande ist, Götter zu vernichten. Sie tritt Hela erneut in ihrer Festung in Helheim gegenüber und führt einen aussichtslosen Kampf mit einer endlosen Welle von Dämonen, die Hela auf sie hetzt. Senua gibt schließlich auf und wird von Hela getötet. In ihren letzten Momenten sieht sie Dillion, der

---

<sup>24</sup> Der Name leitet sich ab von der Fluss- und Quellgöttin Senuna, deren Schrein Anfang der 2000er Jahre in England ausgegraben wurde. (Wagner 2018)

sie daran erinnert, wie wichtig es ist, Verluste zu akzeptieren und loszulassen. Während Helheim verblasst und Senua in einem verfallenen Holzgebilde zu sich kommt, wird sie selbst zu Hela und lässt Millions Kopf in einen bodenlosen Abgrund gleiten. Sie wendet sich ab und während sie den Ort verlässt, wird der Abspann eingeblendet.

*Abbildung 37: Der Baum, an dem Senua Dillion begegnete, in Senuas Erinnerung (links) und gegenwärtigem Erleben (rechts).*



HELLBLADEs Narrativ, obwohl weitgehend von Senuas psychotischer Suche nach Dillion geprägt, enthält eine größere Erzählung, die auf Nordischer Mythologie beruht; sie kann durch in der Landschaft verteilte Runensteinen<sup>25</sup> freigeschaltet werden und wird mit der Stimme von Druth berichtet. Auch diese Erzählung ist subjektiv von Senuas Verständnis der Ereignisse gefärbt und ihr entspringen die dämonischen Gestalten, die sich ihr auf ihrer Reise in den Weg stellen; sie sind beispielhaft für HELLBLADEs doppeltes *framing*:

These monstrous enemies provide more intimidating enemies for players to deal with while also flipping the common depiction of those with mental illness as dangerous or homicidal back onto those around Senua. This dual narrative of traversing Norse mythology while also discovering Senua's own past and internal strife is important because it provides Hellblade with an engaging setting. Unlike other serious games that explicitly focus on a disorder, psychosis is instead purely a part of the gameplay, experienced through the game's mechanics. Rather than a game about psychosis, Hellblade is an attempt to create a game that allows the player to experience symptoms similar to psychosis. (Fordham & Ball 2019)

25 Die Inschriften der Runensteinen beruhen auf tatsächlich existierenden Runen, die Inschriften aller Runensteinen zusammen ergeben drei Botschaften – frei übersetzt lauten diese *Seek Helas Truth In Mirror, Gods Betray Us* und *Unmask Fear*. (Schild 2019)

Hinzufügen lässt sich, dass HELBLADE nicht nur die Symptome einer Psychose erfahrbar machen möchte. Vor allem ist es auch ein Spiel über ein Individuum, das mit einer Psychose lebt: In HELBLADEs historischem Setting wird Senuas Zustand als Fluch angesehen und das Spiel macht deutlich, dass diese Stigmatisierung erhebliche Folgen für ihre Entwicklung hatte und sie nachhaltig prägte. Ihre psychotischen Episoden sind durchzogen von traumainduzierenden Erinnerungen an den Missbrauch durch ihren Vater und die Isolation von der Gemeinschaft, an den Umgang der anderen mit ihrer Mutter und deren Tod, an Dillion und den Moment, als sie ihn grausam entstellt auffand. Diese Häufung traumatischer Ereignisse, die als dramatisch verdichtet abgetan werden könnte, ist doch realitätsnah und immer noch aktuell: Oft sehen sich psychotische Persönlichkeiten multiplen Traumata ausgesetzt, da sie sozial stigmatisiert oder gar kriminalisiert, gegen ihren Willen festgehalten oder auch isoliert werden. (Hardy 2017; Lu, Mueser, Rosenberg, Yanos & Mahmoud 2017) So addieren sich Stressoren, die der Entwicklung einer Psychose zuträglich sind und die sämtlich in Senuas Biografie zu finden sind.

Senua ist fünf Jahre alt, als sie zusehen muss, wie ihre Mutter verbrannt wird – sie durchlebt ein Trauma im eigentlichen Sinne: »[A]n overwhelming experience, which places the ego in a situation of extreme helplessness and powerlessness connected with a fear of death and panic.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 89) Es ist naheliegend, dass sie seitdem unter einem posttraumatischen Belastungssyndrom leidet – Kindheitstraumata bedingen Psychosen im Erwachsenenalter (siehe Kapitel 2.4.2, Teil II) und sie korrelieren häufig mit PTSD.<sup>26</sup> Erhöht wird die Wahrscheinlichkeit durch die Traumatisierungen, die mit Sicherheit auch Senuas durch die Gesellschaft stigmatisierte Mutter erfuhr, und die transgenerational in Senuas Leben eindringen konnten, wie es die Traumaforschung nahelegt. (Bohleber 2000)

Ebenso typisch für das PTSD ist die Schuldzuschreibung des Opfers, die von dem oder den Tätern übernommen wird: Nicht nur sieht sich Senua verantwortlich am Tod ihrer Mutter, sie ist auch der Überzeugung, Ursache für den Ausbruch der Seuche in Millions Dorf zu sein. Im Exil bessert sich ihr psychischer Zustand, auch aufgrund der stabilen sozialen Beziehung zu

---

<sup>26</sup> »Post-traumatic stress symptoms are reported in approximately 33% of people with psychosis, and 12.5% of patients with a psychotic disorder meet criteria for a diagnosis of post-traumatic stress disorder (PTSD).« (Keen, Hunter & Peters 2017, S. 193)

Druth, mit dem sie eine Freundschaft aufbaut. Der Verlust Dillions und damit ihrer engsten zwischenmenschlichen Beziehung, der Verlust der einzigen Person, die sie vorurteilsfrei liebte, führt jedoch zu einer Retraumatisierung, die Senua in einen Zustand versetzt, der sich neurokognitiv als *Traumaschema* bezeichnen lässt:

Jetzt werden Wahrnehmungseindrücke nicht mehr kategorial erfasst und geordnet. Zusammenhanglose Sinnesfragmente, in denen olfaktorische (Gerüche), visuelle (Bildfragmente), akustische (Geräusche) und kinästhetische Eindrücke vorherrschen, treten an die Stelle geordneter Wahrnehmungsbilder. Diese Sinneseindrücke – die neurokognitiven Anteile des ›Traumaschemas‹ – bleiben über lange Zeit hinweg lebendig; sie scheinen im Gedächtnis wie ›eingefroren‹ zu sein. Werden sie erneut stimuliert, sei es über situative Reize oder das Wiederaufleben der peritraumatischen Stimmungslage, so kehren sie in intrusiven Erinnerungsbildern wieder [...]. (Fischer & Riedesser 2009, S. 94)

Kann über einen üblichen PC bzw. eine Konsole (noch) kein olfaktorisches Sinneseindruck vermittelt werden,<sup>27</sup> verschmelzen bei HELLBLADE visuelle und akustische Elemente zu einer kinästhetischen Erfahrungsbarmachung eines *Traumaschemas*, das gleichzeitig eine wichtige Komponente des Gameplays darstellt.

Senua ist akut traumatisiert – »[...] snatched from reality by the traumatic experience. Within a dissociated condition [s]he now experiences the reality surrounding [her] in a completely different way, unreal, fey, separated from all the other people, isolated and lonely.« (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 52-53) Ihre stressinduzierende Reise durch das Land der Nordmänner provoziert mehrere psychotische Episoden, die von ihren traumatischen Erlebnissen beeinflusst sind; deren mögliche Symptome werden spielmechanisch vielfältig illustriert. Können durch eine Simulation von Halluzinationen die Empathie und das Verständnis Nichtbetroffener vergrößert werden (Ando et. al. 2011; Skoy et. al. 2016), gibt uns *Ninja Theory* systemisch über das Gameplay diese Möglichkeit durch das Eintauchen in die Lebenswirklichkeit der jungen Keltin Senua.

---

<sup>27</sup> Vereinzelt finden sich recht exotische Versuche, auch den Geruchssinn anzusprechen. Neben Hardware wie der *Feelreal Sensory Mask* für VR-Sets, die zahlreiche Düfte zu simulieren verspricht, wurden manchen Spielen *Scratch* ›n‹ Sniff-Karten beigelegt, die beim Freirubbeln Duftstoffe freisetzen.

## 2.2 Im Traumaschema

Bevor die Spieler:innen die Kontrolle über die Steuerung erlangen, nimmt HELLBLADE eine perspektivische Ausrichtung vor, die dem Spielanfang eines *Action-Adventures* zwar ähnelt, sich aber in wichtigen Punkten von diesem unterscheidet. Nach einer Texteinblendung, die auf die Darstellung von Psychose hinweist und auf eine Website mit zusätzlichen Informationen für Interessierte und Betroffene (ein weiteres *upkeying* des ernsthaften Fundaments), beginnt das Spiel mit einer gescripteten, nicht interaktiven Kamerafahrt<sup>28</sup> über ein trübes Meer im Nebel. Von hinten nähern wir uns Senua, die auf einem großen Baumstumpf in Richtung eines nur zu erahnenden Festlandes rudert (Abbildung 38), eine weibliche Stimme (von nun an als Erzählstimme bezeichnet) spricht zu uns:

Hello, who are you? ...It doesn't matter. Welcome. You are safe with me. I'll be right here, nice and close so I can speak without alerting the others. Let me tell you about Senua. Her story has already come to an end but now, it begins anew. This is a story deep into darkness. There will be no other stories after this one.

Wir übertreten sowohl geografisch als auch metaphorisch mit Senua eine Grenze und werden dabei zu einer weiteren Stimme in ihrem Kopf, einer Begleiterin durch das unheilvoll erscheinende Neuland. Während die Kamera Senua umkreist, wobei sie uns, die vierte Wand durchbrechend, kurz direkt ansieht und zur Kenntnis nimmt, werden weitere weibliche Stimmen hörbar (im späteren Spielverlauf werden sie durch männliche ergänzt werden).

Die Stimmen kommentieren neutral (»He is here, he is in Helheim.«), warnen (»Go back, it is not safe!«) und ermuntern zum Weitergehen (»You promised!«). So reihen wir uns ein in das in Persönlichkeiten zersplitterte Bewusstsein Senuas, das sie beim Erreichen ihrer Ziele sowohl anleitet und bestärkt als auch hindert und hemmt.

Die Erzählstimme erläutert weiterhin, dass die anderen Stimmen seit einer Tragödie aufgetaucht seien. Da Senua noch irritiert und überrascht auf sie reagiert, als höre sie diese erst seit Kurzem und als wäre somit das tragische Ereignis nicht weit zurückliegend, lässt sich davon ausgehen, dass Dil-

---

<sup>28</sup> Natürlich existiert bei einer Software keine reelle Kamera, aber vor allem die Perspektiven gescripteter Sequenzen in Computerspielen lassen sich mit dieser Analogie treffend beschreiben, da diese i.d.R. mit filmischen Mitteln inszeniert sind.

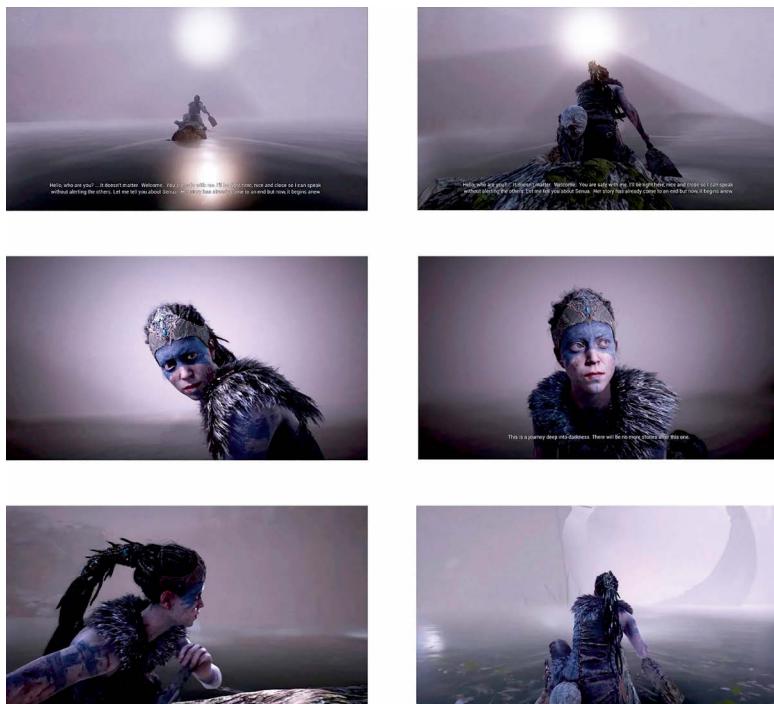
lions Tod gemeint ist – dessen Kopf im Tuch an Senuas Gürtel auch kurz zu atmen scheint, während die Kamera ihn streift. Zwar ist das *Voice-hearing* bereits länger Teil von Senuas Bewusstsein (was nicht verwunderlich ist bei ihren Kindheitserlebnissen), doch die Retraumatisierung scheint tief in dieses eingedrungen zu sein. Über die Stimmen erfahren wir: »Some are old, some are new, but they've...changed. I think the darkness changed them just like it changed her.«

Nach der Fahrt um Senua hat sich die Kamera perspektivisch hinter ihr positioniert, von nun an können wir, unabhängig von ihr, den Blick schweifen lassen und die links und rechts auftauchenden Ufer betrachten. Schließlich erreicht Senua das Festland, der Übergang ist bemerkenswert inszeniert und betont die besondere Position, die die spielende Person zu ihr einnimmt. In einer gescripteten Sequenz betritt Senua das Ufer, die Erzählstimme macht deutlich, dass es noch nicht zu spät ist, umzukehren. Doch Senua schaut erneut direkt in die Kamera (»Oh! She heard us...«). Ohne die Lippen zu bewegen antwortet sie: »There's no going back.« Sie tritt den Baumstumpf ins Wasser, er treibt davon, die Erzählstimme hebt die Metaphorik der Aktion hervor: »Senua pushes away a world that conspired to cause so much suffering.« Die Kamera wechselt von nun an in eine interaktive *Third-Person*-Perspektive, wie man sie in zahlreichen anderen Computerspielen findet. Man nimmt zur Avatarfigur eine fixe Verfolgerposition ein, kann sie in der Regel aber auch von allen Seiten betrachten, heißtt, zu einem gewissen Grad bleibt man unabhängig von deren Bewegungen:

The fact that the player's sense of being-in-the-game-world is mediated is made explicit in third person games, of many varieties, because the player-character can be seen as an entity clearly separate from the player. Instances in which the character acts independently of the player [...] act as reminders of the distance between player and avatar. At times, players might experience a strong sense of being invested in, bound to or in synch with the character, but they never step fully into the character's shoes, entirely present in the gamescape. The player is not positioned as the direct agent of action in the gameworld, a key factor distinguishing the degree to which an impression of presence is created in third- and first-person games. (King & Krzywinska 2003)

Doch anders als üblicherweise in Spielen wird in HELLBLADE die *Third-Person*-Perspektive diegetisch legitimiert und nicht als vorhergegangene Design-Entscheidung präsentiert. Über die Kamera findet eine Annäherung

Abbildung 38: Kamerafahrt, Annäherung an Senua (von l.o. bis r.u.).



statt, mit ihr gehen die Spielenden in Position zu Senua und ihrer Umwelt. Eindringlich wird so zum Spielbeginn durch die Verschiebungen in den Betrachtungsweisen deutlich, dass die spielende Person ein wesentlicher, aber nicht alleiniger Teil ist von einem Charakter, der so inszeniert ist, als würde er sie nicht unbedingt brauchen bzw. als wäre er auch ohne diese existent. Wir nähern uns Senua an, ebenso wie wir sie lernt sie uns kennen. Sie begrüßt uns erstmals auf dem Wasser, an Land schließlich werden wir eingeladen, ein vielleicht wichtiger, aber nicht notwendiger Teil ihrer Persönlichkeit zu werden: »Why don't you join us? Maybe you too have a part to play in this story.«<sup>29</sup> Die Distanz zu Senua nimmt ab, von nun an können wir die

<sup>29</sup> In der VR-Version des Spiels, die parallel zum eigentlichen Spiel mitentwickelt wurde und technisch überzeugt, befinden wir uns hinter Senua mit auf dem Baumstumpf und

Bewegungen Senuas steuern, (er-)leben wir mit ihr und ihren Sinnen – so auch ihre Psychosen, denen in HELLBLADE wichtige Gameplay-Funktionen zukommen.

### 2.2.1 Visuelle Halluzinationen

Ständig werden über die Sinnesorgane aufgenommene Reize durch das Nervensystem ausgewertet, interpretiert und nach Wichtigkeit eingeordnet.<sup>30</sup> Die Ambivalenzen in der Umweltwahrnehmung psychotischer Menschen sind auf Änderungen neuronaler Filtersysteme zurückzuführen. Bei beginnenden Psychosen lässt sich bei der Informationsprozessierung eine Verschiebung weg vom eingehenden sensorischen Input hin zu der Favorisierung vorhandenen Wissens feststellen (Teufel et al. 2015); so ist das Vermögen zur Bild- und Gesichtserkennung bei Menschen mit Psychosen gesteigert. (Ebd.) Es gibt also einen fließenden Übergang zwischen der alltäglichen Prozessierung unserer Umwelt und einer psychotischen – eine Entgleisung eines nützlichen Systems, das wir alle in uns tragen:

Having a predictive brain is very useful – it makes us efficient and adept at creating a coherent picture of an ambiguous and complex world [...] But it also means that we are not very far away from perceiving things that aren't actually there, which is the definition of a hallucination. In fact, in recent years we've come to realise that such altered perceptual experiences are by no means restricted to people with mental illness. They are relatively common, in a milder form, across the entire population. (Paul Fletcher, zitiert nach Cambridge 2015)

Paul Fletcher ließ als wissenschaftlicher Berater diese Aspekte unserer täglichen Wahrnehmung in die Entwicklung HELLBLADEs einfließen:

---

können unseren Blick frei schweifen lassen. Kurz vor dem Erreichen des Festlandes wird die 360°-Sicht eingeschränkt und wir erleben die Ankunft und das Wegstoßen des Bootes wie auf einer Kinoleinwand, von der uns Senua noch einmal direkt ansieht. Nach der Aufforderung, sie zu begleiten, wechselt das Spiel zurück in eine *Third-Person*-Perspektive und gleicht ab hier – unterbrochen von der Leinwand-Ansicht in Zwischensequenzen – der Sicht und Steuerung der Standard-Version. Auch in VR werden also die Unterschiede in den eingenommenen Raumpositionen hervorgehoben.

<sup>30</sup> Dieses Verfahren basiert auf gemachten Erfahrungen und daraus abgeleiteten Vorhersagen: Ein teilweise von Gestrüpp getarntes Raubtier muss nicht vollständig zu sehen sein, um über ein bekanntes, neuronal gespeicherte visuelles Muster erkannt und als Gefahr eingeordnet zu werden.

