

### III. Audiovisuelle Trauma-Repräsentationen

---

»Um zu wissen, muss man sich ein Bild machen.«

- Georges-Didi Huberman, 2007

#### 1. Trauma im Film

Wie die vorhergehenden Kapitel gezeigt haben, ist die Traumatheorie im Laufe der Zeit zu einem interdisziplinären Konzept geworden. Psychologie, Kognitions- und Geisteswissenschaften, Soziologie und viele andere Forschungszweige haben das Phänomen beschrieben, definiert, mit konstruiert. Bezieht man die zunehmende Durchdringung der Medien mit ein, kann man von einer regelrechten Traumakultur sprechen, die sich seit den 80er-Jahren entwickelt hat. (Luckhurst 2008) Haben sich Cathy Caruths Überlegungen, vor allem in Hinsicht auf die Darstellung des Traumas als singuläres Phänomen, als problematisch erwiesen, zieht sie jedoch eine weiterhin nachvollziehbare Konsequenz für die Darstellung des Traumas in der erzählenden Kunst: Eine *narrativization*, ein Erzählbarmachen eines Traumas, scheint unmöglich, da es in seiner kompletten Wucht nie vollständig erfass- und vor allem nicht zeigbar ist. Worte zu finden für eine Traumatisierung erschwert bereits die neurobiologische Tatsache, dass Menschen diese nicht auf einer linguistischen Ebene abspeichern. Im Zentralnervensystem gibt es drei informationsverarbeitende Systeme, die gleichzeitig die Stadien repräsentieren, in denen es sich entwickelt: das sensomotorische, das ikonische und das symbolische/linguistische System. (Kolk & Hart 1995) Wenn Kinder erwachsen werden, wechseln sie von vor allem sensomotorischer zu einer ikonischen Wahrnehmungsrepräsentation und organisieren schließlich symbolisch und linguistisch ihre mentalen Erfahrungen. Einem Trauma ausgesetzt zu sein bedeutet allerdings, dass eine Erfahrung nicht auf einer linguistischen Ebene verarbeitet werden kann: »[T]his failure to arrange the

memory in words and symbols leaves it to be organized on a somatosensory or iconic level: as somatic sensations, behavioral reenactments, nightmares, and flashbacks.« (Ebd., S. 172)

Ähnlich erläutert dies die Kulturwissenschaftlerin Julia B. Köhne in ihrer Einleitung zum Sammelband *Trauma und Film. Inszenierungen eines Nicht-Repräsentierbaren* (2012, S. 8f.):

›Trauma‹ lässt ein bewusstes Erinnern und eine konkrete und adäquate Repräsentation des Geschehenen zunächst scheitern. Für den traumatischen Ursprung kann es kein kohärentes Bild mehr geben. Der Erinnerungsapparat als solcher, der auf ein lückenloses narratives Speichern des Geschehenen zielt, ist außer Kraft gesetzt. Dagegen wird ein ›traumatisches Erinnern‹ angeregt, dass weniger narrativ-logisch und semantisch denn sensorisch-somatisches oder ikonisch organisiert ist; es besteht aus einzelnen Bildern oder Bildsequenzen, Erinnerungsfragmenten sowie Gerüchen. Abgesehen von dieser Lücke oder Absenz verursacht das ›Trauma‹ eine besondere zeitliche Struktur der Nachträglichkeit, Latenz, Indexikalität und Wiederholung.

Wie kann eine Erfahrung, die nur als Fragment im Gedächtnis erhalten bleibt, sich der Sprache und zu großen Teilen auch dem Bild entzieht, in ein audiovisuelles (und i.d.R. narratives) Medium wie Film und Computerspiel übertragen – oder besser: übersetzt werden? Das Computerspiel, als im Vergleich wesentlich jüngeres Medium, bedient sich oft filmischen Mitteln der Darstellung, weswegen zunächst die Traumadarstellung im Medium Film näher betrachtet wird.

## 1.1 Unmögliche Bilder

So wie der Umgang mit Trauma in Beziehung steht mit Politik, Öffentlichkeit und Medizin, beeinflusst diese Verbindung die starke, historisch gewachsene Rezeption von Trauma in der (Populär-)Kultur. (Vgl. Görgen & Braune 2016) Die Anfänge des Kinos zu Beginn des 20. Jahrhunderts, überschattet vom Ersten Weltkrieg, prägen Repräsentationen des Kriegstraumas. So orientiert sich DAS KABINETT DES DR. CALIGARI (Wiene 1920) am zeitgenössischen Trauma-Diskurs, während IM WESTEN NICHTS NEUES (Milestone 1930) die Entwicklung einer öffentlichen Erinnerungskultur in der Zwischenkriegszeit widerspiegelt. (Ebd., S. 252) Eine vielfältige Auseinandersetzung mit Kriegstrauma findet später vor allem im US-amerikanischen Film mit Bezug auf den

Vietnamkrieg statt.<sup>1</sup> DIE DURCH DIE HÖLLE GEHEN (Cimino 1978), APOCALYPSE NOW (Coppola 1979) oder RAMBO (Kotcheff 1982) ließen ein diagnostisches Defizit der zeitgenössischen Medizin erkennen, gerade auch hinsichtlich der sekundären Traumatisierung von Kriegsheimkehrern, das mit der Aufnahme der PTSD in das DSM schließlich identifiziert und evaluiert werden konnte. (Ebd., S. 254f.)<sup>2</sup> Auch der Holocaust wurde Teil des filmischen populärkulturellen Trauma-Diskurses – SCHINDLERS LISTE (Spielberg 1994), DAS LEBEN IST SCHÖN (Benigni 1997), DER PIANIST (Polanski 2002) oder DER JUNGE IM GESTREIFTEN PYJAMA (Herman 2008) zählen dabei als Beispiele für kommerziell erfolgreiche Publikums- und Kritikerlieblinge.

Doch, wie Thomas Elsaesser feststellt, bergen Trauma-Repräsentationen im Film die Gefahr, Teil einer »Erfahrungsökonomie« (Elsaesser 2005, S. 439) zeitgenössischer Räume zu werden, »die den Reiz inszenierter Ereignisse, simulierter Gefahren und vorgespielter Identitäten haben – allesamt ›sicher‹, ›vertraut‹ und ›geschlossen‹ [...]«.« (Ebd.)<sup>3</sup> Als Mainstream-Melodrama positionieren sie Trauma als abgegrenztes Ereignis in der Vergangenheit, verortbar, zeigbar und heilbar:

Melodrama, at least in its Hollywood variety, is a symptom of a culture's need to ›forget‹ traumatic events while representing them in an oblique form. In trying to forget and dissolve, the form, in spite of itself, may reveal what it is that needs to be forgotten, thus betraying the remainders of trauma. (Kaplan & Wang 2004, S. 9)

- 
- 1 Natürlich verarbeitet auch andere Nationen ihre Kriegstraumata filmisch – gerade Japan ist hier zu nennen mit Beiträgen wie FIRES ON THE PLAIN (Ichikawa 1959) und RED ANGEL (Masumura 1966); doch prägten die vergleichsweise oft hoch budgetierten US-amerikanischen Filme den westlichen Mainstream-Diskurs.
  - 2 Auch abseits des Mainstreams beschäftigte der Vietnamkrieg Filmemacher:innen. Genre-Explorationen wie Martin Scorseses Kurzfilm THE BIG SHAVE (1967) und ZOMBIE von George A. Romero (1978) inszenieren einen Körper-Horror, der auf die Kriegsversehrtheit von Individuum und Gesellschaft verweist.
  - 3 Für Elsaesser hat SCHINDLERS LISTE mehr Gemeinsamkeiten mit JURASSIC PARK (1993) als nur den Namen des Regisseurs. Er führt auch sein Verständnis von Trauma weiter aus, das durchaus als problematisch angesehen werden muss; so spricht er u.a. davon, dass Trauma das ›Wetteifern um ›Authentizität‹ beim Reklamieren eines Opferstatus« bezeichne. (Elsaesser 2005, S. 438)

Die Melodramen sind damit Repräsentanten eines *trauma genres* (Gibbs 2014, S. 2), das oft voyeuristisch die Opfer bloßstellt und insgeheim eine Form von subversivem Vergnügen liefert. Horrorszenarien zu betrachten, die man selbst niemals würde erleben wollen – eine »medial inszenierte ›Lust‹ am Leiden« (Görgen & Braune 2016, S. 244). Die Zuschauer:innen werden »vicariously traumatized« (Gibbs 2014, S. 10), geschockt wenden sie sich ab, um den Bildern zu entkommen. Kann dadurch eventuell das Interesse geweckt werden, sich näher mit dem Geschehenen auseinanderzusetzen, geschieht dies dann allerdings oft nur in Abgrenzung zum Film und regt eher eine thematische als eine mediale Reflexion und Diskussion an.