We wanted to represent symptoms such as voice-hearing and hallucinations, but also to go below the surface and explore what we know about normal perception. We all tend to think that we have a clear representation of reality, but most of the time our minds are actually making it up, deciding what should be there rather than what is there. It's a kind of controlled hallucination. This idea, too, is deeply embedded in the game: the player becomes sensitive to the visual clues and illusions around them as they progress through the world. (Fletcher 2018)

Das Gameplay weicht somit durch seine Referenz auf unkontrollierte Perzeption das binäre Unterscheidungssystem von Realität und Illusion auf: »Because if you believe that Senua's reality is twisted, you must accept that yours might be too.« (Erzählstimme) Narrative Wendungen geschehen häufig in komplett veränderten Umgebungen und in Form von Halluzinationen. Als Flashbacks erscheinen Senua, neben einzelnen Situationen, vor allem Personen aus ihrer Vergangenheit, die aber auch gegenwärtige Handlungen von Senua kommentieren.

Nicht nur die Schlussequenz eröffnet durch den plötzlichen Wechsel der Szenerie die Möglichkeit, dass große Teile der Spielwelt von Senua imaginiert sind. Objekte wechseln die Position, an manchen Orten brennen Flammen im Rhythmus von Senuas Atem. So zerfließt die Abgrenzungslinie zwischen Körper und Umwelt, dem Raum und dem Im-Raum-sein. Die aufgehobene Differenz zwischen äußerer (fiktionaler) Realität und innerer Repräsentation kann Senua dabei ebenso verunsichern wie die Spielenden. Die Orientierung funktioniert nicht mehr nach bekannten, neuronal angelegten Mustern.

Für eine derartig konstruktivistische Sicht auf Wahrnehmung ist weniger die Frage bedeutsam, was *wirklich* ist, zielführender ist es, die eingehenden Informationen nach Nützlichkeit zu ordnen. Mit Senua zusammen lernen die Spielenden, die Regelhaftigkeit in den zunächst chaotisch wirkenden Umwelteindrücken auszumachen, und dass die visuellen Halluzinationen oft auch Hilfestellung sein können. Während einer längeren Spielpassage weist Dillion als hell leuchtende Lichtgestalt den richtigen Weg. In ihrer Umgebung findet Senua wiederkehrende Formen, vertraute Gesichter und Gegenstände. Auf diesem als Pareidolie bezeichneten Phänomen beruhen zahlreiche puzzleartige Rätsel, deren Lösung das Betreten vorher unzugänglicher Areale ermöglicht. An Pforten befinden sich oft mehrere Runen, die man in der Umgebung wiedererkennen muss; so bilden beispielsweise zwei verschränkt zu-

einander umgestürzte Baumstämme ein der Runenform ähnelndes X, wenn man sie aus einer bestimmten Perspektive betrachtet. (Abbildung 39)

Abbildung 39: Durch Runenzeichen versperrte Pforte und die über den Fokus hervorgehobene runenähnliche Form in der Umgebung.



Hilfreich bei der Mustersuche ist der *Fokus*: Über einen Tastendruck wird ein Zoom ausgelöst und die Konturen der zu findenden Formen und Muster beginnen zu schimmern. Narrativ wird diese Fähigkeit darüber legitimiert, dass Druth Senua im Exil beibrachte, die psychosenbedingte, oft überfordern-de Reizüberflutung durch Entspannung und Konzentration zu kontrollieren – ein Verfahren, das auch Teil psychotherapeutischer Maßnahmen ist.

## 2.2.2 Auditive Halluzinationen

Da das Hören von Stimmen bei Psychosen häufig auftritt und von den befragten Betroffenen als ein zentrales Element ihrer Erfahrungen geschildert wurde, war es *Ninja Theory* wichtig, sich diesem Phänomen akkurat anzunähern. Durch binaurale Aufnahmen eines 3D-Sounds wurde ein Sound- bzw. Klangerlebnis angestrebt, das sich an der menschlichen Art zu hören orientiert. Beim binauralen Hören erreicht eine Schallwelle, die bspw. an der rechten Seite auf das Gehör trifft, das linke Ohr verzögert, da unser Kopf ein Hindernis darstellt, das sie umleitet. Es entsteht eine Latenz, die bei binauralen Tonaufnahmen durch einen simulierten Kopf mit Mikrofonen anstelle der Ohren erreicht wird. Beim Abspielen wird nun ein dreidimensionaler Klangraum suggeriert, mit dem Kopf als Zentrum. Bei Kopfhörerwiedergabe wird zudem durch die geringe Phasendifferenz der Audiosignale für das rechte und linke Ohr der Eindruck erzeugt, dass sich das Gehörte direkt im Kopf der Hörenden befindet.

In anderen Computerspielen, die die *Third-Person*-Perspektive mit HELBLADE teilen, ist der Mittelpunkt der Hörerfahrung (der >Kopf<) in der Regel

nicht mit dem Avatar gleichzusetzen. So ergibt sich eine doppelte Verortung in der Spielwelt, bei der die Sicht der Spielenden – und nicht der Avatarfigur – sich mit der Höelperspektive deckt:

These ›real-world expectations‹ are based in our bodies' natural integration of seeing and hearing. Consequently, in games of the dual-locus configuration, it is the navigable point of view that should be wearing the ears, as it were, not the extended avatar – as is also the case in most contemporary action adventures. (Klevjer 2006, S. 158f.)

Diese implizierte Selbstverständlichkeit wird in HELBLADE aufgehoben. Dadurch wird transportiert, dass Senua Mittelpunkt der (von ihr konstruierten) Realität ist: Wir tauchen nicht nur in ihre Umwelt ein, sondern in ihr Bewusstsein; ihre auditiven Halluzinationen nehmen wir ebenso wahr wie sie.

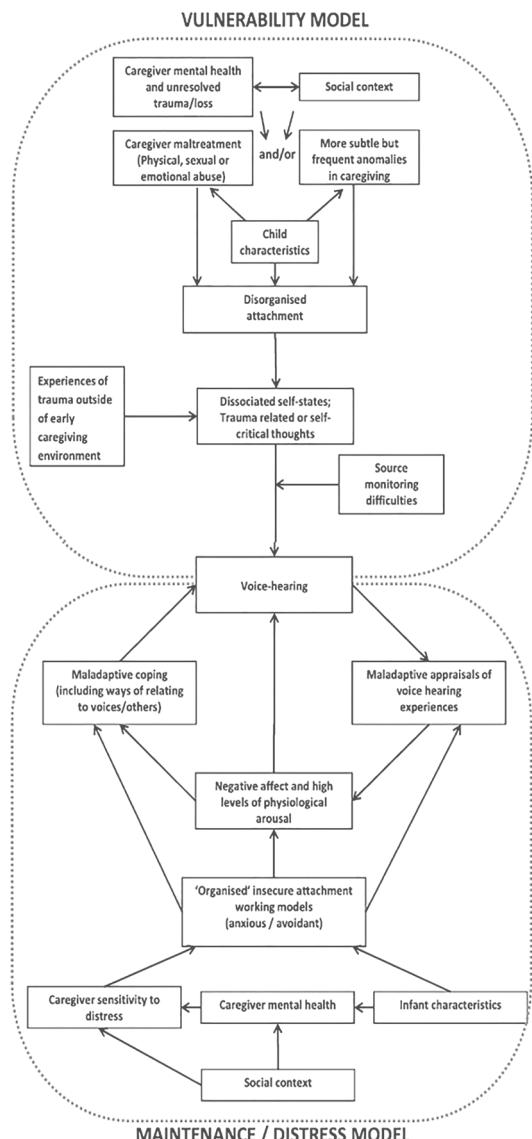
Wenn so über den binauralen Sound die Hör-Wahrnehmung der Spielerinnen mit Senuas deckungsgleich wird, ändert sich die *dual-locus configuration* zu einer singulär verorteten Repräsentation innerer Vorgänge des Avatars und erzeugt eine »illusorische Konvergenz« (Ruf 2019): Scheinbar hören wir nun die Stimmen so, wie sie Senua (also ein Individuum mit Psychose) hört.

#### 2.2.2.1 Cognitive Attachment Model of Voices

Wissenschaftlich wurde ein Zusammenhang zwischen Trauma, PTSD und dem Hören von Stimmen nachgewiesen, gerade auch in belastenden Situationen. (Hardy 2017) Innere kognitive Prozesse unterliegen beim *Voice-hearing* einer Fehltribution und werden als fremd oder externalisiert vom Selbst wahrgenommen:

[T]hat voices can be understood as dissociated components of the self or ›compartmentalized‹ trauma-related intrusive memories [...]. In some pre-disposed individuals, these internal states and cognitive events are experienced and/or interpreted as external and current rather than internal and memory based, possibly as a result of biased source monitoring processes that have been shown to underpin hallucination proneness in numerous clinical and non-clinical studies [...]. (Berry, Varese & Buccì 2017, S. 61)

*Abbildung 40: Cognitive Attachment Model of Voices (Berry, Varese, & Bucci, 2017; S. 60)*



Die Prädisposition für das *Voice-hearing* erklären das *Vulnerability-Model* und das *Maintenance/Distress-Model*, die das *Cognitive Attachment Model of Voices* (CAV) von Berry, Varese & Bucci (2017) vereint. (Abbildung 40) Demnach führen, neben dem sozialen Kontext, vor allem frühkindliche Misshandlungen durch die (eventuell selbst vorbelastete(n)) Bezugsperson(en) zu einem *disorganized attachment* – einer Erschütterung und Umordnung der Strukturierungsprozesse beim Heranwachsen (*vulnerability*). Das allein kann ausreichen, um dissoziative Zustände auszulösen und in traumabezogenen oder selbstkritischen Gedankenkreisen zu verharren. Nicht nur können weitere Traumata im Erwachsenenalter von extern hinzukommen, das *disorganized attachment* betroffener Individuen verändert außerdem den Umgang mit den Effekten einer Psychose, was das *Maintenance/Distress-Model* aufzeigt:

[I]nsecure attachment styles (which are influenced by early relational caregiver experiences) could also influence how voices are appraised, the way in which different voice hearers relate to their voices, and the subsequent cognitive-behavioral strategies that different voice hearers employ to control these experiences. (Ebd., S. 61)

Dabei bilden sich zwei Wege aus, wie mit dem Hören von Stimmen umgegangen wird: Gerade ängstliche Personen suchen die Interaktion mit ihnen, andere ignorieren bzw. unterdrücken sie (oder sie oszillieren zwischen beiden Verhaltensmustern). Diese *>organized< insecure attachment working models* stellen einen Versuch dar, ein inneres Gleichgewicht herzustellen, das aber bereits aufgrund der ausgebildeten *vulnerability* labil bleiben muss.

Mithilfe des CAV lässt sich das Stimmenhören Senuas erklären: Der Missbrauch durch die Bezugsperson Vater, der durch die Dorfgemeinschaft nicht geahndet, sondern befördert wird, ihr damit einhergehendes Ausgesondertsein führen zu einem *disorganized attachment*; sie beginnt, sich schuldig zu fühlen, kann nur ein fragiles Selbst aufbauen – Senna fängt an, erste Stimmen wahrzunehmen. Dillions Tod als zusätzlicher Stressor verstärkt letztendlich die Instabilität ihres mentalen Gleichgewichts, das Stimmenhören nimmt zu und kann nicht eingeordnet werden. Senna schwankt zwischen Annehmen und Vermeiden, an ihrem inneren Kampf partizipieren wir als Spielende. Was Hardy (2017, S. 34) als Beispiel für eine solche psychotische Erfahrung aufführt, lässt sich vollständig auf Senuas Charakter übertragen:

For example, if a person's childhood is characterized by physical abuse and strict religious observance, they may develop beliefs that spiritual entities

are very powerful and that others will harm them. If they then experience a mugging, leading to distress and disrupted sleep, this could trigger an intrusion of a threatening voice saying ‚you're going to get it.‘ In this context, it is understandable they might interpret the voice as a sign of persecution by evil spirits. This could then lead to hypervigilance, rumination and interpersonal avoidance, which may paradoxically perpetuate hearing voices through attentional focus, confirmatory bias and reduced opportunities to feel safe around others.

Die Stimmen, die Senua hört, entspringen ihrer traumatischen Biografie und manifestieren sich als senso-perzeptuelle Intrusion ihres leicht verwundbaren Bewusstseins – sie begegnen ihr, oft auch in Halluzinationen, als physisch real wirkende Personen aus ihrer Vergangenheit.<sup>31</sup> Die *Dunkelheit*, die ihr als schattenhafte Entität und auch als Stimme folgt, wird nicht zufällig vom selben Darsteller (Steven Hartley) verkörpert wie Zynbel, Senuas Vater:

Dissociative processes and disrupted contextual integration at the time of the trauma leave an individual vulnerable to experiencing anomalous experiences. If the trauma-memory-related intrusion is, for example, of the abuser, in combination with high levels of arousal, this may be experienced as an auditory hallucination of the voice of the abuser in individuals with an information processing style prone to weakened contextual integration. (Keen, Hunter & Peters 2017, S. 193)

Immer wieder kritisiert die *Dunkelheit* Senuas Entscheidungen und spricht ihr sämtliche Fähigkeiten ab – ganz so, wie sie den Missbrauch durch Zynbel in ihrer Jugend erlebt hat – »[...] confronted with the biological paradox that the attachment figure, the primary source of safety and protection, is also the source of the infant distress.« (Berry, Varese & Bucci 2017, S. 61)

### 2.2.2.2 Voice-hearing als Realitätskonstruktion

Das Gameplay bringt den Spieler:innen die daraus resultierende Verunsicherung und Furcht vor den Folgen der eigenen Handlungen systemisch näher. So verlangen manche Spielpassagen, dass in einem festgelegten Zeitlimit ein Ziel erreicht wird; man muss bspw. einem ausbrechenden Feuer ent-

---

<sup>31</sup> Das Erscheinen von Entitäten, Personen oder Charakteren aus der Biografie der Betroffenen, die enge Verflechtung mit einschneidenden Erfahrungen, konnte wissenschaftlich nachgewiesen werden; siehe hierzu bspw. Corstens et. al. 2014 sowie Woods et. al. 2015.

kommen. Die negativ kommentierenden Stimmen lassen einen hinterfragen, ob man den richtigen Weg eingeschlagen hat, und die Angst des möglichen Scheiterns wird durch den suggerierten *Permadeath* verstärkt (siehe folgendes Kapitel).

Doch HELLBLADE zeichnet aus, dass das *Voice-hearing* nicht, wie durch Senuas Umfeld, als Fluch gekennzeichnet wird und damit die Psychose als ausschließlich negativen Zustand, den es abzustoßen gilt. Nicht nur wird Senuas Realität durch ihre inneren Stimmen konstruiert, in Form der auditiven Halluzinationen vermitteln sie ihr existenzrelevante Informationen über diese. Viele der Stimmen sind, auch Gameplay-bezogen, positive Beschützer:innen: Sie geben wichtige Hinweise zur Lösung von Rätseln, freuen sich über einen neu entdeckten Weg, warnen vor Gefahren.<sup>32</sup> Damit wird der spielmechanische Möglichkeitsrahmen erweitert, der gehörte Klangverlauf selbst zu einem Teil des Gameplays. Die Stimmen und Geräusche können Wegweiser sein und Orientierung bieten in einer Umwelt, die visuell oft nur unzuverlässig erschlossen werden kann. In den sich organisch verändernden Arealen helfen sie dabei, den richtigen Weg einzuschlagen, in spezifischen Momenten können sich die Spielenden gar lediglich auf ihr Gehör verlassen.

So befindet sich Senua an einem Punkt ihrer Reise in einem fast vollständig dunklen Raum, in der dämonische Entitäten umherlaufen, bei einer Begegnung ist der Bildschirms Tod nahezu unausweichlich. Über deren abgesonderte Laute lässt sich der Weg der Dämonen antizipieren und die Handlungsweise darauf ausgerichtet anpassen (auch Millions Stimme weist den Weg). Über die Orientierungsfunktion wandelt sich der Sound von einer beschreibenden zu einer deutenden Instanz, zu einem unverzichtbaren Schlüssel eines erfolgreichen Spielens. (Ruf 2019) Durch die Übertragung des auditiven Empfindens in die Spielmechanik »[...] werden die Spieler:innen dazu aufgefordert, die mentale Kondition nicht zu ignorieren, sondern diese zu akzeptieren und zum eigenen Vorteil zu nutzen.« (Runzheimer 2020, S. 151)

Bleiben die Stimmen gegen Ende des Spiels kurzzeitig aus, rekurriert die fehlende Orientierungsfunktion auf die Erfahrung von Stimmenhörer:innen, deren Realitäts- und Ich-Empfinden stark mit ihnen verbunden ist: Ohne sie fühlen sie sich unvollständig.

---

<sup>32</sup> Auch Studienteilnehmer:innen berichteten von positiven Erfahrungen mit den von ihnen wahrgenommenen Stimmen, die oft als religiöse Erscheinungen interpretiert werden (u.a. Gott, Jesus); siehe bspw. Jones, Kelly & Shattell 2016 und Rosen et al. 2017.

## 2.3 Traumatische Erinnerungsarbeit

Auch in den regelmäßigen Kampfpassagen des Spiels bestärken die Stimmen Senua und damit die Spielenden, nicht aufzugeben (»You can do it, you're close!«). Durch sich plötzlich manifestierende Gegner, mythische Dämonen, wird Senua an vielen Stellen des Spiels am Weitergehen gehindert. Während der Kämpfe gibt es keinen eingeblendeten Status in Form eines *Head-up-Displays*, es bleibt unklar, wie sehr Senua verwundet ist, oder wie stark die Widersacher sind. Durch die fehlenden Informationen wird Senuas Furcht und Ungewissheit auf die Spielenden übertragen. Spielmechanisch läuft ein Kampf sehr simpel ab: Senua zieht automatisch ihr Schwert und über lediglich zwei Tasten kann sie Angriffs-Kombinationen ausführen, hinzu kommt die Möglichkeit auszuweichen und eine Attacke abzublocken. Der *Fokus*, der sonst bei der Erkundung der Umgebung eingesetzt werden kann, dient hier dem kurzfristigen Verlangsamten der Gegnerbewegungen. Durch erfolgreich platzierte Treffer wird der *Fokus* geladen, ein kleiner Spiegel an Senuas Gürtel (den sie mit Druth verbindet) leuchtet auf, sobald die Fähigkeit einsatzbereit ist.

Bei vielen Computerspielen ist das Erlernen der Steuerung von zentraler Bedeutung, was dazu führt, dass die mit dem Spiel verbundenen Emotionen sich mit dem Lernprozess der Spielenden ändern. (Vgl. Kapitel 3.1.3, Teil I) Doch in HELLBLADE geht es nicht um die Progression der Geschicklichkeit der Spielenden, um das Freischalten neuer Angriffe oder ein Aufleveln über Statistiken. Die eingängige Steuerung drängt sich nicht in den Vordergrund und erlaubt eine anhaltend starke, ungebrochene Bindung zu Senua, die wir dabei begleiten, wie sie lernt über die Konfrontation mit ihren Ängsten zu einer neuen Akzeptanz ihrer selbst zu finden. Im Zuge dieser Progression sollen die Spielenden nicht motorisch mitwachsen, sondern thematisch in Bezug auf die Auseinandersetzung eines Individuums mit seinem Trauma.

### 2.3.1 Fragmentiertes Bewusstsein

Tatsächlich lassen sich die dämonischen Krieger als Senuas manifestierte Ängste deuten, aber auch als verkörperte Erinnerungen an ihre Traumata, die sie immer wieder heimsuchen und nicht mehr loslassen:

Der Charakter des Zeitlosen, Unveränderbaren dieser traumatischen Erinnerungsfragmente lässt sich hypothetisch darauf zurückführen, dass die Kategorisierung und Kontextualisierung der Sinneseindrücke misslingt, so

dass lediglich akusale, zeit- und raumlose Erinnerungsfragmente reproduziert werden können. (Fischer & Riedesser 2009, S. 94)

Oft kämpft Senua gegen die gleichen Gegnertypen, die sich ihr im Finale gar als endlose Welle von immer neu erscheinenden Dämonen entgegenstellen. Gerade hier wird durch die Repetition ihr Verharren in alten (Denk-)Mustern deutlich. Auch als Spielende müssen wir von eingeprägten Denkweisen, von Genre-Konventionen ablassen: Egal, wie lange man sich erfolgreich der Angreifer erwehren kann, ein Fortgang der Narration ist nur dann möglich, wenn kein Input mehr über das Eingabegerät erfolgt. Keine der bis zu diesem Punkt erlernten und eingebüßten kampfbezogenen Fertigkeiten ist von Nutzen. Evgeniya Kuznetsova bezeichnet ein solches Szenario als *controllable helplessness*: »[T]he player [...] is forced into a situation that requires a response and is given a full arsenal of possible reactions, all properly recognized by the system, but none of the options provide a beneficial solution to the problem.« (Kuznetsova 2017, S. 47) Der letzte Kampf der Heldenreise, die finale Konfrontation, endet nicht mit einer Vernichtung des Gegners – der in HELBLADE letztendlich Teil von Senuas Verstand ist.

»Die Kämpfe führt sie nicht, um dem Spieler zu verdeutlichen, wie es sein könnte, mit der eigenen Psyche zu ringen. [...] Die Hölle, die sie durchstreift, steht nicht für den Zustand ihres Bewusstseins – sie ist ihr Bewusstsein, existiert im Kopf der Keltin so klar wie eine Erinnerung in meinem eigenen.« (Wagner 2018) Erst als Senua aufgibt und sich ausliefert, eröffnet sich ihr eine neue Möglichkeit des *working throughs*, einer Überwindung des *Traumaschemas*. Nicht der Zustand ohne Ängste, gar ohne Psychose, wird als Heilung präsentiert, sondern die Integration der Erinnerungsfragmente in die eigene Biografie.

### 2.3.2 Der erzählende Körper

Dass die Psychose nicht der eigentliche Feind in Form der mythischen Krieger ist, sondern nur eine Methode des Bewusstseins darstellt, durch ein Trauma ausgelösten Ängsten eine Form zu geben, lässt sich gleich zu Spielbeginn von einem Kommentar der Erzählstimme ableiten:

What is she thinking? I can tell you. She is afraid. Wouldn't you be? You'd think she would get used to it by now after so many years. But the darkness...it just builds onto itself, growing stronger, towering over her. You might try and ignore it, turn away, but it's always there just out of sight,

where you are most vulnerable. It's like it knows that just enough light...is all you need to see its suffocating power.

Die *Dunkelheit* ist Teil der psychotischen Episoden, die sich aber nicht ausschließlich über diese definieren (wie schon beschrieben, sind andere Aspekte der Halluzinationen und Realitätsverschiebungen auch gewinnbringend für Senua, wie bspw. das Sehen von Mustern oder die Bestärkungen durch Druth). Das Voranschreiten der *Dunkelheit* und die damit einhergehende Aussichtslosigkeit finden nicht nur Ausdruck in der Außenwelt, in Form der Angreifer, sondern ebenso in Veränderungen an Senuas Körper, der im Sinne der *Embodied Cognition* nicht von seiner Umwelt zu trennen ist: Als *narrative body* (vgl. Waskul & Vannini 2006, Kapitel 2.3, Teil I) schreiben sich Senua ihre Erfahrungen und Erlebnisse ein. Verliert sie einen Kampf, kann dieser durch die Spielenden zwar wiederholt werden, an ihrem rechten Arm breitet sich jedoch zunehmend eine Schwärze (*the dark rot*) über die Haut aus. Als Senua das erste Mal einem Gegner unterliegt (auch hier ist dies unvermeidlich), überzieht die Schwärze sie vollständig, sie >stirbt<; gleichzeitig erscheint im Hintergrund die noch annähernd unversehrte Senua und betrachtet ihren >toten< Körper (Abbildung 41):

Abbildung 41: Senua kniet über ihrem toten Körper und beobachtet das Fortschreiten der Dunkelheit an ihrem Arm.



A vision, of what's to come? Poor Senua. The darkness does not bargain. It does not reason. It is rot. And now it has taken hold, it will spread towards her head, the seat of the soul, until there is nothing left of her.

So führt HELLBLADE eine Gameplay-Mechanik ein: Jedes Mal, wenn Senua scheitert, schreitet die Schwärze weiter voran – »if the rot reaches Senua's head, her quest is over.« (Texteinblendung) Vermeintlich gleicht dies einem *Permadeath*, dem endgültigen Tod des Avatars und damit dem Ende des Spiels, das von Neuem begonnen werden muss. Doch tatsächlich handelt es sich um eine von den Entwickler:innen bewusst gesetzte Finte, denn egal, wie häufig Senua stirbt, die Spielenden können immer wieder an der zuletzt gespeicherten Stelle fortfahren. Das Vorhaben, über die *Permadeath*-Mechanik das Gefühl der Bedrohung, Gefahr und Angst zu verstärken und auf die spielende Person zu übertragen, kann im Kontext der Beschreibung einer psychotischen Symptomatik als *downkeying* angesehen werden:

The rot is mentioned by characters in the game, but the consequences of permadeath that accompany the rot are explained via a non-diegetic splash of text from the developer. The lie is injected by an external authority who has agency over not only Senua, but the player. It's a manipulation that's only purpose is psychological destabilization. Even though I can see the well-meaning intentions behind this trick, in a game about the debilitating consequences of abuse and mental illness, it's an extremely inconsiderate trespass. (Lacina 2017)

Doch nicht nur thematisch, auch spielerisch entsteht ein Bruch: Da der Hinweis auf den *Permadeath* in Form einer Texteinblendung geschieht (und nicht etwa von einer Stimme intradiegetisch mitgeteilt wird), ist man gehalten, sie als eine Spielanweisung – ähnlich eines Tutorials – zu verstehen. (Vgl. Beil 2019) Beruht HELLBLADEs Subjektivierungsstrategie auf einem schnittfreien Wechsel zwischen gescipteten und steuerbaren Sequenzen (wobei selbst die gescipteten Sequenzen ohne Schnitt auskommen und so immer in Sennas Erfahrungswelt verankert bleiben), wird plötzlich extradiegetisch die als selbstverständlich gehandelte Zuverlässigkeit einer Tutorial-Funktion infrage gestellt. Der »paradoxe Schwebzustand zwischen Wiederholbarkeit und Nicht-Wiederholbarkeit« (ebd., S. 249), der bis zur Aufdeckung des Bluffs bestehen bleibt, generiert eine *unreliable narration* auf mehreren Ebenen und steht in der Tradition anderer Spiele mit metatextueller Selbstreferenzialität.

tät<sup>33</sup> – ein Diskurs, der aber in HELLBLADE nicht wieder aufgegriffen wird, wodurch die Präsentation der *Permadeath*-Mechanik aufgesetzt wirkt.

Das Vortäuschen der Mechanik an sich erzeugt eine *ludonarrative Dissonanz*, was in der Spieleforschung und auch von der Fachpresse bei vielen Spielen als immersionsbrechend und handlungsunterlaufend kritisiert wird. Hier jedoch spiegelt die *ludonarrative Dissonanz* die Desorientierung und Hilflosigkeit der Protagonistin wider: »[W]hat some reviewers criticize as breaking immersion can instead be viewed as a portrayal of complex psychological states like dissociation and social alienation, which [...] are often experienced by traumatized individuals.« (Kuznetsova 2017, S. 70)<sup>34</sup> Zweifellos wird auch die Bedeutung des gespielten Körpers erhöht durch seine implizierte Sterblichkeit – stirbt der Avatar, stirbt die Spielwelt mit ihm: »[...] the world revolves around the avatar, without which there would be no world.« (Klevjer 2006, S. 131) Auch ist die grafische Präsentation der Spielmechanik narrativ sinnvoll eingebettet: Dass ihr zunehmendes Abgleiten in eine (posttraumatische) Depression in Senuas psychotischer Welt als Schwärze erscheint, lässt sich auf die Indoktrination durch ihre Mitmenschen, die Stigmatisierung ihrer Krankheit zurückführen; da diese negativ assoziiert ist, schreibt sie sich, somatisch externalisiert, als metaphorisches Zeichen in ihren *socio-semiotic body* ein (vgl. Waskul & Vannini 2006, Kapitel 2.3, Teil I).

## 2.4 Das ausbleibende Opfer

HELLBLADE präsentiert Senua nicht als ein Set von Fähigkeiten, kein Paket von Eigenschaften, wie Klevjer (2006) den Avatar beschreibt. Vielmehr wird

<sup>33</sup> Sehr ähnlich bricht SPEC OPS: THE LINE mit Tutorial-Konventionen: Werden zunächst wie oft in Spielen auf dem Ladebildschirm zwischen Spielabschnitten Tipps eingeblendet, weichen diese bei zunehmendem Verlust der geistigen Gesundheit des Protagonisten Schuldzuweisungen wie »This is all your fault.« Auch auf die bei ETERNAL DARKNESS vorkommenden »gefälschten« Fehlermeldungen wurde bereits eingegangen (siehe Kapitel 2.2.1, Teil III).

<sup>34</sup> Auch Benjamin Beil konstatiert bei seiner Besprechung der vermeintlichen Fehlermeldungen von ETERNAL DARKNESS, dass diese aufgrund ihrer extradiegetischen Qualität als Subjektivierungsstrategie problematisch zu sein scheinen, da sie nicht mehr auf die Filter-Figur zielen, jedoch »[...] kann die metaleptische Brechung durchaus die übrigen Subjektivierungsstrategien unterstützen, da hier das Moment der Unsicherheit gestärkt wird. Die kurzzeitige Infragestellung der eigenen Wahrnehmung färbt somit gewissermaßen auf die Darstellung der gestörten Filter-Figur ab.« (Beil 2010a, S. 243)

ihr Avatar-Körper, systemisch wie gescriptet, intradiegetisch überformt zu einem ausdifferenzierten Charakter, den wir ebenso übernehmen wie begleiten. Zudem wird Senuas Wahrnehmung nie komplett in Frage gestellt, ihre Realität nicht in Relation zu einer vermeintlich objektiven gesetzt, was zu einem *upkeying* der Erfahrungen von Menschen mit Psychosen führt:

Players are meant to experience Senua's reality, as it is wholly real to her. By the end of the game, it is unclear what aspects of Senua's tale are a part of her psychosis versus reality. By taking this approach, Ninja Theory continues to validate Senua's experience and reinforces her perspective, rather than removing the veil and re-establishing the player as the driving narrative force. (Fordham & Ball 2019)

*Ninja Theory* beschreitet mit diesem Blick auf den Komplex Psychose denselben Weg wie die heutige Therapie, die ihren Patient:innen ihre Wahrnehmung nicht absprechen möchte und als Behandlungsziel nicht den psychosefreien Zustand setzt. Sie betrachtet den Menschen ganzheitlich in seinem sozialen Gefüge, grenzt nicht bestimmte Persönlichkeitsaspekte als genuin krank aus, sondern versucht, ein Gleichgewicht zwischen den eigenen Bedürfnissen und den Ansprüchen der Gesellschaft herzustellen.

In HELLBLADE wird nicht die Person Senua als problematisch dargestellt, sondern die Situationen, denen sie ausgesetzt war und ist. Mit ihnen muss ihr Verstand versuchen umzugehen, was zunächst über Verdrängungs- und Abgrenzungsmechanismen geschah, Mechanismen, die im Laufe der Spielhandlung eine Änderung erfahren. Mehrmals stirbt Senua, um als neuer Körper, der im Sinne der *Embodied Cognition* nicht vom Geist zu trennen ist, neu geboren zu werden. Vor der Konfrontation mit Hela steht die Konfrontation mit dem Selbst: Senua erblickt sich in einem Spiegel, ihr Spiegelbild erwacht zum Leben und bittet sie, umzukehren.

Doch Senua schreitet durch den Spiegel und stellt sich der Erinnerung, die im Zentrum ihres Traumas steht: die Verbrennung ihrer Mutter auf Geiß ihres Vaters Zynbel. Die Verdrängung dieses Ereignisses ist die eigentliche *Dunkelheit*, die Senua verfolgt: »[M]emoires you cannot defeat, cannot escape. This is (her) Hel.« (Erzählstimme)

So ist es folgerichtig, dass am Spielende, das auch das Ende eines Aufarbeitungs- und Trauerprozesses darstellt, eine Verschmelzung mit dem vermeintlichen Erzfeind steht: Senua wird schließlich selbst zu Hela bzw. war sie schon immer – durch die Einverleibung des psychotisch imaginierten Feindkörpers findet sie zu einem neuen, ganzheitlichen *Embodiment*. (Abbil-

dung 42) Sie akzeptiert, dass sie Dillion niemals hat zurückbringen können, aber auch, dass sie nicht für seinen Tod oder den Tod anderer verantwortlich ist – das Gefühl der Schuld lässt sie von sich fallen, wie sie auch Millions Kopf fallen lässt. Sie opfert das Festhalten an Vergangenem, aber nicht sich selbst. Dass etwas Schlechtes, Verdorbenes in ihr wächst, wie ihr Vater es ihr einredete, davon kann sich Senua letztendlich befreien, sie erkennt: »You created this darkness so you could hide behind it!« Bewusst lässt sie die Schwärze ihren Kopf ergreifen, löst sich somit von der Stigmatisierung und akzeptiert ihre besondere Wahrnehmung als Teil ihres Selbst.

Abbildung 42: Hela/Senua hält Millions Kopf in Händen.



Mit ihren Stimmen und Halluzinationen koexistierend, lässt sie geografisch wie metaphorisch Helheim (wahrlich ein höllisches Zuhause!) hinter sich und sucht einen Neuanfang, für den sie die begleitende ›Spieler:innen-Stimme‹ nicht mehr benötigt – sie verabschiedet sich. An das Ende eines schmerzvollen Transformations- und Restaurationsprozesses wird somit nicht die Abgrenzung zum ›Fluch‹ Psychose gesetzt, sondern die Integration auch der dunklen Flecken der eigenen Biografie in eine erstarkende Persönlichkeit, die sich selbst, über alle Widerstände hinweg, eine angstfreie Zukunft ermöglicht, losgelöst von ihren traumainduzierenden Peinigern. HELBLADE fordert mit seiner Spielwelt und -mechanik das Konzept der *Mindscape* heraus, das seiner Definition nach auf eine von einer mentalen, subjektiven Welt unterscheidbare ›reale‹ Welt angewiesen ist, die überlagert

und verformt wird. (Vgl. Beil 2010a; Beil 2010b) Unter der unzuverlässigen Oberfläche des psychotischen Raumes liegt in HELBLADE jedoch keine objektive Realität verborgen. Vielmehr erlangt die zunächst unzuverlässige Erzählerin Senua als Architektin dieses Raumes zunehmend die Gewissheit, sich in der Mehrdeutigkeit und Untrennbarkeit innerer und äußerer Prozesse eine Verlässlichkeit in Interpretation und Aktion konstruieren zu können. Die Gratwanderung zwischen zwei Welten führt zur Erschaffung einer neuen.

### 3. Disco Elysium

»Decision/choice is to embrace one's existence as a constitutive movement in the face of the nothing.«

— Louis Sandowsky, 2005

»Ich sehe, wie dieser Mann schwerfälligen, aber gleichmäßigen Schrittes zu der Qual hinuntergeht, deren Ende er nicht kennt.«

— Albert Camus, 1942

»The limbed and headed machine of pain and undignified suffering is firing up again. It wants to walk the desert. Hurting. Longing. Dancing to disco music.«

— Ancient Reptilian Brain, Disco Elysium

Betrachtet man den Spielekanon der *Komplexen Trauma-Repräsentation*, sind viele Genres vertreten, jedoch mit DISCO ELYSIUM nur ein einziges Rollenspiel (*Computer Role-playing-game*, cRPG). Obwohl gerade diese bei der Charaktergestaltung in der Regel viele Variationen erlauben, wird die geistige Gesundheit durch die Persönlichkeits-Attribute (wie Geschicklichkeit, Stärke, Intelligenz etc.) in cRPG-Titeln in der Regel nicht aufgegriffen, über die

differenzierteren Charakter-*Skills* nur selten und wenn, dann als Malus.<sup>35</sup> Allgemein nehmen cRPGs in den *Game Studies* eine Sonderposition ein, da durch die Möglichkeit der freien Avatargestaltung und ihre Non-Linearität eine äußerst individuelle Spielerfahrung entstehen kann, ähnlich einem Improvisationstheater (Nitsche 2008; Rauscher 2018).