Welche Möglichkeiten bleiben einem audiovisuellen Medium, will es den Betroffenen gerecht werden und gleichzeitig seinem Anspruch, vom Trauma möglichst »authentisch«<sup>4</sup> zu erzählen? In den Eigenheiten der besonderen Art des symptomatischen Erinnerns liegt eine Chance, sich dem eigentlich namenlosen Terror einer Traumatisierung filmisch anzunähern, Bilder zu finden »trotz allem« (Huberman 2007, S. 16; Hervorhebung im Original).

Ein Trauma ist zunächst zwar ein Ereignis, das sich gegen eine Integration in ein lineares Narrativ sperrt und nicht in linearer Zeit erlebt wird, »[it] cannot be integrated into our symbolic universe, the very universe that has been called into question by the trauma.« (Edkins 2014, S. 132). Dadurch aber und durch sein nicht-lineares Wieder-Erleben und Wieder-Erzählen, beispielsweise in Form von Flashbacks oder Halluzinationen, eignet sich nach Julia B. Köhne das Medium Film, wenn es sich von einer konventionellen Erzählweise entfernt, besonders gut für eine Inszenierung des *speechless terrors* (vgl. Kolk & Hart 1995) eines Traumas. Es stellt ein symbolisches Universum dar, das auf das realweltliche referiert und dieses audiovisuell zu re-narrativieren vermag. Das erinnerungstechnische Durcheinandergeraten von Chronologie kann in alogische Schnitte, Rückblenden, Ellipsen oder Zeitsprünge übersetzt werden; Latenz, Zeitverzögerung, Nachträglichkeit und Wiederholung ahmen Struktur und Effekte des Traumas nach und machen sie sichtbar:

Ebenso wie Traumbilder und Geistererscheinungen, die dem Unbewussten entspringen, das ›Trauma‹ signifizieren, gibt Film dem Ereignis der Traumatisierung, das zunächst Bilderlosigkeit oder nur Bildfragmente nach sich

---

4 Die Frage nach der Notwendigkeit einer Authentizität von Repräsentationen (und inwiefern diese überhaupt authentisch sein können) wird im Kapitel zur Traumarepräsentation in Computerspielen noch gestellt werden.

zieht, die symbolisch-bildliche Ebene in Form von Filmbildern zurück. Diese treten an die Stelle einer fehlenden narrativen Struktur, in die die Bilder Sinn erzeugend integriert werden konnten. Film kann dort beginnen, wo traumatisch bedingte Nicht-Repräsentierbarkeit und Unzugänglichkeit vorherrschen. Film kann die Rolle der Wiederholung und des Re-Enactments übernehmen, Elemente des Traumas in eine Narration überführen und damit einer spezifischen phantastischen oder kritischen Lesart zuführen. (Köhne 2012, S. 9)

Wenn auch die Filmbilder nicht als eine akkurate Abbildung von Trauma zu verstehen sind, sie zwangsläufig hinter der Komplexität einer traumatisierten Psyche zurückbleiben, zeigen sie dennoch »[...] die Brüche zwischen Wahrnehmung, Bewusstsein und Erinnerung auf, repräsentieren und verschieben die traumatogen zerrissene Raum-Zeit-Struktur.« (Ebd., S. 15) *MEMENTO* (Nolan 2000), *SPIDER* (Cronenberg 2002) und *ENEMY* (Villeneuve 2013) sind Beispiele für Filme, die individuelle Traumatisierungen über achronische Erzählstrukturen und unzuverlässige Bilder verhandeln. Der Anspruch sollte dabei nicht eine exakte Darstellung von Trauma sein, denn Film kann nicht den eigentlichen Bruch in der Wahrnehmung wiederholen und in der Verdoppelung der Wirklichkeit verfehlen Filme das traumatische Ereignis notwendigerweise. Doch gewissermaßen ist auch das Trauma selbst von Beginn an eine Kopie und »[...] der posttraumatische, Symptome abspielende Körper schon durch mediale Vermittlung gekennzeichnet.« (Ebd., S. 12)<sup>5</sup>

Oft mit Vorbehalten und Misstrauen bedacht, da sie natürlich die ›Wahrheit‹ oder Wahrhaftigkeit einer traumatischen Situation – ob historisch oder subjektbezogen – verfälschen und verzerren können, scheinen Bilder und Erzählungen, die ein Trauma repräsentieren, von großer Bedeutung und notwendig zu sein. In der Geschichte brachten schwer traumatische Perioden (wie Kriege) durchgehend mehr aufarbeitende und sich mit ihr auseinandersetzen mediale Werke hervor als harmonische Epochen. (Ebd., S. 12) Hat das Trauma also die (kulturellen) symbolischen Ressourcen zerschlagen, intensiviert es die Notwendigkeit einer Neukonfiguration und Transformation des zerstörten Repertoires von Bedeutung und Ausdruck – »and reveals the bankruptcy of the prior symbolization.« (Kaplan & Wang 2004, S. 14) Ohne

---

5 Dass die Unzuverlässigkeit der Bilder als eine Subjektivierungsstrategie für die Trauma-Repräsentation trotzdem auch Probleme aufwirft, wird in Bezug auf Computerspiele erläutert.

ihm den Charakter des *speechless terrors* abzusprechen, ist die Aufarbeitung des Traumas ein notwendiger Prozess, bei dem der Film – und andere Medien – nicht als ausschließlich metaphysisch, sensationell oder ideologisch gebrandmarkt werden sollten. Vielmehr muss diskutiert werden, wie eine adäquate mediale Repräsentation gestaltet werden kann, die den Betroffenen durch eine neue symbolische Ausdrucksweise gerecht wird, was Kaplan und Wang (2004) in Bezug auf das historische Trauma erläutern:

Trauma is a product of history precisely because it is man-made and self-inflicted, and hence can be understood and altered by self-conscious human acts. These acts for making change, for working through traumas, are imaginary, because given the depleted and exhausted cultural resources, little but the imagination is readily available for the reinvention of new narratives, new social forms. Hence the need to bestow a new form – narrative or image – upon the obscure traumatized state through imaging, as well as to read against the grain of forms like melodrama to discover traces of historical traumas. (Kaplan & Wang 2004, S. 13)

## 1.2 Im Vakuum

Kaplan & Wang beziehen sich auf die Überlegungen von Dominick LaCapra, der die wichtige Unterscheidung zwischen *acting out* und *working through* trifft. Während das *acting out* eine melancholische Besessenheit des Subjekts von der Vergangenheit sei, stellt das *working through* nach LaCapra einen versuchten Ausbruch dar. Nicht durch ein komplettes Befreien vom Trauma, aber im Ermöglichen der Freiheit des Subjekts – »by offering a measure of critical purchase on problems and responsible control in action which would permit desirable change.« (LaCapra 1994, S. 209) Das *working through* ist also eine perspektivische Öffnung, die es einem traumatisierten Subjekt ermöglicht, sich an die traumatischen Geschehnisse zu erinnern, dabei aber auch zu begreifen, dass es im Hier und Jetzt lebt und eine Zukunft hat. (Ebd., S. 254)

Auch dem Trauma-Genre kann man Tendenzen zum *acting out*, einem Verharren in einer selbstreferenziellen Repetition, unterstellen, weswegen Alan Gibbs (2014, S. 244) das Finden neuer Ausdrucksformen für notwendig erachtet: »[T]he trauma genre itself seems neurotic, self-perpetuating, and self-destructive, locked into a kind of stasis that it purports to analyse. If trauma genre criticism is acting out, then new approaches are required to break this circle (to work it through, as it were).« Dabei steht Gibbs für einen pluralis-

tischen Zu- und Umgang mit Trauma-Repräsentationen ein. Nur so könne verhindert werden, dass ein künstlerischer *avantgardism* zu zwar experimentellen, aber oberflächlichen und sich selbst zitierenden Werken führt sowie zugleich andere Herangehensweisen, wie neo-realistische oder neo-naturalistische Ansätze, supprimiert werden. (Ebd., S. 242) Zudem warnt er vor der Tendenz, die unter Trauma Leidenden per definitionem als Opfer darzustellen – was er in einer ausführlichen Kritik auf das Trauma-Modell von Cathy Caruth zurückführt, das direkt oder indirekt immer noch einen großen Einfluss auf die Künste hätte. (Ebd.)

Auch Irene Visser sieht den Einfluss von Caruth in der vor allem in den 90ern des 20. Jahrhunderts gängigen »[...] orthodoxy of the ›unsayability‹ of trauma as the only, or prescribed, ethical position in the reception of trauma [...]«. (Visser 2015, S. 256) Dem gegenüber stellt sie Judith Hermans (1992) Perspektive, für die eine adäquate (Nach-)Erzählung empowernd, die psychische Heilung fördernd und, therapeutisch wirksam, der Weg zu einer Auflösung des Traumas sein kann. (Visser 2015, S. 256) Als ethisches Traumamodell umgesetzt, muss dieses nach Stef Craps (2013) derart gestaltet sein, dass es den globalisierten Kontext traumatischer Ereignisse, die spezifischen Formen traumatischen Leidens und auch die vielfältigen Wege berücksichtigt, in denen Trauma repräsentiert ist: 1) Es entschädigt für die Marginalisierung von nicht-westlichen Traumata und denen von Minderheiten und wirkt dieser entgegen; 2) es fordert die angenommene universelle Überlegenheit der westlichen Definitionen von Trauma heraus; 3) es liefert Alternativen zu dominierenden Ästhetiken, die Trauma zu beschreiben versuche; 4) es spricht die unterentwickelte Beziehung zwischen Traumata des globalen Nordens und Südens an.

Es obliegt somit der Verantwortung der Schöpfer medialer Produkte, neue Wege zu eröffnen, um sich einem Trauma anzunähern und seine Auswirkungen einem Publikum zu beschreiben und näherzubringen, einer Überwindung des Traumas förderlich zu sein, ohne gleichzeitig die Wahrheit und Wahrhaftigkeit des Ereignisses zu verraten. Kaplan & Wang (2004) beschreiben als Möglichkeit das Einnehmen einer Zeug:innen-Position, die sich in Filmen wie Derens *MESHES OF THE AFTERNOON* (1943), Resnais' *HIROSHIMA, MON AMOUR* (1959) oder Moffatts *NIGHT CRIES: A RURAL TRAGEDY* (1990) fände. Die *position of a witness* (ebd., S. 10) öffne die Möglichkeit der empathischen Identifikation ohne eine ›stellvertretende‹ Traumatisierung und somit eine Wandlung (*transformation*) der Zuschauer:innen – »an identification which allows the spectator to enter into the victim's experience through

a work's narration.« (Ebd.) Die oft nicht üblichen Mustern folgende, »anti-narrative« Erzählstruktur erlaubt es den Zuschauer:innen sowohl emotional beteiligt zu sein als auch gleichzeitig eine kognitive Distanz aufrecht zu erhalten, die der traumatisierten Person vorenthalten bleibt.<sup>6</sup> Es bildet sich so ein Dreieck aus der traumatischen Erfahrung, der/den traumatisierten Person(en) und den Zuschauenden als Zeug:innen.<sup>7</sup> Film kann dabei parallel auf narrativer, visueller und akustischer Ebene agieren, um innere, psychische Formen der Verletzung, des Leids und Schmerzes, die sich körperlich sowie sensomotorisch niederschlagen können, in Filmsprache zu übertragen: »Gerade in dem grundsätzlichen Darstellungsvakuum, das die Traumatisierung hinterlässt, besteht die Schwierigkeit, aber auch Herausforderung für eine künstlerische Visualisierung von Traumata. Sie verkehrt das Abwesende in Bilder der Abwesenheit, die auf weitere Abwesenheiten verweisen.« (Köhne 2012, S. 9)

So kann nicht nur die Therapie, sondern auch ein Medium wie der Film Teil von Traumabewältigung und Trauerarbeit sein – wie auch Literatur, Musik und andere Künste einem noch unbewältigten Thema Form geben können. Inwiefern dies auch für das Medium Computerspiel gilt, ist zentral für den Schwerpunkt dieser Arbeit. Wie am Beispiel Film veranschaulicht, geht bei allen Bemühungen bei der medialen Übertragung auch immer ein Teil der Komplexität des Phänomens Trauma verloren. Das Computerspiel als Vertreter einer quartären audiovisuellen Medialität hebt sich vom Film über die Manipulierbarkeit des Bildes ab, es erlaubt den Konsument:innen aktiv in einer fiktiven Welt zu wirken und Wirksamkeit zu erfahren. So eröffnen sich neben narrativen Sichtweisen auf Trauma auch ludische sowie ludonarrative Möglichkeiten der Trauma-Repräsentation über den Akt des Spielens.

Tatsächlich wird auf Trauma in den Computerspielen der letzten Jahre vermehrt referiert, wobei das Computerspiel filmnahe visuelle, auditive und

6 Auch die *Mind-Game-Movies*, auf die noch näher eingegangen wird, zeichnen sich oft durch ein Aufbrechen eines linearen Narrativs aus; sie nutzen diese Erzählweise auch für die Repräsentation des fragmentarischen Charakters von Trauma(-erinnerung).

7 Dieses Modell bezieht sich auf Dori Laubs Analyse der Beziehung zwischen Trauma-Subjekt, der Schilderung des Traumas und dem Interviewer, das er während seiner Arbeit für ein Holocaust-Videoarchiv entwickelte. Laubs Modell versucht eher zu beleuchten, wie der Prozess des Interviews Trauma mit konstruiert und nimmt weniger eine »Wahrheit« an, die es zu entdecken gilt: »Instead, it focuses on the phenomenon as an aggregate of performances connected in various ways to produce a unique experience with its own agency.« (Olive 2020, S. 18)



textuelle Darstellungsweisen nutzt und diese in seine Erzählstrukturen integriert. Dabei bedarf es allerdings »[...] als erste mediale Technologie der echten Interaktion mit dem Benutzer, dem Spieler [...], um eine Geschichte erzählen zu können.« (Görgen & Braune 2016, S. 258) Kommt es also einerseits zu einem Aufgreifen assoziativen Diskurswissens zum Themenkomplex Trauma, findet gleichzeitig durch die Art der Repräsentation im Computerspiel eine Neu-Interpretation dieses Wissens statt. (Ebd., S. 259) Es bleibt zu untersuchen, ob die zusätzliche medienspezifische Ebene eine verlustfreiere Übertragung traumatischer Erfahrungen ermöglicht.

## 2. Trauma im Computerspiel

Zwischen Computerspiel und Film, den einflussreichsten audiovisuellen Darstellungs- und Erzählweisen unserer Zeit, bestehen auf den ersten Blick große Differenzen. Produktion und Rezeption sind beim Film bereits aufgrund der Technik kategorisch getrennt: Dem Industriezeitalter entspringend, wird er in einem festgelegten Setting in vorher festgelegter Form betrachtet. Als Vertreter einer tertiären audiovisuellen Medialität<sup>8</sup> trifft eine vorgefertigte Bildwelt auf ein passives Publikum, das diese in Fremdzeit konsumiert. Jene Trennung heben Computerspiele als quartäres audiovisuelles Medium auf. Sie setzen anstelle nicht agierender Rezipient:innen mindestens eine:n aktiv partizipierende:n Teilnehmende:n voraus, der:die sich mithilfe eines elektronischen Gerätes in einer fremd- oder echtzeitgenerierten Spielwelt wiederfinden und Einfluss auf diese nehmen kann. Der »involvierende, handelnde (Mit-)Spieler« (Rötzer 2005, S. 106) steht damit für eine neue Ästhetik, deren Besonderheit »nicht allein in der Interaktivität [liegt], da es diese ja bereits auch zwischen spielenden oder kommunizierenden Menschen gibt, sondern sie liegt in der Manipulationsmöglichkeit des interaktiven Bildes selbst.« (Günzel 2013)

Die grundsätzlich erwünschte Manipulierbarkeit ist dem Computerspiel im Gegensatz zum Film – der gerade im digitalen Zeitalter durchaus nicht vor strukturellen Eingriffen gefeit ist<sup>9</sup> – bereits in das eigentliche Spielprinzip

8 Zur Einteilung audiovisueller Medien siehe Freyermuth 2015.

9 Als Beispiel hierfür seien die *Fan-Cuts* genannt, die Filmhandlungen neu montieren und/oder herausgeschnittene Szenen wieder in den Handlungsverlauf integrieren.

eingeschrieben und das Medium definierend. Profitiert nun aber die Trauma-Repräsentation von den potenziell erweiterten Möglichkeiten des Computerspiels? Eine Übersicht soll zeigen, wie das quartäre audiovisuelle Medium psychologisches Trauma ästhetisch, narrativ sowie spielmechanisch einbindet und inwiefern es ihm gelingt, sich dabei von den Darstellungsversuchen der tertiären Medien abzuheben. Dabei wird erläutert, wie über die *Horror Games* die Repräsentation mentaler Zustände und psychologischer Phänomene Einzug in die Computerspiele fand. Anschließend werden die Entwicklungen hin zu einer facettenreicheren Beschäftigung mit Trauma aufgezeigt – wozu Vertreter des *Shooter*-Genres wesentlich beitrugen – und die Bedeutsamkeit des Begriffs der *Empathy Games*, was schließlich, über Erkenntnisse aus den *Game Studies*, zur Neubildung der Kategorie der *Komplexen Trauma-Repräsentation* führt.