Die Narration wird dabei über viele Variablen durch die Eigenschaften des Avatars beeinflusst und steht mit diesem in Wechselwirkung; besonders für Rollenspiele gilt: »Avatar bodies don't exist in isolation. They exist in context.« (Taylor 2002, S. 44) Gerade aber diese Offenheit und Formbarkeit lässt bei den cRPGs ein enges Avatar-Spieler:in-Verhältnis zu,<sup>36</sup> ein Gefühl des *being-in-the-gameworld*. Somit ergibt sich Potenzial für ein *existential game* nach Rusch (Kapitel 1.1, Teil IV), das durch das Einnehmen einer offenen Rolle – in Auseinandersetzung mit dem Avatar-Verhältnis, den getroffenen Gameplay-Entscheidungen, der Spielwelt und deren Bewohner:innen – eine Bühne bietet für Katharsis und Transformation der eigenen Identität: »Due to their flexibility in character creation and enactment, there are big opportunities here in [...] role-playing games.« (Rusch 2020, S. 14)

DISCO ELYSIUM schöpft nun diese Möglichkeiten in vielerlei Hinsicht aus, um den mentalen Zustand eines Individuums nicht nur abzubilden, sondern als Fundament einer Spielmechanik zu setzen, bei der das existenzielle *für sich* des Bewusstseins in einer grundsätzlichen Relation mit dem *In-der-Welt-sein* steht. Trauma durchzieht in DISCO ELYSIUM Ich und Welt als existenzielle Wunde mit einer psychosozialen Dimension, nicht nur als Einzel-, sondern auch als kollektives Phänomen – »[...] the combination of which has profound existential resonances.« (Thompson & Walsh 2010, S. 1) Das psychologische und soziologische Trauma des Protagonisten Harrier Du Bois

35 So hat das Rollenspiel STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES (Cultic Games 2019) mit anderen Spielen in einem Lovecraftschen Setting gemein, dass hier erneut ein stigmatisierendes und quantifizierendes *Sanity System* Verwendung findet: »As sanity reaches critical lows and other ailments begin to stack up, it becomes common for characters to miss attacks, drop their weapons, act randomly, or simply freeze up and miss their turn that round.« (Tekaiia 2019)

36 Das belegt auch eine umfangreiche empirische Studie von Zach Waggoner (2009). Bei dieser empfanden die Teilnehmenden den Avatar als ihre Verkörperung in der Spielwelt als so real, dass Waggoner von der Bezeichnung *real-world* abkommt und stattdessen den Ausdruck *non-virtual* vorschlägt, um sich in der Forschung mit Identitätskonstruktionen in virtuellen Räumen auseinanderzusetzen. (Ebd.)

konfrontiert ihn (und die Spielenden) »[...] mit der Trauer um das Nicht-Zugehörige und Abwesende ebenso wie mit der Erfahrung einer Grenze der Verfügbarkeit über sich selbst und die Welt.« (Jergus 2017, S. 273)

Die psychosoziale Dimension seines Traumas zu erkennen, das Harry zunächst auf subjektive Erfahrungen und Erlebnisse zurückführt, ist ein Prozess, der sich über die gesamte Spielhandlung erstreckt. Es ist somit naheliegend, Harrys Werdegang aus der Perspektive der *Existenziellen Psychoanalyse* zu betrachten, die die Brüchigkeit von Identitäten und ihre Abhängigkeit von sozialen Gefügen wahrnimmt. Ebenfalls lohnt sich jedoch ein Rückbezug auf eine philosophische Theorie, die noch von einer Binarität von *Mensch* und *Welt* spricht, allerdings bereits die Verantwortung für die Welt an das Individuum zurückgibt und gleichzeitig dessen subjektives Empfinden in den Mittelpunkt stellt: Der Absurdismus, dessen auf den Existenzialismus aufbauende Grundgedanken Albert Camus in *Der Mythos des Sisyphos* (veröffentlicht 1942) ausführt, erlaubt eine genaue Betrachtung eines (traumatisierten) Individuums, wenn es sich, wie Harry in DISCO ELYSIUM, seiner existenziellen Abhängigkeit und Verletzlichkeit bewusst wird. Durch seine Traumatisierungen einer »Hölle des Gegenwärtigen« (Camus 2013, S. 65) ausgesetzt, lässt sich Harry, nach den Überlegungen Albert Camus', als absurder Held begreifen; ihm folgen wir nun, aus einer absurdensowie psychosozialen Perspektive, auf dem Weg der Auseinandersetzung mit seinem Trauma.

### 3.1 Soziohistorische Bezüge

Eine psychosoziale Ausrichtung ist erkennbar, wenn Robert Kurvitz, der sich als Chefdesigner und Autor von DISCO ELYSIUM für mehr als die Hälfte von insgesamt über einer Million Wörter im Spiel verantwortlich zeichnet (Bell 2019), sein Produktionsziel beschreibt: »I was going to make [a game] where you're heartbroken and fighting against yourself and the world.« (nach Kershaw 2019) Seine Ideen für die Welt von DISCO ELYSIUM setzte Kurvitz, 2005 in der estnischen Hauptstadt Tallinn lebend, zunächst über Jahre in Form eines *Pen & Paper-Rollenspiels* mit den Mitgliedern seiner Punk-Band *Ultrameghanhool* um; über die Suche nach kreativen Helfern lernte die Gruppe Alexander Rostov kennen, der das Artwork für das Projekt beisteuerte. (Nelson 2019; Wiltshire 2020) Mit Hilfe des Autoren Kaur Kender (und ebenfalls mit grafischer Gestaltung von Rostov) verdichtete Kurvitz 2013 das Rollenspiel-Universum in Form einer Novelle mit dem Titel *Sacred and Terrible Air*, die Vorlage ist für DISCO ELYSIUMs fiktive Geschichte (Nelson 2019), allerdings

mit 1000 verkauften Kopien wenig erfolgreich war. (Wiltshire 2020) Kender überzeugte schließlich Kurvitz davon, das Medium zu wechseln und ein Computerspiel zu entwickeln,<sup>37</sup> woraufhin sie das Entwicklerstudio ZA/UM gründeten.<sup>38</sup>

Kurvitz legte einen detaillierten Entwurf für ein cRPG vor (ebd.), dessen Realitätsnähe für ihn eng mit der Personenkonstellation hinter ZA/UM zusammenhängt, die er als Teil einer kulturellen Bewegung definiert:

We were mostly left-wing people, not very popular nowadays in Eastern Europe. [...] We got into political scandals. But we managed to compose a group of people who had mad ambitions for culture, for painting, for music, for poetry. That group wouldn't normally work well in a software company, but we knew immediately that if we wanted to put this together, it couldn't be cyberpunk or high fantasy or dark fantasy. I was never going to get these people inspired enough to work or give four or five years of their lives away if it didn't have real human relations, or reflect on the world we're in. (nach Kershaw 2019)

Obwohl das Studio mittlerweile fast vollständig nach England migrierte,<sup>39</sup> reflektiert dessen erste Produktion DISCO ELYSIUM die estländische Geschichte und die Erfahrungen des Teams in einer Umbruchsgesellschaft: Viele erlebten in den späten 1980er Jahren den Kollaps der Sowjetunion in ihrem Hei-

37 Kurvitz beschreibt das Verhältnis zu Kender als treibende Kraft, finanziell wie auch kreativ: »Once we got Kaur on board, everything really started flowing because Kaur has this superpower that's very important in capitalism. He understands money,« says Kurvitz. »He's also a really good writer, and those seldom happen together.« (nach Wiltshire 2020)

38 Die Wortzusammenstellung entspricht dem russischen *за ум*, was ...*für den Verstand* oder ...*vom Verstand* meint, freier übersetzt: *Achte auf deinen Verstand*.

39 Einige Teammitglieder blieben in Tallinn, ein externes QA-Team arbeitet aus Rumänien, weitere Mitarbeiter hat ZA/UM in Polen und China; insgesamt wuchs das Team über die Jahre auf über 100 Personen. (Altküla 2019) Die Verlagerung der Produktion war praktischen Überlegungen geschuldet, da man in England leichter Entwickler:innen sowie Synchronsprecher:innen engagieren konnte und Steuervorteile hatte. (Wiltshire 2020) Aber auch das gesellschaftliche Klima in Estland spielte eine Rolle, wie Kaur Kender betont: »We're creative people, and we're quite political [...]. [But] it's a mental situation, it's not really good for doing creative work because the whole time you feel that actually you should be digging something, or practising your shooting, or preparing for war. It's not really a video game-friendly situation. [In London] it's so much easier.« (nach Batchelor 2017)

matland mit (Rostov: »a gruesome time« (Wiltshire 2020)), bevor Estland 1991 seine Unabhängigkeit erklärte und alle Organe der Kommunistischen Partei verbot.

Der fiktiven Stadt Revachol, in der sich DISCO ELYSIUMs Handlung entfaltet, vor allem dem Arbeiterdistrikt Martinaise, scheint der realgeschichtliche Hintergrund von ZA/UM eingeschrieben: »It's not-quite historically accurate but an intensely familiar version of post-communism in a place that feels like eastern Europe.« (Morton 2019) Die alternative Historie der Welt Elysium, die von den *Pen & Paper*-Anfängen bis zu ihrer Einarbeitung in das Computerspiel für eine Periode von 6000 Jahren ausgearbeitet wurde (Metsniit 2017), hat in DISCO ELYSIUM das Zeitalter *The Seventies* erreicht.<sup>40</sup> Kommunist:innen und Anarchist:innen versuchten sich vor dessen Beginn gemeinsam an einer Umwälzung des Staates, kurz nach ihrem Sieg startete allerdings eine faschistische Konter-Revolution, die mit brutalen Mitteln die Macht erlangte und alle sozialen Gegenbewegungen nahezu vollständig auslöschte.<sup>41</sup> Nun hat sich ein neoliberaler Kapitalismus durchgesetzt, durchzogen von einem tief-sitzenden Rassismus. Der Distrikt Martinaise wiederum ist in ideologische Subsysteme zerfallen, ohne zu einer gesamtheitlichen Vision zu finden, eine

---

<sup>40</sup> Autorin Helen Hindpere erläutert: »Though it takes place in an alternative world, we just really liked using elements from the 70s. For instance, there is no internet yet and the first computers are only just being developed. We really liked the buzz of the 70s, and incorporated many elements of that into the world.« (nach Kershaw 2019) Voraus gingen dem Zeitalter *The Seventies* die mit der Bronzezeit vergleichbare *Perikarnassian period*, gefolgt vom frühen Mittelalter (*Franconigerian period*), und der Renaissance (*Dolorian period*). (Metsniit 2017)

<sup>41</sup> Der Einfall des Faschismus hat konkrete realweltliche Bezüge, was auch durch das den *Credits* vorangestellte Zitat deutlich wird: »Mankind, be vigilant. We loved you.« Das Zitat ist angelehnt an die letzten geschriebenen Worte von Julius Fučík (»Menschen, ich hatte euch lieb. Seid wachsam!« (»Lidé, měl jsem vás rád. Bděte!«), einem tschechischen anti-faschistischen Schriftsteller, Kritiker, Journalisten und Publizisten, der in einer kommunistischen Partei als Widerstandskämpfer aktiv war. Er wurde nach Folter und Haft unter dem NS-Regime ins Konzentrationslager Plötzensee deportiert und 1943 ermordet.

wirkliche Kommune zu bilden.<sup>42</sup> Die Spuren der gewaltvollen Vergangenheit – »ghosts of past traumas« (Walker-Emig 2019) – sind überall präsent:

A statue of a former controversial ruler partially torn down during the revolution; a mural smattered with bullet holes where communists were lined up and gunned down. And now Moralintern, the leading body of a Free Market Capitalist government rules, and it's not going anywhere. The district of Martinaise has basically been left to rot. It's a district that the police don't even patrol. The local unionized workers at the docks have to take on being the area's self-policed force, because who else will? (McCarthy 2019)

Vielmehr noch als eine *Mindscape* ist der Stadtteil eine *Emotional Landscape*, der sich Konflikte, Trauer um ungenutzte Möglichkeiten und verpasste Chancen eingeschrieben haben: »Everything about Martinaise is wrecked and haunted and *wanting*. Waiting for a resolution that never came.« (Hadden 2019; Hervorhebung im Original) In der Vergangenheit verhaftet, zeigt sich die ungelöste Identitätskrise von Martinaise als kollektives Trauma – »[...] a wound that won't heal« (ebd.), das eine Ausrichtung auf die Zukunft verunmöglicht. Eine Identitätskrise hat auch Protagonist Harrier ›Harry‹ Du Bois,<sup>43</sup> der eigentlich als Polizist in Martinaise ankommt, um einen Mord aufzuklären – im Hof hinter dem örtlichen Motel *Whirling-in-Rags* hängt eine Leiche aufgeknüpft an einem Baum. (Abbildung 43)

Die Totalamnesie nach einer exzessiven Nacht hat Harry jedoch nicht nur seinen Auftrag und seinen Namen vergessen lassen, sondern seine komplette

42 Wie Judge (2019) ausführt: »Communists and fascists do not do battle in Disco Elysium. Why would they? Power lies within the hands of the moralists and the ultraliberals. Neither the communists nor the fascists are relevant enough to upset this balance of power. The neoliberal grip on the world is too strong, and the historical moment that allowed for the revolution has passed.«

43 Den Nachnamen teilt Harrier mit William Edward Burghardt Du Bois (\*23. Februar 1868; †27. August 1963), einem einflussreichen afro-amerikanischen Soziologen, Philosophen und Journalisten, der im *Civil Rights Movement* mitwirkte. Sein Konzept des »doppelten Gewissens« »[...] emphasizes that the formation of self-perception and collective racial identity is historically situated.« (Voicu 2011, S. 172) Auch, wenn dies dem Zufall geschuldet sein sollte, spricht es für die politische und soziologische Dimension des Spiels. Harrier ist zudem die Bezeichnung für einen französischen Jagdhund (Beagle-Harrier) und passend gewählt für einen Protagonisten, der detektivisch arbeitend Fährten verfolgt.

Identität ausgelöscht.<sup>44</sup> Als einziges *Party*-Mitglied wird die Avatarfigur Harry fast durchgehend von Kim Kitsuragi begleitet, einem erfahrenen Polizisten, der als moralische Instanz mit oft großer Gelassenheit und Geduld Harrys Ermittlungen kommentiert und als »wandelnde Enzyklopädie« Hinweise zur Welt Elysium gibt.<sup>45</sup> Von dieser ist nur das Viertel Martinaise durch die

- 
- 44 Eine Amnesie an den Beginn der Handlung zu setzen, ist ein oft verwendeter erzählerischer Kniff, um gerade in die komplexe Welt eines Rollenspiels einzuführen, die sich die Spielenden so zusammen mit dem Hauptcharakter erschließen. Die Ausgangssituation, neben vielen weiteren Gemeinsamkeiten, teilt sich DISCO ELYSIUM mit einem anderen cRPG – PLANESCAPE: TORMENT (Black Isle Studios 1999; von nun an als PLANESCAPE bezeichnet) wird in Kritiken häufig als Vergleich herangezogen (siehe bspw. Lawver 2019, McCarthy 2019 sowie Alexandra 2020) und von Kurvitz als das wohl wichtigste Spiel seines Lebens bezeichnet: »The two biggest favors anyone's ever done to me in my life are the political education from Estonian punk bands and what (lead designer and writer) Chris Avellone did with *Planescape: Torment*. Punk bands got me through my life until I was 27 or 28, and Chris Avellone's contributions to video games got me past 29. I don't think I would have had the imagination to think you could be so ambitious and literary in video games.« (nach Nelson 2019) PLANESCAPE spielt in der gleichnamigen *Advanced Dungeons & Dragons*-Welt und ist, wie DISCO ELYSIUM, ein cRPG mit isometrischer Perspektive, bei dem der Schwerpunkt ebenso auf den Dialogen und der Handlung liegt. In PLANESCAPE erwacht der Protagonist zwar in einer Leichenhalle, nicht in einem Motelzimmer, aber auch der *Nameless One* hat sein Gedächtnis verloren. Auf der Suche nach seiner Identität erfährt er, dass er sich Unsterblichkeit wünschte und stets wiedergeboren wird, allerdings durch jeden Tod alle gemachten Erfahrungen vergisst. Die Sterblichkeit des *Nameless One* manifestiert sich nach einem Ritual als *The Transcendant One*. Zwar ist der Namenlose unsterblich, doch immer, wenn er zu Tode kommt, muss auch ein anderer Mensch sein Leben lassen. Er verursacht dadurch großes Leid, weshalb ihn die Verstorbenen als rachsüchtige Schatten verfolgen. Wo deswegen der *Nameless One* immer wieder an den Ausgangspunkt seiner Suche nach sich selbst gesetzt wird, in der Leichenhalle von den Toten aufersteht, gibt es für Harry nur ein Leben, innerhalb dessen er mehrere Geburten eines neuen Selbst durchläuft.
- 45 Die Figur Kim Kitsuragi ist vielschichtiger, als die Beschreibungen der Fachpresse als »heart and soul of the game« (Signor 2019) und »moral compass and True Hero« (McCarthy 2019) vermuten lassen. Er gehört einer marginalisierten Bevölkerungsgruppe an, im Spielverlauf ist er regelmäßig dem rassistischen Verhalten der Bevölkerung von Martinaise – je nach Spielweise auch dem von Harry – ausgesetzt. [Die Darstellung von Rassismus in DISCO ELYSIUM bedarf einer ausführlichen Auseinandersetzung, die hier leider nicht stattfinden kann, aber stattfinden sollte – hier lassen sich durchaus kritische Punkte anbringen: »Mechanically, the game treats fascism as a kind of psychological self-harm. It hurts our morale to pursue it. That's a wishful indulgence [...]; it would seem even Disco Elysium, a radically honest project, is not without its evasions.« (Hadden 2019)] Doch wird Kim nicht nur als Opfer von Rassismus beschrieben,

Spielenden erkundbar, durch die *Open World* steuert man Harry aus einer für Rollenspiele typischen isometrischen Perspektive.<sup>46</sup>

*Abbildung 43: Harry Du Bois begutachtet mit seinem Partner Kim Kitsuragi den aufgeknüpften Leichnam.*




---

sondern auch als durchaus problematische Figur, zumindest in seiner Rolle als Polizist. Kims Brille, Zeichen der Intellektualität und des Fortschritts, lässt ihn nicht unbedingt das Wesentliche erkennen: Er scheitert an visuellen Schätzungen und über sieht oft Beweismaterial, wie Fußspuren und Fingerabdrücke. Doch auch abseits der detektivischen Arbeit sieht er nicht richtig hin (er verkennt des Öfteren den Wahrheitsgehalt von Harrys abwegigen Schlussfolgerungen und misstraut den Aussagen von Revachols Bewohner:innen) oder absichtlich weg: Stets die Hände hinter dem Rücken verschränkt, bleibt er passiv, wenn Harry Gewalt anwendet oder Drogen für den Eigengebrauch von einem Tatort entwendet. Auch das Einsammeln von ›Unterstützungsgeldern‹ lässt er geschehen – bei genauerer Betrachtung ist seine zur Schau gestellte Moralität, seine vermeintlich humanistische Grundhaltung doch einem Gefühl der Überlegenheit geschuldet, durch das seine Selbstgefälligkeit und -sicherheit Unrecht nicht verhindert, ja sogar fördert.

46 Eine Übersichtskarte verrät, dass die Spielumgebung im Vergleich zu anderen cRPGs relativ klein ausfällt; doch ist sie detailliert gefüllt mit *Points of Interest*, über die man auf zahlreiche Weisen mit der Welt interagieren und sie manipulieren kann. Die auf engem Raum komprimierten ›Zugriffspunkte‹ lassen sich als in die Tiefe gehende viel-dimensionale Schichtung begreifen, die der gestreckten, eindimensionalen Verteilung weitläufiger *Open-World*-Spiele entgegengesetzt ist.

Die Spielenden haben nun mit Kims Hilfe ein psychosoziales Puzzle zu lösen, bei dem sich die individuellen Traumatisierungen Harrys mit dem kollektiven Trauma der Stadt vermengen: »In the course of putting your character's memories back together, you also put together the pieces of Revachol.« (Evans-Thirlwell 2019) Welches Bild von Harry und der Welt sich dabei ergibt, bestimmen zahlreiche Variablen der komplexen Spielmechanik.

### 3.2 Innenleben als cRPG-System

Die dem Spiel vorangestellte Charaktererstellung mutet genretypisch an: Man wählt aus einem Set von Fähigkeiten (*Abilities*) und Fertigkeiten (*Skills*) eine limitierte Anzahl aus, so ergeben sich zahlreiche Avatar-Variationen.<sup>47</sup> Doch DISCO ELYSIUM weist auch hier einige Besonderheiten auf. Zunächst lässt sich das Aussehen des Avatars nicht anpassen, man spielt immer den gleichen ›Körper‹. Dieser kann nun über vier *Abilities* modifiziert werden: *Intellect*, *Psyche*, *Physique* und *Motorics*.<sup>48</sup>

Jeder dieser Fähigkeiten sind sechs distinkte *Skills* zugeordnet, die sich deutlich von anderen cRPGs abheben – beeinflussen die Fertigkeiten bei diesen oft vor allem ›externe‹ Faktoren wie das Kampfverhalten (Intelligenz lässt einen Magier mehr Zaubersprüche lernen, Stärke erhöht die Trefferpunkte bei Kriegern etc.), beziehen sie sich bei DISCO ELYSIUM vielmehr auf das Innenleben von Harry als Avatarfigur. Die Fokussierung auf mentale Vorgänge mündet im *Thought Cabinet*, eines eigens für DISCO ELYSIUM geschaffenen Spielsystems.<sup>49</sup>

---

47 Damit man eine ›Rolle‹ spielen kann, stehen cRPGs vor der Herausforderung, einerseits Informationen und Vorgaben zum Charakter und den Spielenden damit eine Vorstellung/ein Konzept von diesem zu geben; andererseits müssen sie Freiräume zur Entfaltung eigener Herangehens- und Entwicklungsweisen schaffen. DISCO ELYSIUM gelingt dieser Spagat: »[It] gives you enough backstory to come up with a concept and motivations while at the same time not railroading you down a specific path.« (Signor 2019)

48 Man kann entweder das Maximum von 12 *Ability*-Punkten frei zuteilen oder einen von drei vorgefertigten Archetypen spielen – *Thinker*, *Sensitive* oder *Physical*.

49 Das neuartige System durchlief nach Kurvitz bis zur finalen Version über zwölf Iterationen. (Bell 2019)

### 3.2.1 Skills als (unzuverlässige) Berater

Grob lassen sich die *Skills* (Abbildung 44) unterteilen in Repräsentanten der Funktionen des vegetativen Nervensystems (wie *Half Light*, das die *Fight-or-flight*-Reaktion reguliert) sowie höherer Hirnfunktionen (wie *Visual Calculus*, was für mathematisch-physikalische Kombinationsgabe steht).<sup>50</sup> Somit entsteht ein differenzierteres Bild intrinsischer neurologischer Vorgänge, die sich natürlich auch auf körperlicher Ebene ausdrücken und entscheidend die Interaktion mit der Umwelt sowie den Menschen in ihr beeinflussen. Dabei treten die *Skills* in einen inneren Dialog, den das Spiel in Textform wiedergibt, und der durch die Spielenden in verschiedene Richtungen gelenkt werden kann. Sind die daraus resultierenden Erkenntnisse meist nützlich, wird schnell deutlich, dass die *Skills*, als Manifestationen der eigenen Emotionen, einen auch täuschen oder in die Irre führen können. Die individuellen Portrait-Bilder der einzelnen *Skills* – »looking like something halfway between an X-ray and an expressionist portrait« (Lawver 2019) – verstärken dabei den Eindruck von miteinander in ein Streitgespräch tretenden Persönlichkeiten: »Your skills, from Empathy to Esprit De Corps (the capacity to ›understand cop culture‹), speak to you constantly across the game. They are your de facto party members [...].« (McCarthy 2019)<sup>51</sup>

Die einem *Skill* zugeteilten Punkte<sup>52</sup> wirken sich maßgeblich auf die Wahrscheinlichkeit aus, mit der eine Handlung gelingt – ob nun Harry einen Flirtversuch unternimmt oder ein Gewicht stemmt. Dabei spielt auch der Zufall eine Rolle, wobei DISCO ELYSIUM das zugrundeliegende System nicht versteckt, sondern geradezu ausstellt: Bei einem der zahlreichen *Checks* rollen zwei grafisch animierte Würfel und entscheiden über *Success* oder *Failure* der

<sup>50</sup> Auch das *Limbic System* und das *Ancient Reptilian Brain* melden sich zu Wort (oft im Schlaf), sind aber nicht über ein Punktesystem beeinflussbar.

<sup>51</sup> Da die *Skills*, neben Kim Kitsuragi, die einzigen ›Begleiter‹ der Avatarfigur darstellen und sie damit eine wichtige Rolle einnehmen, wurden sie von Kurvitz wie tatsächliche Personen gestaltet: »It's a step you need to make this kind of story-based game personal to the player. It gives you a feeling that you are involved in that wall of text, that you gave that skill a voice. The story wouldn't be possible without them.« (Kershaw 2019) Die umfangreichen Dialogtexte – inhaltlich wie grafisch – ansprechend zu gestalten, war für die Entwicklung deswegen zentral; als Vorbild diente die Aufmachung von *Social Media*-Apps wie *Twitter* und *Tumblr*. (Wiltshire 2020)

<sup>52</sup> Harry kann genretypisch durch bestimmte Handlungen Erfahrungspunkte erhalten, die ab einer gewissen Summe zu einem Levelaufstieg führen; so werden zu verteilende *Skill*-Punkte freigeschaltet.

Abbildung 44: Die Skills und ihre Portraits.



Aktion.<sup>53</sup> Die den Simulationscharakter hervorhebende Sprengung des intradiegetischen Rahmens verweist auf das zugrundeliegende Regelwerk des ›Möglichkeiten-Baukastens‹<sup>54</sup> und lädt dazu ein, unterschiedliche Varianten durchzuspielen – denn anders als in vielen anderen cRPGs können auch misslungene Aktionen lohnend sein: »They're used to make you ruminante on how different thoughts, ideas, or modes of engaging with the world can both reveal and distort it.« (Walker-Emig 2019)

Der transparent gemachte innere Konflikt vor einer Handlung, vor einer Entscheidung findet in DISCO ELYSIUM, von wenigen Ausnahmen abgesehen, kein Pendant in der Abbildung externalisierter physischer Auseinandersetzungen – und wird so rein mental ausgetragen:<sup>55</sup> »One of the biggest puzzles you'll encounter is yourself, and specifically whether you should trust your

53 Weiß markierte Checks können mehrmals wiederholt, rot markierte nur einmal durchgeführt werden.

54 Für Rune Klevjer sind cRPGs »part computer simulation, part computerised simulation« (Klevjer 2006, S. 108). Eine Schachsimulation ist für ihn deswegen ein *computerised game*, weil die Regeln 1:1 als solche erkennbar sind und nicht bzw. kaum abstrahiert. Da DISCO ELYSIUM Teile des Regelwerks transparent im Spiel anzeigt, wäre es demnach ein Hybrid aus *computer game* und *computerised game*.

55 Selbst bei den wenigen physisch ausgetragenen Konflikten ist deren Ausgang nicht direkt beeinflussbar, sondern wird alleinig über das Check-System beeinflusst; das Resul-

skills [...].«<sup>56</sup> (Kershaw 2019) Über den Verzicht auf die Implementierung eines generischen Kampfsystems und die Hinwendung zum dialog-basierten Kampf wird Persönlichkeit zu einer narrativen Fertigkeit – und Harry als Avatar buchstäblich zu einem *narrative body* (vgl. Kapitel 2.3, Teil I), dessen Geschichte sich in Textform erschließt.<sup>57</sup>

### 3.2.2 Denkprozesse als Intrusion

Spielmechanisch lässt sich das *Thought Cabinet* (Abbildung 45) als Inventar für Ideale und Ideen umschreiben: Bestimmte getroffene Entscheidungen aber auch Handlungen schalten Gedanken frei, die über einen Zeitraum von einigen *In-Game*-Stunden internalisiert werden können,<sup>58</sup> sie haben sowohl positive wie auch negative Auswirkungen, vor allem auf die Skills des Charakters. Harry kann beispielweise seine politische oder sexuelle Ausrichtung durchdenken: Während *Kingdom of Conscience* aus einer moralistischen Handlungsweise resultiert, führt das Sinnieren über einen vermeintlichen *Homo-Sexual Underground* und Harrys Zugehörigkeit zu diesem zu neuen Gesprächsoptionen. Es ergibt sich, je nach Spielweise, eine individuelle Zusammenstellung von Gedanken, die letztendlich Harry als Person mit definieren – in DISCO ELYSIUM erschließt sich das Subjekt neue Denkweisen über seine Handlungen in der Welt, die wiederum von mentalen Prozessen abhängig sind.

Dabei wird deutlich, dass diese Prozesse oft unbewusst an- und ablaufen: Wähle ich z.B. als Spielende:r in Gesprächen oft eine entschuldigende Ant-

tat eines Würfelwurfs wird dann selbstablaufend ausgeführt (bspw. kann Harry einen rassistischen Hafenarbeiter umtreten oder scheitert daran).

- 56 Das Erfahrungssystem von cRPGs basiert auf einer linearen Progression der Charaktere und vermittelt dadurch den Eindruck, dass Individuen mit wachsender Erfahrung stetig dazulernen und sich verbessern: »Games are inherently optimistic this way: by accepting tasks and completing them, we steadily become more capable.« (Hadden 2019) Doch das Skill-System von DISCO ELYSIUM verharrt nicht in diesem Muster, sondern bricht es auf: »[A] skill can be too developed; a detective can be too smart for their own good, too sensitive, too tough. [...] Progress requires trade-offs, the game wants to say. Everything in this world is compromised.« (Ebd.)
- 57 Nach Waskul & Vanninis (2006) Beschreibungen ist die Avatarfigur Harry ebenso ein *body of interactionism*, er definiert sich vornehmlich über seine (zwischenmenschlichen) Handlungen in der Welt.
- 58 Eine Besonderheit der Spielmechanik ist es, dass diese *research time* nur in Gesprächen oder bei Handlungen voranschreitet, nicht aber im Schlaf, während dem man in anderen cRPGs oft z.B. Zaubersprüche internalisiert. So wird betont, dass das Nachdenken ein aktiver mentaler Prozess ist.

wort, wird schließlich der Gedanke *Rigorous Self-Critique* freigeschaltet – das verschleierte Mitzählen im Hintergrund transportiert den Effekt einer überraschenden (Selbst-)Erkenntnis.

Abbildung 45: Das Thought Cabinet.



Das Nachdenken über eigene Ideale und Ideen in Form des *Thought Cabinets* ähnelt mehr einer Zerstreuung mit kleineren Konsequenzen, als einer die Ziele des Individuums wesentlich einschränkenden Obsession (Morton 2019) – wenn Harry sich beispielweise auf das Hören des *Col Do Ma Daqua* (der Ruf eines mysteriösen Wesens, dem *Phasmid* – zu diesem später mehr) konzentriert, schärft dies zwar seine Sinne (+1 Perception-Skill), es bleibt aber auch wenig Raum für neue Eindrücke (-1 Encyclopedia-Skill). Gleichzeitig erinnert das System aber auch an den Mechanismus traumatischer Intrusionen, gerade wenn Harry verzweifelt versucht, sich zu erinnern, wo sein Zuhause ist (ein Gedanke namens *Lonesome Long Way Home*) – die dort erlebten Traumatisierungen hatte er verdrängt:<sup>59</sup> »It knows what it's like when it's hard to let go of

59 Wenn Harry später Relikte seiner Beziehung findet, wie eine alte Postkarte, wird er retraumatisiert, was sich auf seine Moral und/oder Gesundheit auswirkt. Das Moral-System gestaltet sich als eine Variante des *Sanity*-Systems anderer Spieletitel: Wird zwar auch dieses als Skala abgebildet, erfährt die Quantifizierung durch die Umbenennung eine Umdeutung als ethisches System, das die Spielenden mit den (manchmal nicht vorhersehbaren) Konsequenzen ihrer Handlungen konfrontiert.

the past, even when you don't remember the particulars. It understands how trauma affects you to your core, and no matter what you do, it's just there, festering.« (McCarthy 2019) Einer der freischaltbaren Gedanken nimmt direkten Bezug zu der möglichen Begleiterscheinung einer Traumatisierung: *Jamais Vu (Derealization)* verweist auf ein Entfremdungserlebnis, bei dem die Umwelt unwirklich, unecht undkulissenhaft erscheint (vgl. Michal 2018), wie durch die zugehörige Textbeschreibung verdeutlicht wird:

Jamais vu. The opposite of déjà vu. Not :already: seen, but :never: seen. Everything that should be familiar appears strange and new. Like some half-forgotten day in your childhood, only :now:. That's the feeling you've been having. And for who knows how long? [...]

DISCO ELYSIUMs Gedankeninventar, das Ab- und Auswählen zulässt, zeichnet dabei ein sehr optimistisches Bild des Umgangs mit Trauma-Symptomen: »The detective is able to sieve through thoughts, deciding at will whether to entertain them or tuck them up on a shelf. It's a level of discipline that even people without neuroatypical disorders like OCD [Obsessive-Compulsive Disorder] or ADHD [Attention deficit hyperactivity disorder] wish for.« (Morton 2019; Hervorhebungen im Original) Trotzdem hebt sich das komplexe System von anderen Spielen, auch anderen cRPGs ab, indem es Trauma nicht nur als antagonistisch wirkende Störung des mentalen Zustandes auffasst, sondern seine Effekte als Teil des Wesens eines Individuums begreift, eng verwoben mit seinem Handeln, aber auch beeinflussbar durch das Handeln anderer. Über sein Trauma wird Harry im Spielverlauf konfrontiert »[...] mit der Endlichkeit und dem Tod des eigenen Lebens, mit belastenden Situationen, mit Krisen, der körperlich-leiblichen Verletzbarkeit und Anfälligkeit, der Abhängigkeit, Einsamkeit und Scham [...].« (Jäckle 2017, S. 69)

### 3.3 Körper als subjektiver Trauma-Raum

Als wäre er erneut geboren worden, erwacht der erinnerungslose Harry zu Spielbeginn nackt in Fötushaltung auf dem Boden eines Zimmers in Revachol, in einem von Trauma durchzogenen (Lebens-)Raum. Als Individuum *tabula rasa* in diese Welt geworfen, ist er sich existenziell unvertraut geworden: Seinem Selbst und seinem Körper entfremdet, findet er sich in einer Umgebung wieder, die er nicht versteht und der er ausgeliefert ist. In einem solch hostilen Umfeld, das Schmerz und Leid bereithält, »[...] gibt es kein Wohnen, kein ›Heimisch-Werden‹, kein existentiales ›Ankommen‹.« (Jäckle 2017, S. 69)

Wohl schon vor der wendepunktmarkierenden durchzechten Nacht hat Harry sich nicht mehr in sich zu Hause gefühlt, sich selbst nicht mehr bewohnt und den Orientierung verleihenden »beschützenden Raum eines Daheims« (ebd., S. 70) erfahren.

Obgleich seine Dienstakte ihn als überdurchschnittlich guten Polizisten erscheinen lässt,<sup>60</sup> findet man nach und nach Hinweise darauf, dass unter anderem gerade die Hingabe an den Beruf und der damit einhergehende Stress destabilisierend auf Harrys Psyche gewirkt haben, er übermäßig Suchtmittel konsumierte und er darüber seine Verlobte Dora verlor, die nach der Abtreibung des gemeinsamen Kindes auszog und ihn verließ. Harrys Trauma manifestiert sich als ein Unfrieden im eigenen Haus, das »[...] Grenzen fragmentiert, Da-Sein verunmöglicht, Verunsicherung inkorporiert und Verwirrung und ›Raumverlassenheit‹ zum Ausdruck bringt.« (Ebd.)

Weitestgehend wird offengelassen, ob mit der Polizeiarbeit zusammenhängende Erlebnisse auf Harry ebenso traumatisierend wirkten<sup>61</sup> – die Akte verzeichnet jedenfalls drei Tötungen.<sup>62</sup> Ziel des dem Spielanfang vorausgehenden Ausbruchs war sicherlich die Verdrängung von traumatischen Erinnerungen, vor allem an Dora – kehren die Gedanken an sie zurück, nimmt Harry oft mental Schaden (verdeutlicht durch eine Senkung des Moral-Levels, der neben der körperlichen Gesundheit als Balkenanzeige dauerhaft eingebendet ist). Auf sich selbst zurückgeworfen, findet sich Harry nun in einer »betroffenen Selbstgegebenheit« (Böhme 2012, S. 247) und steht vor der Frage, »[...] wie Freiheit unter widrigen Umständen praktiziert werden kann, wie das eigene Leben und das eigene Selbst in einen sich-entscheidenden und handelnden Ausdruck kommen, also letztlich existieren kann.« (Jäckle 2017, S. 69) Da Harry aufgrund seines Identitätsverlustes eine Zukunftsperspektive (zunächst) verwehrt bleibt, ist er zurückgeworfen auf das Jetzt, in dem er sich erst (neu) definieren muss. Sein Trauma als Grenzsituation trägt also die Herausforderung mit sich, »[...] das Wohnen wieder zu lernen, zu lernen, sich

<sup>60</sup> Die Dienstakte lässt sich im Verlauf des Spiels finden. Sie verrät, dass Harry in 18 Jahren Dienst über 200 Fälle gelöst und ›nur‹ drei Menschen getötet hat.

<sup>61</sup> Angedeutet wird, dass Harry eventuell Teil eines Teams von Auftragskillern mit dem Namen La Puta Madre war, das im Auftrag eines Kartells gemordet hat.