Es ist kein Zufall, dass Computerspiele Trauma oft in traumähnlichen Zwischenwelten oder tatsächlich in einem Traum verorten. Beide binden verheerende Ereignisse und Schrecken auf eine ähnliche Weise ein – als nicht ins Bewusstsein integriertes Fragment erscheint das Geschehene unwirklich, wie ein Film, der sich vor unseren Augen abspielt. Auf der Schwelle zwischen Bewusstsein und Unbewusstsein nehmen Träume, wie das Trauma, einen Realitätsstatus ein, »[...] der sich dem Konkreten, der verwalteten Welt mit ihrer Zweckrationalität und Funktionalitätsorientierung, entgegenstellt.« (Köb, Matt & Stief 2007) Noch mehr als der analoge Film können Computerspiele dabei eine eigene Logik und eigene Gesetzmäßigkeiten entwickeln, da die digitalen Welten nicht an physikalische Regeln gebunden sind. Traum wie auch der traumatisierte Verstand funktionieren über die Gegenwärtigkeit von Bildern, im Gegensatz zur Sprache, die auch darstellen kann, was gerade nicht (zu sehen) ist.

Das Computerspiel als bildbasierendes Medium – wie auch der Film – teilt diese Eigenschaft mit dem Traum. Die beispielhaften Analysen von Computerspielen werden zeigen, inwiefern hierbei Bilder gefunden werden, die die filmischen Konventionen des Trauma-Genres überwinden können (oder in diesem verhaftet bleiben) und inwieweit das medienspezifische Element der Interaktivität bzw. der Manipulation genutzt wird, um sich Trauma anzunähern.<sup>10</sup> Zuvor soll das moderne Verständnis der Traumfunktion sowie

---

10 Wenn auch manchmal aufgegriffen, vor allem bei der Analyse von *HELLBLADE: SEN-  
UA'S SACRIFICE*, liegt der Schwerpunkt der Arbeit auf der visuellen, nicht der auditiven  
Repräsentation von Trauma.

der Traumdeutung näher beleuchtet werden, um sie mit der Darstellung in Computerspielen abgleichen zu können.

## 2.1 Traum und Trauma

Verdrängte traumatische Erlebnisse können, ebenso wie Erinnerungen, die aus dem Tagesbewusstsein abgeschoben wurden, aus der Verborgenheit auftauchen und sich als inneres Bild manifestieren: »Die Aufgabe dieser Maschinerie des Imaginären ist es, in einem konstanten Akt der Rotation Übersehenes, Vergessenes, Verdrängtes und Marginalisiertes aus der Latenz in die Evidenz zu befördern und einer psychischen Beachtung, Neubewertung und Bearbeitung zuzuführen.« (Köb, Matt & Stief 2007, S. 20) So zeigen sich in Träumen Rückbindungen auch an erfahrene Traumata, die sich in diesen wiederholen und Traumatisierte mit vergangenen, nicht in den psychischen Haushalt integrierbaren Affekten konfrontieren. Die Wiederholung fesselt die Betroffenen an die Vergangenheit, was eine Entwicklung vom Trauma weg zunächst verunmöglicht. Freud geht davon aus, dass das im Wachleben seelisch Unterdrückte, »[...] welches im Wachleben durch die gegensätzliche Erledigung der Widersprüche am Ausdruck gehindert und von der inneren Wahrnehmung abgeschnitten wurde, [...] im Nachleben und unter der Herrschaft der Kompromißbildungen Mittel und Wege [findet], sich dem Bewußtsein aufzudrängen.« (Freud 1900, S. 595) Dabei würden sich im Wachzustand unterdrückte Gedanken und Fantasien zunutze machen, dass der »moralische Zensor« (ebd.) im Schlaf nur halb aufmerksam ist. Sie könnten ihn passieren, um in unser Schlafbewusstsein einzudringen und sich dort auszudrücken. Der moralische Zensor schliefe allerdings auch im Traum nicht vollständig und so müsse er durch eine Verschleierung des eigentlich Gemeinten getäuscht werden.

Die heutige Traumforschung beschreibt den Traum als eine innere Informationsprozessierung, die Langzeiterinnerern erst ermöglicht. (Moser & von Zeppelin 1996; Stickgold, Hobson, Fosse & Fosse 2001; Fosshage 2007; Leuzinger-Bohleber 2015) Nach Moser & Zeppelin, Psychoanalytiker und Traumforscher zugleich, verarbeiten sogenannte *Traumkomplexe*, aktiviert durch aktuelle Ereignisse, beim Träumen die Gesamtheit der Informationen, die aus ungelösten Konflikten und traumatischen Situationen resultieren und im Gedächtnis *Konfliktkomplexe* ausbilden. Die *Konfliktkomplexe* sind Bereiche affektiver Informationen, zwar miteinander verbunden, jedoch nicht konkret verortet und repetitiv – ein Bündel aus Wünschen, Überzeugun-

gen, Selbst- und Objektrepräsentationen. Die *Traumkomplexe* unterstützen die Organisation der Träume durch den *Traumorganisator*, indem sie eine Mikro-Welt, den Traum, kognitiv erzeugen. Den Träumen kommt damit die Funktion zu, die affektiven Informationen der konfliktbehafteten Gedächtniskomplexe in eine *relational reality* (Leuzinger-Bohleber 2015, S. 165) zu überführen, sie lokalisierbar zu machen, um schließlich den Komplex aufzulösen. Dieser Versuch einer Problemlösung folgt stets einem Sicherheits- und Weiterentwicklungsprinzip. (Ebd.)

### 2.1.1 Traumsymbolik

Über Freuds zu täuschenden Traumzensor und die flottierenden, mehr oder weniger diffusen Gedächtnisfragmente der Konfliktkomplexe als Grundlage für den Aufbau von Traumwelten, ergibt sich die Notwendigkeit einer Traumsymbolik, mit der sich Erich Fromm in *Märchen, Mythen, Träume* (1951) intensiv auseinandersetzt. Ein Symbol im Traum ist für ihn etwas außerhalb von uns selbst, das für etwas in uns steht – innere Erfahrungen, Gefühle und Gedanken werden so ausgedrückt, als ob es sich um Sinneswahrnehmungen, um Ereignisse in der Außenwelt handelte, etwas, was wir tun oder was uns widerfährt. Die Symbolsprache, »[...] in der die Außenwelt ein Symbol der Innenwelt, ein Symbol unserer Seele und unseres Geistes ist« (ebd., S. 18), ist eine Sprache, »[...] die eine andere Logik hat als unsere Alltagssprache, die wir tagsüber sprechen, eine Logik, in der nicht Zeit und Raum die dominierenden Kategorien sind, sondern Intensität und Assoziation. [...] Es ist eine Sprache sozusagen mit eigener Grammatik und Syntax [...]« (Ebd., S. 14)

Fromm nimmt darauf aufbauend eine Unterteilung in *konventionelle, zufällige* und *universale Symbole* vor. (Ebd.) Beim *konventionellen Symbol* sei eine bestimmte Bedeutung festgelegt bzw. vereinbart worden (so z.B. das Wort *Tisch* als Bezeichnung für ein bestimmtes Objekt oder auch eine Flagge, die für ein bestimmtes Land steht). Hier gäbe es nicht zwangsläufig eine Beziehung zwischen Symbol und dem, was es symbolisiert; eine Gruppe von Menschen habe die gleiche Übereinkunft bezüglich der Bedeutung getroffen. Beim *zufälligen Symbol* handle es sich um das Gegenteil des *konventionellen Symbols*. Zwar gäbe es hier auch nicht unbedingt eine innere Beziehung zwischen Symbol und Symbolisiertem, doch die Belegung mit Bedeutung sei nicht übertragbar und rein persönlich. Wenn wir beispielsweise mit einer Stadt ein Erlebnis verknüpfen, kann kein anderer daran teilhaben, es sei denn, wir erklären den symbolischen Zusammenhang. Das *universale Symbol* wiederum sei »[...] das

einzigste, bei dem die Beziehung zwischen dem Symbol und dem, was es symbolisiert, nicht zufällig, sondern immanent ist. Es wurzelt in der Erfahrung von der inneren Beziehung zwischen Emotion oder Gedanke einerseits und der sinnlichen Erfahrung andererseits.« (Ebd., S. 21) Das universale Symbol ist nach Fromm »[...] in den Eigenschaften unseres Körpers, unserer Sinne und unseres Geistes verwurzelt, die allen Menschen gemeinsam und daher nicht auf einzelne Individuen oder spezifische Gruppen beschränkt sind.« (Ebd.) Diese kollektiven Eigenschaften bezieht er vor allem auf Sinnerfahrungen mit Naturerscheinungen, wie Feuer und Wasser.