<sup>62</sup> Sein Vorgesetzter äußert im Finale des Spiels, dass Harry sich seltsam verhalten und schon oft exzessive emotionale Ausbrüche gehabt hätte, die mit dem jetzigen vergleichbar seien, was symptomatisch sein kann für einen traumatisierten Menschen: »Traumatisch Leidende erscheinen oft gar nicht leidend, sondern aggressiv, hyperaktiv, geheimnisvoll oder schlicht unverständlich für ihre Umwelt.« (Fuchs 2017, S. 309)

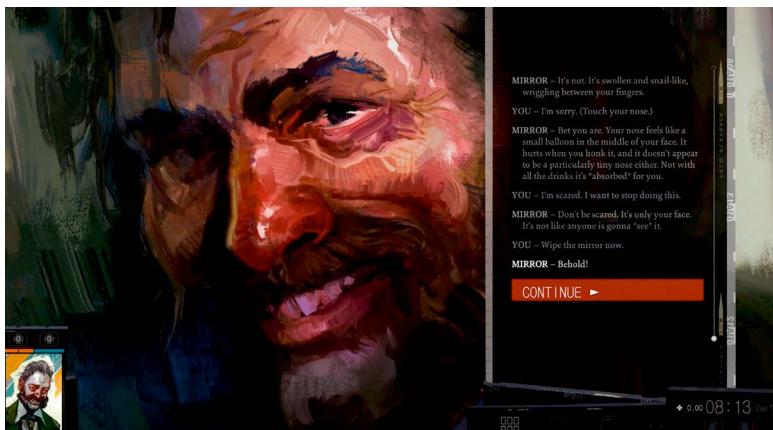
selbst zu bewohnen in der Welt, um sich im Anschluss auch wieder verlassen zu können.« (Ebd., S. 70) Sich selbst zu bewohnen ist nur über den Einbezug des Körpers denkbar, und so muss Harry sich auch mit seinem Körper(-bild) auseinandersetzen.

Der Körper als sozio-semiotisches Zeichensystem (vgl. Kapitel 2, Teil I) lässt Rückschlüsse auf seine Vorgeschichte zu:<sup>63</sup> Harry ist gebrandmarkt von chronischem Alkohol- und Drogenmissbrauch; seine Haut ist gereizt und blass, die Nase geschwollen, Gesichtszüge und Mimik sind ihm selbst fremd geworden. Das verrät ein Blick in den Spiegel, der am Beginn der Spielhandlung steht und als eigene Quest ausgestaltet ist (Abbildung 46): Mehrere Checks sind zu bestehen, damit Harry sich seinem Spiegelbild stellt, während seine inneren Stimmen ihn warnen und verunsichern – so merkt der *Skill Inland Empire* an: »You won't like what you will see there – and you will never :un-become: it.«

Die Auseinandersetzung mit dem Gesehenen wird als Identitätskonflikt, als Spaltung zwischen dem Selbst(-bild) und seiner Reflexion erzählt.<sup>64</sup> Dem eigentlichen Spiel als Zitat vorangestellt ist die erste Strophe aus dem Gedicht *Reflections* von Ronald Stuart Thomas: »The furies are at home in the mirror; it is their address. Even the clearest water, if deep enough can drown.«<sup>65</sup> Der ›gespiegelte Blick‹ also als identitäre Bestandsaufnahme, dem das Potenzial innwohnt, zu verstören und aufzuwühlen.

- 63 Frühere Erfahrungen, Erlebnisse, psychisches und physisches Leid sind auch dem Körper des *Nameless One* in PLANESCAPE (wortwörtlich) eingeschrieben: Alte und neue Narben kerben seine Haut, die mit tätowierten Schriften und Symbolen überzogen ist. Spielmechanisch dienen sie sowohl als Tutorial, wie auch als Questgeber: Sie weisen auf das Journal hin, das wichtige Informationen festhält, und auf einen Charakter namens Pharod, der weitere Auskünfte geben kann.
- 64 In PLANESCAPE ist ein ›Spiegelbild‹ Teil der finalen Konfrontation: Der *Nameless One* steht schließlich seiner manifestierten Sterblichkeit, dem *Transcendant One*, gegenüber.
- 65 Das komplette Gedicht lautet: »The furies are at home/in the mirror; it is their address./Even the clearest water,/if deep enough can drown./Never think to surprise them./Your face approaching ever/so friendly is the white flag/they ignore. There is no truce//with the furies. A mirror's temperature/is always at zero. It is ice/in the veins. Its camera/is an X-ray. It is a chalice//held out to you in/silent communion, where gaspingly/you partake of a shifting/identity never your own.« Der Arbeitstitel von DISCO ELYSIUM lehnte sich ursprünglich noch näher an das Gedicht an und lautete lange Zeit *No Truce with the Furies*.

Abbildung 46: Der Blick in den Spiegel.



Als Harry sich im Spiegel betrachtet, scheint dieser mit ihm zu kommunizieren: »Behold! You have no idea what this :thing: is, do you?« Die erschütternde Erkenntnis des Nicht-Wiedererkennens, die Differenz zwischen diffusem, unkonkretem Innenleben und konkretisierter Materialität des formierten Körpers, dient aber auch als Initiationsmoment und Möglichkeit der Transformation.

Harry hat nun eine Wahl: Er kann zunächst entscheiden, wen dieses Gesicht repräsentiert (einen Alkoholiker, einen Superstar, einen Frauenhelden, einen sympathischen Verlierer oder einen leidenden Menschen) und von seiner Selbstwahrnehmung seine zukünftigen Handlungen bestimmen lassen – oder komplett von ihr abweichen. Der Körper im Vollzug (siehe Kapitel 2.2, Teil I) definiert damit Harrys menschliches Sein, die Selbstwahrnehmung dient dabei als Referenzpunkt (zentrische Position), der jedoch stets mit der Fremdwahrnehmung durch andere abgeglichen werden muss (exzentrische Position): Wenn sich Harry beispielsweise in seinem Flirt-Geschick überschätzt, scheitern seine Verführungsversuche, seine Karaoke-Einlage in einer Bar muss nicht unbedingt so positiv aufgenommen werden, wie es seinem sich selbst zugeschriebenen Gesangstalent entspricht.<sup>66</sup> Das Gameplay definiert Harry somit vor allem über seine Positionierung in der Welt: »Der

66 Über den Ausgang entscheidet hierbei auch das Check-System.

Mensch ist nichts anderes als sein Entwurf, er existiert nur in dem Maße, in dem er sich verwirklicht, er ist also nichts anderes als die Gesamtheit seiner Handlungen, nichts anderes als sein Leben.« (Sartre 2012b, S. 161)

### 3.4 Begegnungen mit dem psychosozialen Trauma

Harry Du Bois' Leben erscheint recht gewöhnlich, er ist kein Held in dem Sinne, wie er sonst oft in Computerspielen dargestellt wird: Weder überdurchschnittliche Fähigkeiten oder Begabungen,<sup>67</sup> noch eine besondere Berufung heben ihn vom Rest der Bevölkerung ab. Er hat kaum Einfluss auf das Schicksal seiner Zeit, weitestgehend noch nicht einmal auf sein eigenes, er erfährt eine *denied agency* auf individueller und gesellschaftlicher Ebene.<sup>68</sup> Das Bewusstsein über sein menschliches Schicksal nährt seinen existenziellen Konflikt, der eruptiv in der durchtrunkenen Nacht an die Oberfläche tritt.

Die erste Person, auf die Harry trifft, nachdem er auf dem Boden seines Motelzimmers zu sich gekommen ist (das Spiel führt sie als Miss Oranje Disco Dancer ein, ihr eigentlicher Name ist Klaasje Amandou), hat ihn in der Nacht zuvor laut schreien hören: »I think that you screamed that you... didn't want to be ›this type of animal‹ anymore.« Kurvitz stellt heraus, dass hier der Mensch gemeint ist – »a beast burdened with abstract thought, imagination, and the indignity of existing in a constantly decaying meat prison. The only animal aware of its inescapable fate.« (nach Morton 2019) Harry hat also erkannt, dass er nicht zu einem Tier wurde, sondern als Mensch schon immer eins war und sich nur über das Bewusstsein darüber von anderen Tieren unterscheidet – ein Bewusstsein, das ihm die Last der Selbsterkenntnis auferlegt und das

- 67 Außer vielleicht der ausgeprägten Fähigkeit, Menschen zum Reden zu bewegen – mehrmals wird er von Kolleg:innen als *Human Can Opener* bezeichnet.
- 68 Die Erfahrung einer soziokulturellen Ohnmacht war von Kurvitz intendiert, er führt sie auf realweltliche Gegebenheiten zurück, die sein Leben und Werk prägen: »The global culture is an empire culture. This is a culture made by winners on boats who sailed to new worlds and then committed genocide. I come from a lineage of serfs – which is a nicer word for slaves – who were freed ten years before the American slaves. My experience of western capitalism comes after the fall of the Soviet Union, which was a really, really bad time for people in eastern Europe in the 90s, whichever way you slice it. So, I never felt like a piece that fit into the western scene, I felt like I was more of a Soviet person for some reason. So naturally, I wasn't going to make a game where I stepped into ceramic armour with a FAL automatic rifle and win.« (nach Kershaw 2019)

Wissen um die eigene Endlichkeit; es zwingt ihn zu einem Abgleich zwischen dem, was ist, und dem, was sein könnte (oder niemals sein wird).

Harry durchlebt einen (Herzens-)Bruch, seine Ideale, die sich im Streben nach einem intakten Zuhause und der Hingabe an seinen eigentlich dem Menschen dienenden Beruf zeigen, scheinen verkümmert zu sein in einer nicht idealen Welt; letztendlich kann er ihnen nicht einmal selbst gerecht werden. Durch den »[...] Vergleich zwischen einem Tatbestand und einer bestimmten Realität, zwischen einer Handlung und der Welt, die unermesslicher ist als sie« (Camus 2013, S. 43), erfährt nun Harry ein Gefühl der Absurdität, das »[...] an jeder Straßenecke jeden beliebigen Menschen anspringen [kann].« (Ebd., S. 24)

Camus' Schilderung des Absurden in *Der Mythos des Sisyphos* lässt sich mit einer intrusiven traumatischen Erfahrung gleichsetzen, die das Sinn- und Bedeutungsgefüge des Individuums in Frage stellt und seine Beziehung zur Welt erschüttert:<sup>69</sup>

Eine Welt, die man – selbst mit schlechten Gründen – erklären kann, ist eine vertraute Welt. Aber in einem Universum, das plötzlich der Illusionen und des Lichts beraubt ist, fühlt der Mensch sich fremd. Aus diesem Exil gibt es keine Rückkehr, da es der Erinnerungen an eine verlorene Heimat oder der Hoffnung auf ein gelobtes Land beraubt ist. Diese Entzweiung zwischen dem Menschen und seinem Leben, zwischen dem Handelnden und seinem Rahmen, genau das ist das Gefühl der Absurdität. (Ebd., S. 18)

Das Absurde findet sich im Trauma so als »[...] Ausdruck einer existenziellen Gegenwärtigkeit, in der die Endlichkeit, Ausgeliefertheit und Unverfügbarkeit menschlichen Lebens an die Oberfläche tritt und mit Gefühlen des Entsetzens verbunden ist.« (Jäckle 2017, S. 68) Dem mit dem Absurden konfrontierten, dem traumatisierten Menschen bleiben nach Camus nun drei Möglichkeiten: der Suizid, die Flucht in die Hoffnung oder das Annehmen der Absurdität des Daseins. Den Suizid lehnt Camus kategorisch als »Verkennen« (Camus 2013,

---

69 Jerome Appelbaum arbeitet heraus, wie die philosophischen Überlegungen Heidegers zum Trauma Theorie und Praxis der Psychoanalyse befruchten können. Insgesamt sieht er, aufbauend auf Stolorows und Atwoods *Psychoanalytischen Phänomenologie* (1979), großes Potenzial durch die Ein- und Rückbeziehung auf phänomenologisch-existentialistische Betrachtungen wie die von Camus: »It is my contention that psychoanalysis can benefit as much from the insights found in the study and analysis of drama and literature, Shakespeare, Goethe, Tolstoy, Dostoyevsky, Ibsen and Camus for example, as it can from philosophers.« (Appelbaum & Stolorow 2013, S. 212)

S. 69) ab: Nur vermeintlich könne man sich durch den Akt der Selbsttötung dem Absurden entziehen, vielmehr beinhalte die Resignation gegenüber der »Gewissheit eines erdrückenden Schicksals« (ebd., S. 67) dessen finale Anerkennung:

Man könnte meinen, der Selbstmord folge der Auflehnung. Aber zu Unrecht. Denn er ist nicht ihr logischer Abschluss. Er ist aufgrund der Zustimmung, die ihm zugrunde liegt, genau ihr Gegenteil. Der Selbstmord ist, wie der Sprung, die Zustimmung, die an ihre Grenzen gelangt ist. Alles ist vollzogen, der Mensch kehrt in seine wesentliche Geschichte zurück. (Ebd., S. 68)

Hoffnung ist bei Camus negativ konnotiert, ein »tödliches Ausweichen« (ebd., S. 20): »Die Hoffnung auf ein anderes Leben, das man sich »verdienen« muss, oder die Betrügerei jener, die nicht für das Leben selbst leben, sondern für irgendeine große Idee, die das Leben überschreitet, es sublimiert, ihm einen Sinn gibt und es verrät.« (Ebd.) Hoffnung verleugnet dadurch, dass sie immer in Bezug gesetzt werden muss zu dem, was noch nicht oder vielleicht nie ist, das Jetzt, das *In-der-Welt-sein*.

So bleibt als dritte Option noch die Auflehnung, die Camus am Schicksal des Sisyphos exemplifiziert. Der griechischen Mythologie zufolge versuchte Sisyphos den Tod zu überlisten, für seinen Hochmut wurde er von den Göttern bestraft. Sie verdammten ihn dazu, bis in alle Ewigkeit einen Felsbrocken unablässig einen Berg hinaufzuwälzen, von dessen Gipfel der Stein stets wieder ins Tal hinunterrollte. Ist die *Sisyphos-Arbeit* bis heute Metapher für eine sinn- und aussichtslose Aufgabe, nahm Camus eine wesentliche Umdeutung der Erzählung vor und malte sich Sisyphos als einen glücklichen Menschen aus (ebd., S. 145), als Prototypen des absurd Helden:

Es ist nicht schwer zu verstehen: Sisyphos ist der absurde Held. Ebenso sehr aufgrund seiner Leidenschaften wie seiner Qual. Seine Verachtung der Götter, sein Hass auf den Tod und sein leidenschaftlicher Lebenswille haben ihm die unsagbare Marter eingebracht, bei der sein ganzes Sein sich abmüht, ohne etwas zu vollenden. (Ebd., S. 143)

Dadurch, dass ihm Suizid und Hoffnung entzogen sind, bleibt Sisyphos nur noch der Akt des Tuns, die Bewältigung seiner Aufgabe – sein Handeln definiert ihn und wird zu seinem Sein. Über das Bewusstsein für seine Lage, durch immerwährendes Aufbegehren kann Sisyphos die seinem Schicksal inhärente Absurdität annehmen:

Die erste und im Grunde einzige Voraussetzung für meine Untersuchungen ist, gerade das, was mich niederdrückt, festzuhalten und folglich das, was ich darin für wesentlich halte, zu respektieren. Ich habe es gerade als eine Gegenüberstellung und als einen fortdauernden Kampf definiert. Und wenn ich diese absurde Logik zu Ende denke, dann muss ich erkennen, dass dieser Kampf die Abwesenheit jeder Hoffnung voraussetzt (was nichts mit Verzweiflung zu tun hat) sowie fortgesetzte Ablehnung (die nicht mit Entzagung zu verwechseln ist) und bewusstes Unbefriedigtsein (das man nicht mit jugendlicher Unrast gleichsetzen sollte). [...] Das Absurde hat nur insoweit einen Sinn, als man sich nicht mit ihm abfindet. (Ebd., S. 44)

Nach Camus' Überlegungen steht Harry demnach als (traumatisierter) Mensch vor der Entscheidung, in die Hoffnung zu fliehen oder in den Suizid, er kann aber auch das Absurde annehmen und sich damit – bezogen auf seine Traumata – als absurder Held ein *working through* ermöglichen.

### 3.4.1 Entscheidung für das Absurde

Bisher zeigte Harry vor allem Fluchtendenzen, immer wieder wollte er sich seinem Leben entziehen (ein weiterer Hinweis für eine Traumatisierung – wie bereits ausgeführt, begehen Traumatisierte signifikant häufiger Suizid). Anscheinend hat der ›alte Harry‹, von dem einzelne Indizien (wie Kleidungsstücke, Dienstmarke, gehörte Schallplatten, leergetrunkene Flaschen) und Konversationen mit anderen ein bruchstückhaftes Bild ergeben, sich in einem toxischen Verdrängungsversuch regelrecht bewusstseins-los trinken wollen, um dem Gefühl der Absurdität zu entkommen. Darauf möchte er aus dem komatösen Zustand gar nicht erst erwachen (›Take me back to the formless, disembodied nothing!‹), flüchtet sich vor einer bewussten Wahrnehmung mit Hilfe von Alkohol und anderen Drogen.<sup>70</sup>

Es gibt Hinweise auf mehrere Suizidversuche: Harry hat seinen Wagen, vielleicht absichtlich, betrunken in einen Kanal gesteuert. Am Ventilator im Motelzimmer hängt eine Krawatte – dass Harry versucht hat, sich damit zu

<sup>70</sup> Sowohl Kurvitz als auch Kinder durchlebten Phasen des Alkoholismus, eine von zahlreichen autobiografischen Erfahrungen, die ins Spiel einflossen. (Wiltshire 2020) Kurvitz zur funktionalen Einbindung: »In RPGs, usually the amnesiac character has a kind of curse cast upon them and a dark shadow hunting them, and ours was alcohol.« (nach Nelson 2019) Alkoholkonsum wird in DISCO ELYSIUM dabei weder glorifiziert noch verharmlost.

erhängen, impliziert auch ein Traum, in dem er sich anstelle des Mordopfers an einen Baum geknüpft imaginiert.

Tatsächlich aber scheint Harry zwar den Gedanken an Suizid weiter mit sich zu tragen, allerdings nur als eine theoretische Option, die ihm – was zunächst als Widerspruch anmutet – ein Möglichkeitenpotenzial eröffnet.<sup>71</sup> Erforscht er den Gedanken *Finger on the Eject Button*, kommt ihm jeden Abend die Idee, sich umzubringen (wählt man diese Option, endet das Spiel); doch gleichzeitig erhält er Boni auf den *Authority-Skill* (+2: *Nothing to lose*) und den *Suggestion-Skill* (+2: *I always liked you the best*). Harrys gesteigertes Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen erwächst aus dem Wissen, dass die Entscheidung für das Leben allein in seiner Hand liegt, und er diese Entscheidung bisher (immer wieder) bejaht hat: Die Ablehnung des Suizids bezeugt »Tag für Tag seine einzige Wahrheit« (Camus 2013, S. 69) und gibt Harrys Leben einen Wert. Durch die ›Nullsetzung‹ der selbst herbeigeführten Amnesie, vielleicht aber auch durch frühere Taten, einer Vergangenheit und Zukunft (zunächst) beraubt, begegnet Harry der sich ihm neu erschließenden Welt mit Naivität sowie einer fast kindlichen Neugierde: In seinem begrenzt erscheinenden Trauma-Universum, in dem jenseits »nur noch Niedergang und Nichts« (ebd., S. 73) ist, bedeutet Leben »[n]ichts anderes zunächst als die Gleichgültigkeit der Zukunft gegenüber und das leidenschaftliche Verlangen, alles Gegebene auszuschöpfen.« (Ebd.)

Trotzig begegnet der traumatisierte Harry einer traumatisierten Welt, seine Auflehnung »[...] ist die ständige Anwesenheit des Menschen bei sich selbst. Sie ist kein Sehnen, sie ist ohne Hoffnung. Diese Auflehnung ist nichts als die Gewissheit eines erdrückenden Schicksals, weniger die Resignation, die es begleiten sollte.« (Ebd., S. 67) Unermüdlich und mit Faszination setzt Harry, der nichts mehr zu verlieren hat, sich mit den verlorenen Individuen Revachols auseinander. In den Untergrund abgetauchte Revolutionäre ohne soziale Netzwerke, um den Fortbestand kämpfende Gewerbetreibende, mit Drogen handelnde Minderjährige, alleingelassene ältere Menschen – mit und an ihnen kann Harry handeln, ihr Schicksal positiv wie negativ beeinflussen.

---

71 Abgesehen davon ist es nur in einer Spielsituation konkret möglich die Wahl zu treffen, Suizid zu begehen, nämlich im Gespräch mit Titus Hardie, dem Mitglied einer Arbeitergemeinschaft. Harry möchte durch die Androhung, sich selbst zu erschießen, »Autorität herstellen.« Somit ist dies eher egomanisches Gehabe, mehr trotzige Geste eines verletzten Stolzes als Geste der Aufgabe – eine finale Auflehnung nicht gegen das Absurde, sondern gegen Harrys in Frage gestellte Glaubwürdigkeit.

Losgelöst von einer Sinnsuche, wird Harrys Sein durch seine Handlungen bestimmt. Harrys Sisyphos-Arbeit ist »[...] sein Abenteuer in der Zeit seines Lebens. Dort liegt sein Acker, dort sein Handeln, das er jedem Urteil entzieht, nur seinem eigenen nicht.«<sup>72</sup> (Ebd., S. 83) Hoffnungslosigkeit, Ablehnung und Unbefriedigtsein – Eigenschaften, die in klassischen Detektiv-Erzählungen einen Anti-Helden markieren, sind Grund seiner »tiefen Freiheit« (ebd., S. 72), die es Harry erlaubt, unübliche Methoden zu wählen und beharrlich Ziele und Aufgaben zu verfolgen, die andere als unbedeutend erachten würden, aber tiefe Rückschlüsse auf die Eigenarten der Welt und die Gesellschaft in ihr zulassen. Letztlich kann ein neues Weltbild wiederum Harrys erstarrtes Selbstbild verändern:<sup>73</sup> »Das Absurde [...] gibt [...] mir eine Handlungsfreiheit wieder und feiert sie. Dieser Verlust an Hoffnung und Zukunft bedeutet für den Menschen einen Zuwachs an Beweglichkeit.« (Ebd., S. 70) Eine Beweglichkeit, die zur Auseinandersetzung mit dem (inter-)subjektiven Trauma führen kann.

### 3.4.2 Im Zentrum des Absurden

Das Trauma als großes Unbekanntes (*vast unkown*, Cannon 1999) durchdringt in DISCO ELYSIUM nicht nur metaphorisch, sondern als physikalisches Phänomen die Welt. Die Landmasse von Elysium, die aus mehreren Kontinenten und zahlreichen Inseln besteht, wird von einer geografischen Struktur mit dem Namen *The Pale* separiert, die den Großteil der Oberfläche ausmacht, und die – nach den bisherigen Forschungsergebnissen – aus Nichts besteht, keine Materie aufweist.<sup>74</sup> Es ist kein Zufall, dass in der *Emotional Landscape*

---

<sup>72</sup> Man könnte denken, das Absurde führe zur uneingeschränkten Freiheit des Handelns, das keine moralischen Kategorien kennt. Doch »[d]as Absurde befreit nicht, es bindet.

Es rechtfertigt nicht alle Handlungen. Alles ist erlaubt – das bedeutet nicht, dass nichts verboten wäre. Das Absurde gibt den Folgen dieser Handlungen nur ihre Gleichwertigkeit.« (Camus 2013, S. 84) Bestimmte Aktionen lassen das Spiel enden, wenn bspw. Harry Cunos jugendliche Begleiterin Cunoesse erschießt. Zwar ist es möglich, einen rassistischen Cop zu spielen, *Disco Elysium* positioniert sich jedoch klar gegen diese Haltung, ist »fiercely and proudly political.« (McCarthy 2019)

<sup>73</sup> Dass in DISCO ELYSIUM eigentlich jegliche Regeln klassischer Detektiv-Geschichten ignoriert werden, arbeiten Hadden (2019) und Judge (2019) heraus.

<sup>74</sup> Spielmechanisch stellt *The Pale* eine Rahmung und Limitierung des betretbaren Areals dar. Joyce Messier, auf die Harry während seiner Ermittlungen trifft, beschreibt die Eigenschaften der »Blässe« wie angelehnt an Sartres *Das Sein und das Nichts* (1943): »Aromatic, odourless, featureless. The pale is the enemy of matter and life. It is not :like: any other – or :any: thing in the world. It is the transition state of being into nothing-

von DISCO ELYSIUM sich das Nichts an einem Ort der Spiritualität manifestiert: In der *Dolorian Church of Humanity* dringt *The Pale* durch ein winziges Loch ein und schluckt jegliche Geräusche in seiner Umgebung. Die Kirche ist schon lange verlassen, Glaube – und damit Hoffnung – haben keinen Raum in Martinaise. Nur ein altes Wandgemälde, das die als Heilsbringerin verehrte *Dolores Dei* abbildet, erinnert an die ursprüngliche Funktion des Ortes. Die Erlösungssuche über eine religiös überhöhte Führungspersönlichkeit erscheint als Relikt der Vergangenheit und hinterlässt ein existenzielles Loch, das es zu füllen gilt – ein Loch, wie es auch das Trauma in die Existenz des Menschen reißen kann.

---

ness.« (Auch an *Weniger als nichts: Hegel und der Schatten des dialektischen Materialismus* von Slavoj Žižek (2014) muss hier gedacht werden.) Sartre zufolge tritt das Nichts erst durch den Menschen in die Welt. Das (Bewusst-)Sein ermöglicht ihm, sich ein Nicht-Sein vorzustellen, das er so in Gegenüberstellung zu seiner Existenz erschafft: »Der Mensch ist das Sein, durch das das Nichts zur Welt kommt.« (Sartre 1993, S. 83) Auch das *Phasmid* (zu diesem mehr in Kapitel 3.4.3 dieser Analyse), das bereits vor den Menschen Elysium bewohnte, weist auf diesen Zusammenhang hin: »It is a nervous shadow cast into the world by you, eating away at reality. A great, unnatural territory. Its advent coincides with the arrival of the human mind.« Da das Nichts also an den Menschen als »weltbildendes Tier« (Brandt 2006, S. 16) geknüpft ist (ebenso, wie das Nichts erst durch den Menschen in die Welt kommt), so liegt auch das Absurde »[...] weder im Menschen (wenn eine solche Metapher einen Sinn hätte) noch in der Welt, sondern in ihrer gemeinsamen Präsenz.« (Camus 2013, S. 43) Das Nichts stellt für den Menschen einen Möglichkeitsraum dar – denn es könnte etwas an dessen Stelle sein. Für Sarte ist das Nichts auch potenzielle Freiheit, wenn der Mensch denn die Wahl trifft, es mit etwas zu füllen. Die Entscheidung ist dem Nichts damit entgegengestellt, ist seinsbestimmend und stets auch zukunftsgerichtet: »Choice is not an act that is made and then filed as a retained decision, which rests in the past. It is to some extent, contemporaneous with the present and the future because it is a call to future fulfilment.« (Sandowsky 2005) Somit weist *The Pale* auch eine zeitliche Dimension auf, wie Hadden (2019) herausstellt: »The pale is a human creation, an excretion of the human animal. The phasmid tells us that no other species remembers it existing before we rose to supremacy. While *Disco Elysium* never offers a definitive account of the pale and its causes, you might call it the accumulated weight of our human past. Our tidal wave of history, rolling back to shore.« Das Nichts besteht dieser Interpretation nach aus vergangenen Entscheidungen, die, der Binärität von Individuum und Gesellschaft entsagend, als (verdrängte) Trauma-Geschichte Gegenwart mit strukturiert, die Menschen in ihr konfrontiert und herausfordert – wie Joyce es formuliert: »They call it the blend-over of the self. The pale does not only suspend the laws of physics, but also the laws of psychology, maybe history, even... The human mind becomes over-radiated by past.«

Im Spiel wird ein Versuch der Auffüllung/Eindämmung durch die Wissenschaft unternommen, verkörpert durch die Programmiererin Soona; sie kann durch ihre Untersuchungen jedoch lediglich nüchtern verzeichnen, was gerade ist, und eventuell, welche Ursachen zum Jetzt-Zustand führten – eine Bestandsaufnahme, wie sie auch Freuds Psychoanalyse vornimmt.

Sieht man das Loch, durch das das Nichts dringt, als traumatische Intrusion des Subjekts sowie des sozialen Kollektivs, ist eine Ausrichtung auf die Gegenwart und Zukunft, wie sie die existentialistische Psychoanalyse vor sieht, erst durch den Gegensatz zum stumm machenden, vergangenheitsbehafteten *speechless terror* des Traumas möglich – im Kontext von DISCO ELYSIUM steht hierfür die Musik, durch die sich der Mensch von anderen Lebewesen abhebt: »And not just any music: noisy, urgent rave. Youth music. If the old world is leaking, *Disco Elysium* seems to say, plug it with the new.« (Hadden 2019) Rave war vor allem in seinen Anfängen auch politische Gegenbewegung<sup>75</sup> und steht hier ein für die individuelle sowie systemische Dimension von Trauma, die erst in ihrer Vereinigung Änderung und Überwindung, ein *working through* möglich macht. Das Aufbegehren der Jugend(-musik) gegen Konvention und Tradition verhilft dazu, einen neuen Rhythmus zu finden jenseits des bisher Gewesenen und Erlebten. In den Worten von Camus: »Es gibt kein Schicksal, das durch Verachtung nicht überwunden werden kann.« (Camus 2013, S. 143)

Das gilt auch für Harry: Als Fan der Disco-Musik ist er eigentlich einer nostalgisch verklärten Vergangenheit verhaftet, deren Glanz und Glamour für ihn vermeintliche Stabilität und Sicherheit bedeuten.<sup>76</sup> Doch in der *Church of Humanity* – der Kirche der Menschheit und Menschlichkeit – kann er sich, nach einem erfolgreichen *Check*, zur Rave-Musik bewegen (auch der sonst introvertierte Kim kann zum Mitmachen überredet werden). Am Rande des

<sup>75</sup> Das gleiche trifft auf den Punkt zu, dem Kurvitz, wie schon erwähnt, einen großen Stellenwert in seinem Leben einräumt.

<sup>76</sup> Der Titel des Spiels verbindet den Begriff *Disco* mit *Elysium*, dem lateinischen Ausdruck für die Insel der Seligen, auf die von den Göttern favorisierte Helden geschickt werden und die Unsterblichkeit erlangen. Aber auch ein Abschnitt des Totenreichs wurde damit bezeichnet, in den von den Totenrichtern für würdig befundene gelangten. So ist der Welt von DISCO ELYSIUM ein Heilsversprechen eingeschrieben, das allerdings mit der Disco-Musik, den Idealen der Revolution, verstummte. Ebenso lässt sich *Elysium* als Reich des absurdnen Helden Harry begreifen, der dieses als Sisyphos, in einem (traumatischen) Limbus gefangen, bewohnt.

Nichts tanzt Harry auf die Musik des Neuen, des Jetztzeitigen, wird als Subjekt Teil der Gesellschaft seiner Zeit: »Harry can commune with the city by boogieing out of his mind.« (Hadden 2019)

Erst durch das Bewusstmachen der Intersubjektivität seiner Traumatisierungen kann er ›aus seinem Verstand treten‹, sein Gedankenkabinett verlassen, das eher einem Karussell entspricht, sich unendlich um sich selbst drehend um eine leere Mitte, um sein Trauma. Die Zuwendung zur (soziokulturellen) Gegenwart hilft Harry Vergangenes konstruktiv in sein Leben zu integrieren: »If there is too much past to bear, make yourself present. [...] He [Harry] cannot run from his past, but he can dance with it.« (Ebd.)

### 3.4.3 Manifestation des Absurden

Da Harry immer wieder mit seiner unorthodoxen Vorgehensweise das starre Denkraster eines Polizeibeamten verlässt, scheinbare Nebensächlichkeiten ihm ebenso wichtig sind wie das Lösen des Mordfalles, offenbaren sich ihm zahlreiche Facetten des komplexen sozialen Gefüges von Martinaise. Gerade Situationen, die unbedeutend erscheinen, und in denen Kim Kitsuragi, eigentlich die Stimme der Vernunft, von weiteren Nachforschungen abrät (das sei nicht zielführend – man ist als Spieler:in geneigt, ihm Glauben zu schenken), halten oft wichtige Erkenntnisse bereit.<sup>77</sup> Die wohl wichtigste erlangt Harry dadurch, dass er nicht nur vermeintlich feststehende Regeln und Vorschriften der Gesellschaft bricht, sondern gar Naturgesetze in Frage stellt: Beharrlich folgt er den Spuren der geheimnisvollen *Cryptids*, an deren Existenz nur ein älteres Ehepaar glaubt; als Kryptozoolog:innen<sup>78</sup> sind sie selbst auf der Suche nach Exemplaren dieser insektenähnlichen Gattung, die aufgrund ihrer ausgefeilten Tarnung nur schwer zu finden seien, wie sie im Gespräch mit Harry betonen. Doch zum Spielende, dessen Schauplatz eine kleine Insel bei Martinaise ist, erscheint tatsächlich ein *Cryptid*, das *Insulindian Phasmid*. (Abbildung 47) »I exist«, sagt das Geschöpf zur Begrüßung und führt aus, dass es schon lange vor der Menschheit den Planeten bevölkerte. Harry kann nun

- 77 Ein Beispiel: Nur Harry insistiert verbissen darauf, dass dem Mann einer Arbeiterin tatsächlich etwas zugestoßen sein könnte, was schließlich zu der Entdeckung seiner Leiche führt. Sowohl die Frau selbst als auch Kim haben aufgrund der Alkoholabhängigkeit des Mannes vermutet, dass er schlicht irgendwo seinen Rausch ausschläft.
- 78 Die Kryptozoologie ist keine eigentliche Wissenschaft. Sie befasst sich mit Arten, für deren Existenz es nur zweifelhafte Belege gibt, die oft der Folklore entspringen; ein bekanntes Beispiel für eine dieser Arten wäre *Big Foot*.

in einen Dialog mit dem *Phasmid* treten, während dem es alle Mystifizierungen negiert: Es beschreibt sich als »relatively median lifeform«, die keinem Traum entspringe, sondern real sei; es besitze keine Seele.

Genauso wenig lässt das *Phasmid* zu, dass Harry sich in eine transzendentale Erklärungsweise für die eigene Existenz flüchtet, die Hoffnung versprechen, aber auch die Verantwortung für sein Schicksal von ihm nehmen würde<sup>79</sup> – lakonisch schmettert es seine sinnsuchenden Fragen ab:

Harry: »Where does this come from? All this? Around us? The world? [...] We need to know. Perhaps it's sent to us by a god?«

Insulindian Phasmid: «I: think we should eat it. If its a leaf you can put it in your mouth. Or a reed. Yum.«

Harrys Folgerung zeigt eine Konfrontation mit der Absurdität seiner Existenz: »Then all we can do is beat our fists against it? Day after day. With no answer.« Doch hat Harry schon zuvor nach dieser Erkenntnis gehandelt – seine Akzeptanz der Absurdität des Lebens, sein daraus resultierender Herausforderungswille, seine Beharrlichkeit und sein Stolz haben ihn das *Phasmid* entdecken lassen.

Das *Phasmid* wird so zum Symbol seiner Auflehnung, aber auch einer hinzugewonnenen Stabilität: Der Glaube daran, dass sein Universum mehr beinhaltet als Trauma, eröffnet Harry einen neuen (Bewusstseins-)Raum, dessen konkreter Repräsentant das *Insulindian Phasmid* ist. Genügt »[d]em Suchenden eine einzige Gewissheit« (Camus 2013, S. 43), ist die Entdeckung des *Phasmids* für Harrys persönliche Entwicklung bedeutsamer als der ambige Mordfall, dessen Aufklärung letztendlich unbefriedigend bleiben muss. Sie ermöglicht ihm ein *working through*, eine zukunftsgewandte Perspektivenverschiebung. Dabei gibt das *Phasmid* zu verstehen, dass eine Überwindung der persönlichen Traumatisierung nur über die Anerkennung seiner inhärent psychosozialen Struktur möglich ist, nur über die Zuwendung zur Gesellschaft geschehen kann, geschehen muss: »I also have one more thing to say to you: that woman – turn from the ruin. Turn and go forward. Do it for the working class.«

---

79 Wie groß diese Verantwortung ist, macht das *Phasmid* sehr deutlich: »You are a violent and irrepressible miracle. The vacuum of cosmos and the stars burning in it are afraid of you. Given enough time you would wipe us all out and replace us with nothing – just by accident.«

Abbildung 47: Im Dialog mit dem Insulindian Phasmid.



Die individuelle und soziokulturelle Dimension von Trauma hat Harry bereits in einem Traum (unbewusst) verknüpft, in dem er seine Ex-Freundin als *Dolores Dei* imaginierte, als ›Göttin der Schmerzen‹, die als eine Anführerin der gescheiterten Revolution religiös überhöht und verehrt wurde: »In Harry's addled mind, this isn't a trite comparison; the Revolution and Dora were both opportunities for hope – joyous uprisings –but they're gone now, into history.« (Hadden 2019) Harry kann nach der existentialistischen Auseinandersetzung mit dem *Phasmid* erkennen, dass er Dora ebenso überhöht, als Symbol der Hoffnung bedeutsam aufgeladen hat. Wie Revachol blieb er einer Vorstellung, einem Bild der Vergangenheit verhaftet, das so nie Wirklichkeit war, und konnte dadurch seine Krisen nicht lösen. Das *Phasmid* bildet somit ein mythisches Zentrum der Motivik des Spiels: Ideologische Verschiebungen, nationale Problematiken, persönliche Entwicklungen, individuelle und kollektive Traumata – das (zeitlich) beschränkte Leben wird hier der Entdeckung des überzeitlichen, filigranen Wesens entgegengestellt, das an eine Mystik glauben lässt, die nicht mystifiziert, nicht außerweltlich ist und somit die (traumatische) Existenz im Hier und Jetzt bereichern kann – »making sense in a senseless world« (May 1991, S. 15).