Aus heutiger Perspektive erscheint eine These, die Phänomene kulturunabhängig global zu vereinheitlichen versucht, als nicht haltbar. Fromm selbst nimmt bereits eine Einschränkung vor und spricht von »symbolischen Dialekten« (ebd., S. 23): Viele *universale Symbole* wiesen mehrere Bedeutungen auf, entsprechend den verschiedenartigen Erlebnissen, die mit ein und derselben Naturerscheinung verbunden sind. Ein Symbol könne so nur aus dem gesamten Kontext heraus verstanden werden, in dem es auftaucht, und unter Berücksichtigung der vorherrschenden Erfahrung des Menschen, der sich dieses Symbols bedient. (Ebd.) Hiermit negiert Fromm nahezu das Vorhandensein *universaler Symbole* und rückt seine Definition in die Nähe der *zufälligen Symbole*, die immer von einer individuell geprägten Beziehung zwischen Symbol und Symbolisiertem ausgeht. Dazu passt, dass auch Fromm von einer Körperlichkeit innerer Vorgänge ausgeht: »Der Körper ist in der Tat ein Symbol – und keine Allegorie – der Seele. Ein tiefes, echtes Gefühl, ja sogar ein echt empfundener Gedanke findet seinen Ausdruck in unserem gesamten Organismus.« (Ebd., S. 21) Ein solches *Embodiment* der Erfahrungen und Erinnerungen ist letztendlich immer auch subjektiv gefärbt und auch nicht nur auf Naturerscheinungen bezogen.

Anstelle der *universalen Symbole* lässt sich – denkt man an die soziologischen Körperbetrachtungen Waskuls und Vanninis (2006; siehe Kapitel 2.3, Teil I) und definiert Kultur als sich in den Körper einschreibend und diesen beeinflussend – von *kulturellen Symbolen* sprechen. *Kulturelle Symbole* stehen demnach für subjektive Begebenheiten eines Individuums in einem objektiven System mit generalisierbaren Eigenschaften; sie weisen somit ebenso eine überindividuelle Dimension auf. Daraus ergibt sich, dass Traumsymbole immer nur aus der Biografie der träumenden Person sowie deren kulturellem Umfeld zu deuten sind. Die Prägung der Individuen durch deren jeweilige Kultur bedingt zudem intrakulturell intersubjektive Symboliken. Diese sind jedoch nicht im Frommschen Sinne konventionell, da man sich nicht auf de-

ren Bedeutung geeinigt hat; vielmehr tauchen die Symbole in einer Kultur gehäuft auf, durch die Kollektivierung werden sie schließlich konventionalisiert.

Ähnlich den Filmbildern (siehe Kapitel 3.1.4, Teil I) können also auch Traumbilder eine überindividuelle Verbindlichkeit haben, ebenso wie eine häufig verwendete Symbol-Konnotation in audiovisuellen Medien wiederum in unsere Traumbilder Einzug nehmen kann. Für das Medium Computerspiel lässt sich ableiten, dass ein Traum als solcher gekennzeichnet werden kann, wenn er *kulturell konventionalisierte Traumsymbole* benutzt. Er ist dann in seiner Bedeutung zu entschlüsseln, wenn er *konventionelle Symbole* aufweist, deren Bezug zum Symbolisierten den Spielenden bekannt ist (was kulturell bedingt nicht immer gegeben ist). *Zufällige Symbole* müssen sich durch die Biografie der Figur(en) im Spiel erschließen, was sich für die Narration und auch die Spielmechanik nutzbar machen lässt. Die Traumdeutung wird so zur Aufgabe oder gar zum Spielziel.

### 2.1.2 Traumlogik und Alptraum

Freud bezeichnete die Traumdeutung als die *via regia*, als den Königsweg zur Erkenntnis des Unbewussten (Freud 1900), bis heute gilt sie in der Psychoanalyse als wichtiger Indikator für beginnende Symbolisierungs- und damit Aufarbeitungsprozesse, die einer (trauma-)therapeutischen Bewältigung als Anknüpfungspunkt dienen. (Vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) Die Träume werden dabei, ganz im Sinne Erich Fromms, als sinn- und bedeutungsvolle Äußerungen des Bewusstseins interpretiert: »Sinnvoll sind sie, weil sie eine Botschaft enthalten, die man verstehen kann, wenn man den Schlüssel zu ihrer Entzifferung besitzt. Bedeutungsvoll sind sie, weil wir nichts nebensächliches träumen, selbst wenn es sich in einer Sprache ausdrückt, die das Bedeutsame der Traumbotschaft hinter einer nichtssagenden Fassade verbirgt.« (Fromm 1951, S. 26)

Die Sinnhaftigkeit der Träume führt zu der Annahme einer trauminhärenten Logik, die nicht den logischen Gesetzen des Wachzustandes folgen muss, aber im Zustand des Traumerlebens völlig gültig ist. So folgen die Ereignisse im Traum nach Fromm tendenziell der »Logik einer latenten Erzählung« (ebd., S. 25):

In der manifesten Erzählung besteht ein logischer Kausalzusammenhang zwischen den äußeren Ereignissen. [...] Ein Ereignis ergibt sich aus dem vorhergehenden. [...] In der latenten Geschichte herrscht dagegen eine andere

Art von Logik. Es ist dies ebenso logisch wie es die manifeste Geschichte ist – doch es handelt sich um eine Logik anderer Art. (Ebd.)

Die Logik der latenten Traumerzählung zu erkennen, ist somit das wichtigste Ziel der Traumdeutung. Auch Alpträume sind mehr als die Anzeichen einer »erschütterten Traumfunktion« (Freud 1920, S. 7), vielmehr sind sie Wunschträume, die mit Angst verbunden sind. Fromm (1951) unterscheidet hierbei drei Typen von Alpträumen. Beim ersten Typ, dem *masochistischen Alptraum*, ist der Wunsch selbst schmerzhaft und selbstzerstörerisch. Der zweite Typ wird von einem Wunsch verursacht, der selbst nicht masochistisch ist, aber seine Erfüllung ruft Angst hervor. Wünschen wir uns bspw. etwas, von dem wir wissen, dass wir dafür gehasst werden, von der Gesellschaft oder von einzelnen Personen, ist die Erfüllung angsteinflößend. Fromm führt keine spezifische Bezeichnung für diesen Typ von Alptraum an; in Abgrenzung zum masochistischen Alptraum wird er in dieser Arbeit *Erfüllungs-Alptraum* genannt. Beim dritten Typ ängstigt man sich vor einer wirklichen oder eingebildeten Bedrohung. Der Traum wird von dieser Bedrohung verursacht. Die Angst wird also beim *masochistischen* und *Erfüllungs-Alptraum* durch das Vorhandensein eines Wunsches erzeugt, bei diesem Typen »[...] dagegen durch das Vorhandensein einer (wirklichen oder eingebildeten) Gefahr, wenn auch der Wunsch zu leben oder andere universale Wünsche vorhanden sind. In dieser dritten Kategorie ist der Angsttraum zweifellos nicht die Erfüllung des Wunsches, sondern die Angst vor seiner Versagung.« (Ebd., S. 125) Auch diese Form des Alptraums benennt Fromm nicht konkret; er lässt sich als *Verwehrungs-Alptraum* bezeichnen, da der ihm zugrundeliegende eigentliche Wunsch unerfüllt bleibt. Somit lässt sich erklären, warum eine kranke Person sowohl von ihrer Genesung, als auch von ihrem Tod träumen kann: Beides sind Wunschträume, im ersten Fall mündet der Wunsch nach Heilung in ein Erfüllungsszenario, im zweiten Fall in einen *Verwehrungs-Alptraum*.

Ist dabei nun die zweite Variante, der *Verwehrungs-Alptraum*, einem Genesungsprozess oder, allgemeiner und auf neuronaler Ebene betrachtet, dem Ziel der Auflösung eines Gedächtnis-Konfliktkomplexes weniger zuträglich? Kann ein Alptraum, dessen Traumkomplex auf einer traumatischen Erfahrung basiert, nicht (erneut) traumatisieren? Freud argumentierte, dass die im Zentrum dieser Träume stehende Angst von Furcht und Schreck abgegrenzt werden muss und ihr eine präventive Schutzfunktion zukommt:

Schreck, Furcht, Angst werden mit Unrecht wie synonyme Ausdrücke gebraucht; sie lassen sich in ihrer Beziehung zur Gefahr gut auseinander-

halten. Angst bezeichnet einen gewissen Zustand wie Erwartung der Gefahr und Vorbereitung auf dieselbe, mag sie auch eine unbekannte sein; Furcht verlangt ein bestimmtes Objekt, vor dem man sich fürchtet; Schreck aber benennt den Zustand, in den man gerät, wenn man in Gefahr kommt, ohne auf sie vorbereitet zu sein, betont das Moment der Überraschung. Ich glaube nicht, daß die Angst eine traumatische Neurose erzeugen kann; an der Angst ist etwas, was gegen den Schreck und also auch gegen die Schreckneurose schützt. (Freud 1920, S. 6)

Studien von Jayne Gackenbach et al. (Gackenbach & Kuruville 2008a; Gackenbach & Kuruville 2008b; Gackenbach, Ellerman & Hall 2011) konnten zeigen, dass Proband:innen, die sich in Form von Computerspielen mit gewaltvollen bzw. angsteinflößenden Themen auseinandersetzen, tendenziell weniger Alpträume haben und resilienter gegenüber Angstempfindungen in Träumen werden. Auch hier stellt das buchstäbliche Durchspielen und das Durchleben von potentiell traumatischen Situationen in einem sicheren Umfeld – eine Spielwelt kann man als sicher bezeichnen, da ihre Gefahren keine tatsächlichen sind – eine Möglichkeit der Auseinandersetzung mit solchen Situationen dar. Wenn man davon ausgeht, dass der Verstand (wenn auch für uns oft nicht bemerkbar) sich immer darüber bewusst ist, dass die Gegenwärtigkeit der geträumten – oder gespielten – Wirklichkeit eben doch nur ein Gedanken-konstrukt ist, das sich von der Wirklichkeit der sinnhaft wahrgenommenen Außenwelt abgrenzt und nicht gefährlich ist, kann ein (Alp-)Traum und ebenso ein alptraumhaftes Computerspiel die menschliche Psyche auch positiv beeinflussen.

## 2.2 Vom Unheimlichen

Die Einbeziehung mentaler Zustände war anfänglich primär mit Computerspielen assoziiert, die bei den Spielenden ein Gefühl der Angst, des Schreckens oder der Panik evozieren wollen. Bei den *Horror Games*<sup>11</sup> speisen sich diese Gefühle aus dem Prinzip des *Unheimlichen*, das Freud begreift als »[...] nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.« (Freud 1919, S. 8)<sup>12</sup> So seien animistische, primitive Vorstellungen so-

11 Zum Begriff siehe Perron 2018.

12 Bestimmte Aspekte der Freudschen Psychoanalyse bieten sich an, um *Horror Games* zu analysieren. Auf deren Grundlage untersuchte Ewan Kirkland Raum, Narrative und



wie infantile Wünsche und Allmachtsfantasien im Laufe der Zeit zwar überwunden, aber im Unterbewusstsein abgelegt worden. Wenn uns im Alltag, aber vor allem auch in der Fiktion bestimmte Erlebnisse oder Motive an das Verdrängte erinnerten, sei uns dies unheimlich.<sup>13</sup> Wichtig für die Auseinandersetzung mit den *Horror Games* ist, dass das Unheimliche der Unterscheidung zwischen Vertrautem und (durch Verdrängung entfremdetem) Unvertrautem bedarf, ebenso wie der Unterscheidung zwischen Realem und Nicht-Realen in der Fiktion: Ein Märchen, das in jeglicher Hinsicht eine Fantasiewelt darstellt, kann niemals unheimlich sein, »[...] denn für die Entstehung des unheimlichen Gefühls ist, wie wir gehört haben, der Urteilsstreit erforderlich, ob das überwundene Unglaubliche nicht doch real möglich ist, eine Frage, die durch die Voraussetzungen der Märchenwelt überhaupt aus dem Wege geräumt ist.« (Freud 1919, S. 15)

Autor:innen müssen also eine fiktive Welt erdenken und schildern, die sich

[...] dem Anscheine nach auf den Boden der gemeinen Realität gestellt hat. Dann übernimmt er [der Dichter; Anm. des Autors] auch alle Bedingungen, die im Erleben für die Entstehung des unheimlichen Gefühls gelten, und alles was im Leben unheimlich wirkt, wirkt auch so in der Dichtung. Aber in diesem Falle kann der Dichter auch das Unheimliche weit über das im Erleben mögliche Maß hinaus steigern und vervielfältigen, indem er solche Er-

---

Avatare in Titeln wie SILENT HILL (Konami Computer 1999), SILENT HILL 3 (Konami Computer 2003), CLOCK TOWER 3 (Capcom 2002), THE SUFFERING (Surreal Software 2004) und HAUNTING GROUND (Capcom 2005); er fand »[...] a merging of subject and object, a pleasurable sense of wholeness and union, the erosion of distinctions between self and other, suggesting regression to a pre-Oedipal state of being and consciousness. The horror genre's preoccupation with womb-like spaces and monstrous mother figures corresponds with the visual and symbolic construction of videogame worlds as ›maternal caves.‹ Vast gothic structures featuring scenes of bloody dismemberment, patrolled by castrating monsters, reinforces this impression [...].« (Kirkland 2009, S. 75)

- 13 Ein überwundenes Realitätsverständnis ist nach Freud beispielsweise die Überzeugung, bloßes Wünschen könne reale Veränderungen hervorrufen. Er beschreibt den Fall eines Patienten, der einem Rivalen wünschte, es möge ihn der Schlag treffen; als der Rivale tatsächlich einen Schlaganfall erlitt, war das für den Patienten ein unheimliches Erlebnis. Als literarisches Beispiel führt Freud E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann* (1816) auf: Das motivische Herausreißen der Augen riefte eine verdrängte Kastrationsvorstellung wach und erzeuge so das Gefühl des Unheimlichen.

eignisse vorfallen lässt, die in der Wirklichkeit nicht oder nur sehr selten zur Erfahrung gekommen wären. Er verrät uns dann gewissermaßen an unseren für überwunden gehaltenen Aberglauben, er betrügt uns, indem er uns die gemeine Wirklichkeit verspricht und dann doch über diese hinausgeht. Ebd.)

Demzufolge spielen *Horror Games* oft an vertrauten, real wirkenden Orten, in die das Unheimliche einbricht: »A gamer feels both at home and like a stranger in the horror realm.« (Perron 2018, S. 321) Ein klassisches Beispiel hierfür sind die *Haunted Houses*, Familienhäuser, in denen übernatürliche Gestalten ihr Unwesen treiben (und die oft Repräsentanten verdrängter Geheimnisse sind)<sup>14</sup> – tatsächlich tragen die wohl ersten *Horror Games* der Spielegeschichte (Wolf, M. J. 2015; Luke 2016) die Namen MYSTERY HOUSE (On-Line Systems 1979) und HAUNTED HOUSE (Atari Inc. 1982). Mit dem Unheimlichen als basales Element versuchten spätere Vertreter des Genres die mentale Verfassung ihrer Protagonist:innen vielfältig einzubinden.<sup>15</sup>

## 2.2.1 Quantifizierte Psyche

*Haunted-House*-Titel wie ALONE IN THE DARK (Infogrames 1992) und RESIDENT EVIL (Capcom 1996) setzen auf Schockeffekte, die vor allem auf eine spontane körperliche Reaktion der Spielenden abzielen: Über den Schreck wird ein neuro-motorischer Abwehrreflex evoziert (Zusammenzucken durch Muskelkontraktion, Zukneifen der Augen, veränderter Herzrhythmus etc.),

14 Freuds etymologischer Analyse des Wortes *unheimlich* zufolge entwickelte es sich als Gegenteil zu *heimlich*, *heimisch*, *vertraut* und dem Wort *heim* mit der Bedeutung von *Haus*, *Wohnort* und *Heimat*. Neben dem zum *Hause Gehörigen* und *Vertrauten* weist das Wort *heimlich* auch auf das *Verbergen im Haus* und damit auf ein Geheimnis hin. Auch Heidegger sieht *unheimlich* als gegensätzlich zu einem »Wohnen bei..., Vertrautsein mit...« (Heidegger 1967, S. 188) an, die er als Elemente des *In-Seins* definiert. Nach ihm meint *Unheimlichkeit* immer auch das »Nicht-zuhause-sein« (ebd., S. 189), bei dem das Dasein in der Angst aus der alltäglichen Vertrautheit gerissen wird.