### 3.4.4 Konfrontation des Absurden

Das *Insulindian Phasmid* ist nicht der einzige Bewohner der kleinen Insel bei Martinaise, zu der Harry eigentlich deswegen aufbricht, weil er Hinweisen auf den Mord nachgeht – er hat erfahren, dass es sich bei dem Erhängten um den Händler Ellis ›Lely‹ Kortenaer handelt, der tatsächlich erschossen wurde, bevor eine Gruppe von Dockarbeitern seinen Leichnam aufknüpften. Auf der Insel findet Harry, an einem Lagerfeuer sitzend, einen alten, weißbärtigen Mann vor, der vom Spiel als *The Deserter* eingeführt wird, sein eigentlicher Name ist Josef Lilianovich Dros. Im Gespräch mit ihm kann man ein Mordgeständnis einfordern, das Motiv ist komplex: Josef, ein Kommunist, hat den Kapitalisten Lely einerseits aus politischen Gründen erschossen. Andererseits war er verliebt in Klaasje (mit der Harry das erste Gespräch nach Verlassen seines Motelzimmers führte), die mit Lely ein Verhältnis hatte – Josef feuerte den tödlichen Schuss ab, als Lely Klaasje in ihrem Motelzimmer aufsuchte.

#### 3.4.4.1 Der dunkle Spiegel

Die Aufklärung des Falles muss, nach den Maßstäben einer klassisch erzählten Detektiv-Geschichte, unbefriedigend bleiben: Der Mörder wurde als Charakter nicht zuvor eingeführt,<sup>80</sup> gesteht die Tat aus freien Stücken; seine körperliche Gebrechlichkeit sowie sein hohes Alter unterlaufen das Bedürfnis nach einer ausgleichenden Gerechtigkeit durch eine Verhaftung. Nur vermeintlich handelte Josef aus politischen Überzeugungen, die überdecken, dass er vielmehr aus emotionalen Gründen tötete. Der Selbsterkenntnis entfliehend, nicht mehr zu sein als ein in seinem Stolz verletzter, eifersüchtiger Mann, definiert Josef sich über eine Revolution, die längst niedergeschlagen wurde, für ihn aber identitätsstiftend bleibt. Er hält an einer Vergangenheit fest, die niemals wahr wurde, an einer verpassten Möglichkeit, einer vertanen Chance – und begegnet der Gegenwart mit Verachtung und Gewalt:

So that's our murderer: the last gasp of the utopian project that haunts Revachol. It lashes out for blood, shudders, and dies. Fantasy, memory, nostalgia, ghosts, echoes of a previous era. *The Deserter* is a reminder of the

<sup>80</sup> Auch, wenn es indirekte Hinweise gab: »The player could not have foreseen The Deserter himself, the individual person. But *Disco Elysium* tells us from the beginning that Revachol has been haunted by the ghosts of the quashed communist revolution for decades. The senseless murder the player investigates is a reverberation of a monumental historical event that has not been resolved or reckoned with.« (Judge 2019)

violence that shaped the world. He is a false fulfillment of that revolution's promise, a dark irony, and a sad delusion. (Judge 2019)

Ist Iosef somit soziokultureller Repräsentant eines gesellschaftlichen *might-have-beens*, ist er ebenso Repräsentant eines subjektiven *might-have-beens*, nämlich in Bezug auf Harry: Wie er verharret er in der Vergangenheit, die er in seinen Erinnerungen verkärt und so umdeutet, dass er sich nicht einer Eigenverantwortung an den Geschehnissen stellen muss. Doch wo Iosef sich durch seine regressive Ideologie – und als Einsiedler auch räumlich – der jetzigen Gesellschaft entzieht, sich seinen individuellen (Rache-)Bedürfnissen hingibt und zum Mörder wird, wendet Harry sich den Menschen zu, handelt zunehmend mit und an der Gesellschaft seiner Zeit (ebenso wie er von ihr be-handelt wird) und nähert sich so der Einsicht, dass sein konstruiertes Vergangenheitsbild, vor allem das seiner Beziehung, ihn in seinem Fortschritt blockiert.<sup>81</sup>

Sich als psychosoziales Wesen zu begreifen, ist der eigentliche Fall, den es aufzuklären gilt – Iosef ist dabei Harrys finaler Blick in einen dunklen Spiegel,<sup>82</sup> der ihm auch sein Trauma als ein psychosoziales entgegenwirft:

In this sense, I see the shooter as not simply a jealous madman, but a manifestation of Revachol's guilt, trauma and unresolved anger left over from the failed revolution. His attack is the violent last gasp of the Commune, lashing out at those who hurt it. It is the result of decades of putting this community trauma aside and refusing to come to terms with it, or perhaps not allowing it to heal. There are a good number of parallels between the shooting and Harry's binge drinking night, both are tragedies that are the result of unresolved trauma. (ArtOfConfusion 2020)

Harrys detektivische Suche, die auf der Insel endet und ein doppeltes Ziel hatte – »reapplying for your job as a human being and as a cop« (Kurvitz, nach Hadden 2019), lässt ihn somit nicht nur einen Täter finden, sondern führt auch zu einer Konfrontation mit dem Absurden (dessen Manifestation das

81 Das cRPG lässt weitestgehend zu, dass man einen Harry spielt, der sich allem verweigern möchte. Doch um das Spielziel zu erreichen, wird man notfalls getrieben von der Gesellschaft, der Harry sich nicht entziehen kann (höchstens durch Suizid oder ein Verhalten, das vollständig konträr zu ihren Regeln ist).

82 Somit ist diese Konfrontation komplementär zur Begegnung des *Nameless One* mit dem *Transcendental One* im Finale von PLANESCAPE.

*Insulinidn Phasmid* ist) sowie seinem unbearbeiteten psychosozialen Trauma, das durch Iosef repräsentiert wird.<sup>83</sup>

### 3.4.4.2 Bestandsaufnahme

Ohne Iosef zu verhaften, verlässt Harry nach dem Gespräch die Insel und findet sich schließlich seinen Vorgesetzten und Kolleg:innen der Miliz-Station *Precinct 41* gegenübergestellt, vor denen er sich für getroffene Entscheidungen und seine Vorgehensweise rechtfertigen muss. Wenn Harrys Vorgesetzte die Stadt erreichen und seine Diensttauglichkeit beurteilen,<sup>84</sup> hat Harry sich bereits (zu sich selbst) positioniert: Der Abgleich mit Idealen, Lebensentwürfen, Handlungen und den Entscheidungen anderer, aber auch vor allem die Rückschau auf die eigenen, lassen einen Vergleich mit dem Harry vor dem Blackout zu:

In diesem besonderen Augenblick, in dem der Mensch sich seinem Leben zuwendet, betrachtet [er] die Reihe unzusammenhängender Handlungen, die sein Schicksal werden, als von ihm geschaffen, vereint unter dem Blick seiner Erinnerung und bald besiegt durch den Tod. (Camus 2013, S. 148)

Erst jetzt kann Harry sein Bild von sich vervollständigen, in Auseinandersetzung mit dem Vergangenen, mit den Widersprüchen und Lücken der eigenen Biografie, der eigenen Existenz. Die Brüchigkeit menschlicher Identität erweist sich dabei als Eintrittspunkt für traumatische Ereignisse, impliziert damit einhergehend aber auch die Möglichkeit des persönlichen Wandels: »Dass etwas als ›traumatisch‹ erlebt wird und damit im eigenen Selbstverständnis ein Ereignis als unverarbeitbar und folglich unzugehörig-zugehörig (fremd und eigen zugleich) qualifiziert wird, setzt die Veränderbarkeit

83 Es ist nicht zufällig, dass die offen angelegte Narrative des cRPGs sich immer mehr zuspitzt und schließlich in der Konfrontation auf der Insel mündet: »Regardless of our approach, we bear witness to a more or less inevitable conclusion, with relatively little variety, give or take a few deaths. [...] As a consequence, some critics have called the game a visual novel or a ›Choose Your Own Adventure‹ book. They complain about how it ›railroads‹ the player to the same location, the same revelations, the same lurking phasmid. But that's exquisitely the point: we are forever steeped in history, drowning in it, carried on its tides. Martinaise is bound to failure, Lely to his bullet, and the Deserter to the island, his rifle, and an impossible dream.« (Hadden 2019)

84 Zwei der möglichen Enden lassen Harry zu seiner Polizeistation *Precinct 41* zurückkehren, mit Kim oder Cuno als seinen Partner – letzterer durchläuft unter Harrys Aufsicht ein Training zum *Junior Detective*.

des Selbst voraus.« (Jergus 2017, S. 273) Ob nun der in die Welt geworfene Harry eine Progression durchläuft, sein Trauma überwindet oder eher in alte Muster zurückfällt, ist abhängig von der gewählten Spielweise: »If role playing is about capturing the concept and motivations of a character, then *Disco Elysium* gives you the freedom to continue to be a fuckup or to actually learn from your mistakes, letting go of the past even as you continue to carry the baggage of it.« (Signor 2019)<sup>85</sup>

Somit bleibt auch das Spielende weitestgehend offen – nach der Diskussion mit den Polizei-Kolleg:innen werden abrupt die *Credits* eingeblendet. Wer das kritisiert, hat noch nicht das Absurde der Existenz akzeptiert, noch nicht »verlernt zu hoffen.« (Camus 2013, S. 65) Denn der absurde Mensch sollte begreifen, dass er das »[...] Verlangen nach Absolutem und nach Einheit und die Unmöglichkeit, diese Welt auf ein rationales, vernunftgemäßes Prinzip zurückzuführen – nicht miteinander versöhnen kann.« (Ebd., S. 64) Vielleicht kann Harry sein individuelles Trauma verarbeiten, wieder gesundet in den Polizeidienst treten.<sup>86</sup> Doch wahrscheinlich ist dies nicht, wenn man bedenkt, dass die gesellschaftlichen Strukturen, die Revachol in seinem kollektiven Trauma halten, kaum durch Harrys Tätigkeiten beeinflusst wurden – auch, wenn er sich politisierte: »It's sad to admit, but Harry's political opinions are flimsy. They don't stand up to scrutiny, let alone the prevailing world order. They also don't factor much into how *Disco Elysium* proceeds or how it ends.« (Hadden 2019)<sup>87</sup>

- 85 Dabei kann jedoch immer nur eine Bestandsaufnahme vorgenommen werden, denn: »Der Mensch muß sich sein eigenes Wesen schaffen; indem er sich in die Welt wirft, in ihr leidet, in ihr kämpft, definiert er sich allmählich; und die Definition bleibt immer offen; man kann nicht sagen, was ein bestimmter Mensch ist, bevor er nicht gestorben ist, oder was die Menschheit ist, bevor sie nicht verschwunden ist.« (Sartre 2012a, S. 116)
- 86 Was nicht unbedingt erstrebenswert sein muss, ist doch die Polizeiarbeit ein rückwärtsgewandter Beruf, der selten den Blick auf die Zukunft lenkt, dabei Vergangenes zu rekonstruieren versucht: »He [Harry] is a cop, a cog in the system. [H]e can investigate and detect, but he has no power to transform his surroundings.« (Judge 2019) Somit erscheint es weniger tragisch, wenn Harry für diesen Beruf nicht mehr geeignet wäre und sich nicht mehr in ein System einfügt, das seine Mitglieder traumatisiert.
- 87 Im Finale wird auch angedeutet, dass Harry schon öfter an einem ähnlichen Punkt angelangt war, immer wieder den Zyklus von Rausch und Amnesie durchläuft und ein Verhalten an den Tag legt, das die meisten seiner Team-Mitglieder auf der Dienststelle vertrieben hat.

Trotzdem ist auch seine Beschäftigung mit politischen und damit soziokulturellen Gegebenheiten Ausdruck einer Auseinandersetzung, Indikator eines (traumatischen) Verarbeitungsprozesses, im Zuge dessen Harry sich seiner intersubjektiven Verantwortlichkeit stellt<sup>88</sup> – »conceptualising trauma as having both psychological and sociological dimensions, the combination of which has profound existential resonances.« (Thompson & Walsh 2010, S. 377)<sup>89</sup>

### 3.5 Der tanzende Sisyphos

DISCO ELYSIUM erweist sich als ein *existential game*, das im Spielprozess Raum lässt für die Reflexion der eigenen Identität: Durch den Verzicht auf motorische Anforderungen und visuelle Schauwerte konzentriert sich das Spieldesign auf die Handlungen Harrys als Avatar, der als *active being* eine Projektionsfläche bietet für die Vorstellungen und Werte der Spielenden. Die differenzierten Möglichkeiten der Charakterentwicklung und die vielfältigen Dialogoptionen, die aus der cRPG-Spielmechanik resultieren, lassen durch ihre Offenheit keine eindeutigen Antworten zu auf die Problematiken, die sich durch das Dasein als Individuum in Auseinandersetzung mit dem Kollektiv in der (Spiel-)Welt ergeben. Auch wenn Harry selbst und mit ihm Revachol nahezu unrettbar erscheinen – »This is not a world you can repair – probably, it is beyond repair« (Evans-Thirlwell 2019) – hat er sich jedenfalls »der Welt mit seinem [...] ganzen Bewusstsein und mit [seinem] ganzen Anspruch auf Vertrautheit« (Camus, 2013, S. 65) entgegenstemmt,

---

88 Entziehen kann man sich dem, trotz der vielfältigen Wahlmöglichkeiten, nicht: »Disco Elysium constantly prompts the player to consider issues from a political angle and, often, to ›pick a side.‹« (Judge 2019)

89 Darüber muss nun Harry nicht nur als Traumatisierter betrachtet werden, sondern auch als potentiell Traumatisierender. Da eine existenzielle Wunde den Menschen untrennbar mit der Gesellschaft verknüpft (vgl. Sartre 2012b) und ihm die Verantwortung für sein Handeln zuweist, wird er durch die existentialistische Trauma-Betrachtung mit verantwortlich gemacht nicht nur für das Entstehen von Traumatisierungen, sondern auch für deren Folgen: »Traumata werden so zu Phänomenen, die nie nur einzelne Personen betreffen, sondern immer uns alle. Wir sind alle Bestandteile des traumatischen Prozesses, helfen diesen im positiven Sinne zu bearbeiten oder müssen Verantwortung für dessen Verschlimmerung, Vertiefung, Verlängerung übernehmen.« (Becker 2017, S. 163)

sich den Gegebenheiten seiner Zeit ausgeliefert und seine ganz persönliche Sisyphos-Arbeit angenommen:

H.D.B. [Harrier Du Bois] cannot be remade as he was, yet he gets to his feet and goes back to work. He picks through the wreckage, his flotsam and jetsam. He tidies up, solves tasks, and seeks to understand. Somewhere along the way, he becomes someone or other new. Bearing witness to this process are the people of Martinique, and a shadow in the reeds – and you, the kind player. (Hadden 2019)

Als absurder Held kann Harry so durch den Entschluss und die Bereitschaft, in dem ihm gegebenen begrenzten Universum zu leben, Kraft gewinnen durch »[...] seinen Verzicht auf Hoffnung und die eigensinnige Bekundung eines Lebens ohne Trost.« (Camus 2013, S. 73) Sich über seine Auflehnung, Freiheit und Leidenschaft definierend, erlangt Harry als traumatisierter Mensch Selbstbestimmung und Würde zurück, die ihm durch die Unvorhersehbarkeit, die Unbeeinflussbarkeit einer traumatischen Intrusion entzogen wurden. Nicht erst durch eine Überwindung des Traumas, sondern allein dadurch, dass er trotz seiner traumatischen Erfahrungen – oder gerade wegen diesen – existiert und an seiner Existenz festhält. Ohne auf eine zukunftsgerichtete Hoffnungssuche angewiesen zu sein (die wiederum das Potenzial hat, sich einer Einflussnahme durch das Individuum zu entziehen), kann Harry sich über den fortdauernden Kampf gegen sein Schicksal heldenhaft – nicht mythisch überhöht, sondern in Auseinandersetzung mit dem Absurden – in (s)eine Gegenwart finden und sich der Welt dadurch wieder annähern.

Harry hatte zunächst nicht begriffen, dass das Subjekt nicht ohne die Welt zu verstehen ist. Er dachte, dass sein Trauma ausschließlich persönlicher Natur sei, dass er an seiner zerbrochenen Beziehung hänge, weil sie ihm Stabilität gebe (obwohl er in dieser selbst toxisch handelte und ihr Ende vorantrieb). Dabei war sein Bedürfnis nach Stabilität vor allem auch der instabilen Welt geschuldet, in der er lebt, und die ebenso zerbrochen ist wie er. Dass er sich aus ihr zurückzog, nur für sich selbst Verantwortung übernehmen wollte, darin lag sein Trugschluss: Die Konzentration auf das Selbst führte zu dessen Verlust. Wenn Harry sich nun in DISCO ELYSIUM wieder der Welt zuwendet, ihr Bedeutung zumisst, wächst darüber auch seine Selbstachtung.<sup>90</sup>

---

90 Die psychosozialen Komponenten der Spielmechanik betonen diese Komplementarität – so ist das Check-System darauf ausgelegt, dass man immer wieder *Sidequests*

Harry setzt sich dem Trauma Welt aus und kann so sein eigenes vielleicht nicht überwinden, aber nach der existenziellen Psychoanalyse muss dies auch nicht das Ziel sein. Vielmehr lernt er, die Arbeit an der Welt (und über diese an sich) als Zugeständnis an das Absurde anzusehen, an das nie zu erfüllende Bedürfnis anzukommen, vollständig zuhause zu sein – eine Abwendung von der Bedeutungsfindung, die ihn als absurden Helden zu einem glücklichen Menschen machen kann: »Existentialism allows for the kind of happiness that doesn't need you to totally upend the idea that fulfillment is dependent on meaning.« (Cox 2019)

Dieses Glück schimmert ab und an durch: Wenn Harry inbrünstig Karaoke singt, voller Ehrfurcht und Staunen mit dem *Phasmid* interagiert und vor allem, wenn er in der *Dolorian Church of Humanity* tanzt, seine Menschlichkeit und die Menschheit, zumindest für einen Moment, ausgelassen feiert und darüber Selbstwert erfährt. Der Stein, den er als Elysiums Sisyphos täglich ins Rollen bringen muss, der »seine Sache« (Camus 2013, S. 146) ist, wird hier zur Discokugel, die als persönliche und gesellschaftliche Metapher buntes Licht wirft in das dunkle Nichts des psychosozialen Traumas: »By all means, view that boulder as a disco ball. Just don't pretend it isn't there, or that it doesn't have the capacity to crush you.« (Cox 2019)

---

annehmen muss und so tiefer mit der Welt und der Gesellschaft in ihr vertraut wird, um weiterspielen zu können.