15 In ihrer Analyse von RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD (Capcom 2017) zeigen McGreevy, Fawcett & Ouellette (2020) auf, wie hier das von einem psychotropen Schimmelpilz befallene »Spukhaus« selbst eine direkte, persönliche Erfahrung von Infektion und (neurologischer) Krankheit über die Metonymie von Haus und Körper gestattet. Dabei wird über die historisch gewachsene Verknüpfung zwischen Weiblichkeit und Pilzinfektion eine problematische Repräsentation fortgeschrieben, die den weiblichen Körper als krank objektifiziert.

Abbildung 2: Der Eingangsbereich der Haunted Houses in *ETERNAL DARKNESS* (links) und *RESIDENT EVIL* (rechts). (Die native Auflösung der Spiele wurde über einen Emulator erhöht.)



nur eventuell bleibt der durchlebte Spielmoment, dann als angstvolle Erinnerung, im Gedächtnis erhalten.<sup>16</sup> Wirken sich diese Spielmomente auf den Avatar nur indirekt aus (wenn der Schreck zu einer verzögerten Eingabe durch den:die Spieler:in führt und der Avatar bspw. dadurch verwundet wird) und sind somit ausschließlich physisch markiert, integriert erstmals *ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM* (Silicon Knights 2002; von nun an als *ETERNAL DARKNESS* bezeichnet) die mentale Gesundheit des inkorporierten Avatars als spielmechanisch zentrales Element. Die Handlung des *Survival Horror Games*<sup>17</sup> beginnt im Jahre 2000 in einem alten Herrenhaus (der Eingangsbereich erinnert frappierend an die *Spencer-Villa* aus *RESIDENT EVIL*, siehe Abbildung 2), dessen Besitzer, Edward Roivas, brutal ermordet wurde. Die erste steuerbare Figur ist seine Enkelin Alexandra Roivas, die in

- 
- 16 Ein Beispiel hierfür, das sich in vielen Köpfen und auch der Spielehistorie eingeschrieben hat, ist der Hund, der in *RESIDENT EVIL* zu Spielbeginn unerwartet durch ein Fenster springt und die Spielfigur direkt attackiert.
- 17 Der Begriff *Survival Horror* wurde durch *Capcom* geprägt, auf dem Ladebildschirm von *RESIDENT EVIL* wurde die Nachricht »You have once again entered/the world of survival horror./Good luck!« eingeblendet; die Bezeichnung setzte sich auch in der Spielerezenension durch und steht für einen spezifischen Typ *Third-Person-Action-Adventure* (manchmal findet auch die *First-Person-Perspektive* Verwendung), bei dem die Erkundung eines oder mehrerer Orte im Vordergrund steht, wobei sich Kampf- und Rätselpassagen ablösen. Typischerweise ist die Avatarfigur, die die Spielenden steuern, nahezu ungeschützt der feindlichen Umgebung ausgesetzt, in der sie mit Hilfe limitierter Ressourcen überleben muss. Die *Survival Horror Games* zählen zu der breiteren Kategorie der *Horror Games*. (Vgl. Perron 2018)

einem geheimen Raum des Anwesens das *Tome of Eternal Darkness* findet – ein in Menschenhaut und -knochen gebundenes Buch, in dem die Geschichten elf unterschiedlicher Charaktere aus unterschiedlichen Epochen niedergeschrieben sind. Im Spielverlauf steuert man schließlich alle Charaktere durch ihr Kapitel, verbunden durch die Rahmenhandlung um Alexandra.

Hebt sich ETERNAL DARKNESS schon dadurch von zeitgenössischen *Survival Horror Games* ab, stellt das *Sanity System*, das die geistige Gesundheit der jeweiligen Avatarfigur vielfältig in das Gameplay mit einbezieht, ein absolutes Novum dar,<sup>18</sup> das sich *Nintendo* sogar patentieren ließ; die Patentbeschreibung des *Sanity System* lautet folgendermaßen:

A video game and game system incorporating a game character's sanity level that is affected by occurrences in the game such as encountering a game creature or gruesome situation. A character's sanity level is modified by an amount determined based on a character reaction to the occurrence such as taking a rest or slowing game progress and/or an amount of character preparation. That is, if a character is prepared for the particular occurrence, the occurrence may have little or no affect on the character's sanity level. As the character's sanity level decreases, game play is effected such as by controlling game effects, audio effects, creating hallucinations and the like. In this context. [sic!] the same game can be played differently each time it is played. (United States Patent 2005)

Bei ETERNAL DARKNESS gibt ein eingeblendetes *Sanity Meter* die geistige Gesundheit an, die sinkt, wenn die Avatarfigur von einem Gegner entdeckt wird, die Effekte zunehmender *Insanity* zeigen Auswirkungen auf mehreren Ebenen. Zunächst werden Subjektivierungsstrategien eingesetzt, die verdeutlichen, dass es sich bei der Spielwelt um »[...] das Ergebnis einer mentalen, an ein wahrnehmendes Subjekt gebundene Syntheseleistung [handelt], ein Zusammendenken disparater Elemente als vorgestellte räumliche Einheit.« (Schmidt 2012, S. 42) So wird der Kamerawinkel bei sinkendem *Sanity Meter* zunehmend schiefer, auditiv begleitet von Flüstern und Schreien.

---

18 Auch der *Third-Person-Shooter* AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment 2000) blendet bereits eine Messskala für *Sanity* dauerhaft ein, die aber in jeder Hinsicht einer genretypischen Health-Anzeige entspricht – sie sinkt durch Gegnertreffer und ist sie leer, muss ab dem letzten gespeicherten Spielstand weitergespielt werden. Weitere Ausführungen in der Analyse des Spiels in Kapitel 2.3.3, Teil III.

Darüber hinaus kommt es zu Manipulationen der Spielumgebung (u.a. blutende Gemälde, Dämonen lösen sich beim Näherkommen auf), Einschränkungen der Fähigkeiten des Avatars (Zaubersprüche werden zwar initiiert, führen aber zu einer Explosion), *Mind-Perception*-Szenen, die das Spielgeschehen komplett überlagern (ohne Transitionsmarkierung lässt sich bspw. der Avatar nicht mehr steuern oder er versinkt scheinbar im Boden) und ›gefälschten‹ Fehlermeldungen. (Beil 2010a, S. 242) Letztere Effekte sprengen dabei den diegetischen Rahmen (ebd., S. 243): Eine Systemfehlermeldung gibt an, dass der Controller entfernt wurde, eine andere weist auf ein (vermeintliches) Speicherproblem hin, das zum Löschen der Spielstände führt. Die technische Ebene der Spielerfahrung rückt durch die vorgetäuschte Funktionsstörung in den Fokus, was die intradiegetische Verunsicherung in der Wahrnehmung vermeintlich ›realer‹ Gegebenheiten auf die Spielenden überträgt.

Trotz der Ausweitung der Spielmechanik durch den Einbezug der mentalen Verfassung bleibt ETERNAL DARKNESS den *Horror Games* stark verhaftet. Das *Sanity Meter* dient nicht etwa einer differenzierten Darstellung der Charaktere, sondern betont vielmehr das Freudsche Unheimliche, das intrusiv die als gesund präsentierte ›reale‹ Welt bedroht – messbar gemacht durch eine Skala, deren Negativbereich dem halluzinatorischen Zustand entspricht. Schon die ableistische Bezeichnung, die ein Abdriften in den ›Wahnsinn‹<sup>19</sup> (*Insanity*) impliziert, zeugt nicht von einer am Schicksal der unter Extremsituationen Leidenden ausgerichteten Spielgestaltung, die damit eher Klischees des ›Verrücktseins‹ bedient und am reinen Schockerlebnis interessiert ist:

These representations are as harmful as they are common. [...] Developers perpetuate the societal disparity that breeds harmful stigma when they resort to generic, undefined, almost pseudo-mystical ›insanity.‹ [...] Not only does this type of portrayal discourage the public at large from seeking further understanding, it also reinforces the idea that those who suffer from mental illness are broken, defective or otherwise ›different.‹ (Lindsey 2014)

19 Der Begriff des ›Wahnsinns‹ hielt sich lange in den Sozial-, Kultur und Medizinwissenschaften aufrecht. Er beruht auf einer Unterteilung in ›Geisteskrankheiten‹, die pathologische Ursachen hätten und die, bei denen solche nicht nachweisbar seien. (Vgl. Busfield 2014) Dabei bestimmten vor allem gesellschaftliche Konventionen, was als ›wahnsinnig‹ angesehen wurde (die Abweichung von sozialen Normen), was die nach heutigem Forschungsstand nicht aufrecht zu erhaltende Abgrenzung organischer und nicht organischer Auslöser psychischer Symptomatiken noch weiter verwässert. (Ebd.)

Zwar können die Auswirkungen eines niedrigen *Sanity*-Wertes auf die Wahrnehmung der Spielwelt auch die Gewichtigkeit einer mentalen Erkrankung für die Betroffenen transportieren,

[but] it does so by suggesting that mental illness sufferers are somehow damaged; that their perception is untrustworthy and not representative of what things are ›really‹ like, that their experience of reality is somehow less valid than that of ›sane‹ people. These characters are dehumanized, portrayed as mental disorders embodied and wrapped in ostensibly human packaging. Neuroatypicality cannot possibly be reconciled as just one of an infinite number of characteristics that comprise a holistically constructed person. (Ebd.)

Auch andere *Survival Horror Games*, die nach ETERNAL DARKNESS erscheinen, bilden die geistige Gesundheit ihrer Protagonist:innen über dem *Sanity System* ähnelnde Gameplay-Mechaniken ab, erreichen jedoch nicht dessen spielmechanische Komplexität. CLOCK TOWER 3 (Capcom 2002) blendet ein *Panic Meter* ein, das sich füllt, wenn die Avatarfigur, ein 14jähriges Mädchen namens Alyssa, einem gegnerischen Angriff nur knapp entkommt. Das führt schließlich zu einem Panikmodus, in dem Alyssa ziellos herumläuft und nur noch schwer durch die Spielenden steuerbar ist, manchmal erstarrt sie vollständig im Angesicht eines Gegners. Um Panik zu vermeiden, kann Alyssa mit diversen Items den Paniklevel herabsenken oder versuchen davonzurennen und sich zu verstecken.

Ganz Gegenteilig funktioniert das *Sanity System* von THE SUFFERING: TIES THAT BIND (Surreal Software 2005): Das eingeblendete *Insanity Meter* füllt sich durch das Töten von Feinden, bis es zu pulsieren beginnt. Nun kann sich der Avatar in ein »raging beast« (so die Spielanleitung) verwandeln, wodurch seine Resistenz gegenüber Angriffen steigt und Spezialattacken ausgelöst werden können.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH (Headfirst Productions 2005) verzichtet vollständig auf eine eingeblendete Messskala als *On-Screen-Element*,<sup>20</sup> aber ein dynamisches *Sanity System* führt zu Halluzi-

20 Nach Chefdesigner Chris Gray sollten im Unterschied zu ETERNAL DARKNESS bewusst weder ein *Sanity Meter* eingeblendete werden, noch sollten extradiegetische *Insanity*-Effekte daran erinnern, dass man ein Spiel spielt. Ist das zwar aus Entwickler:innenperspektive eine wünschenswerte Vorstellung, zeigt die Spieleforschung auf, dass eine solche vollständige Immersion nicht möglich, vielleicht auch gar nicht erstrebenswert

nationen, Paranoia, Panikattacken und anderen Zuständen, die audiovisuell (verschwommene Sicht, wackelnde Kamera, hörbarer Herzschlag/Atem u.ä.) und über die Steuerbarkeit des Avatars (sensitive oder unkontrollierte/langsamere Bewegungen) vermittelt werden; ab einem bestimmten Punkt wird gar eine Suizidanimation des Charakters ausgelöst. Die geistige Gesundheit kann durch das Auffinden heiliger Stätten (*sanctuaries*) oder durch das Besiegen von Feinden zurückgewonnen werden.

### 2.2.2 Auf Schleichwegen

Fünf Jahre nach dem Erscheinen der genannten Titel lässt AMNESIA: THE DARK DESCENT (Frictional Games 2010; von nun an als AMNESIA bezeichnet) das *Sanity System* wieder aufleben. Wechselte bereits CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH von der *Third-Person*- in eine *First-Person*-Perspektive, entfernt sich AMNESIA mit dem Verzicht auf Waffen – und damit auf jegliche Art von Kampfelementen – noch weiter von den Ursprüngen des *Survival Horrors*: »Instead of proposing an agonistic progression like first- or third-person shooters in which a player-character always points a weapon at what they look at, the disarmament underscores the relation of a gamer with the unnerving environment they can interact with.« (Perron 2018, S. 235) Die Umgebung, in der die Avatarfigur – der unter Amnesie leidende Daniel – zu sich kommt, ist ein altes, verfallenes Schloss. Die Hintergrundgeschichte wird über in der Umgebung verteilte Notizen erzählt, die erste gibt einen wichtigen Hinweis, auch für das Gameplay: »One last thing. A shadow is following you. It's a living nightmare – breaking down reality. I have tried everything and there is no way to fight back. You need to escape it as long as you can.«

Doch nicht nur der verfolgende Schatten stellt eine Bedrohung dar, sondern auch die Dunkelheit, in der Daniel sich verstecken könnte: Ebenso wie das Betrachten der Schattengestalt senkt sie den *Sanity Level* ab, der auf dem

---

ist: »Part of the enjoyment of watching a horror film or playing a soldier in a first person shooter may stem from the very fact that these experiences do indeed differ from what they would be in the ›risky, moody real world‹ where we are much more vulnerable: it is arguably our lack of embodiment that forms the basis of the appeal. The distance between our bodies and the activities that occur on screen is important to maintain and attempts to replicate our embodied experiences of the real world are in danger of overlooking this.« (Farrow & Iacovides 2014, S. 231) Trotzdem kann ein Verzicht auf HUD-Display-Elemente die Bindung an den Avatar und die Spielwelt stärken, wie die Analyse zu HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (Ninja Theory 2017) zeigen wird.

Inventarbildschirm durch die Abbildung eines Nervensystems repräsentiert wird.<sup>21</sup>

Das Gehirn scheint somit von einer zersetzenden Krankheit befallen bzw. krankhaft verändert zu sein – was dem historisch gewachsenen Konstrukt von ›Wahnsinn‹ dahingehend entspricht, dass die geistige Gesundheit des Avatars auf einer explizit organischen Ebene als Defekt verhandelt wird. Sie wird in der Spielwelt audiovisuell in Form von Halluzinationen externalisiert und äußert sich spielmechanisch in eingeschränkter Sicht und Bewegungsfähigkeit.<sup>22</sup> *Sanity* muss also in *AMNESIA* wie eine knappe Ressource verwaltet werden, kombiniert mit dem Management des limitierten Ölvorrats für die überlebensnotwendige Lampe,<sup>23</sup> zentriert sich die Spielmechanik auf Schleichen, Verstecken und Fliehen.<sup>24</sup>

Der Erfolg inspirierte eine ganze Reihe von ähnlich funktionierenden *Horror Games*, die sich als Gegenpol zu kampffokussierten Spieltiteln positionierten, wodurch sich ein *antipodal cluster* (Perron 2018) herausbildete. Die

- 
- 21 Die Abbildung ins Inventar zu verlagern und die *Sanity* nicht in Form eines Statusbalkens zu zeigen, war eine bewusste Design-Entscheidung, wie der *Creative Director* von *AMNESIA*, Thomas Grip, beschreibt: »In a more action-oriented game, getting a good idea of the current status of a stat can be good both for getting good gameplay dynamics and for upping the tension (think how tense a fighting game can be when one of the player's health is close to zero). But horror is slower-paced. It is less about making tactics based on information and more about flailing in the dark, having panicky reactions as things happen. This type of meter provides feedback that accommodates this type of play. The visuals of a brain slowly rotting, combined with a textual description of the protagonist's current state, is enough for the player to get invested in the current state of affairs – but not enough for them to be able to craft any advanced strategies from it.« (Grip 2014)
  - 22 Die gesamte Spieldynamik zielt darauf ab, die Spielenden im Glauben zu lassen, sie wären jederzeit einer Gefahr ausgesetzt; faktisch jedoch kann man niemals sterben: Ist der *Sanity Meter* vollständig geleert, bricht die Avatarfigur zwar zusammen, erholt sich anschließend aber wieder und das Spiel kann fortgesetzt werden.
  - 23 Federico Alvarez Igarzábal betont die Bedeutung des Inventar- und Ressourcen-Managements für die Erzeugung eines Angstgefühls in den *Survival Horror Games* am Beispiel von *RESIDENT EVIL*. Durch die ständige Überlegung, welche Gegenstände bereits gefunden wurden oder wann diese eventuell wieder zu finden sind, spielen zeitliche Überlegungen eine wichtige Rolle bei der Planung der Vorgehensweise. (Igarzábal 2018, S. 193ff.)
  - 24 Eine Mechanik, die von Kritiker:innen und Spieler:innen gleichermaßen positiv angenommen wurde und zu hohen Verkaufszahlen führte. Im Juli 2011 wurden bereits 350.000 Kopien verkauft, was die Erwartungen des Studios weit übertraf. (Grip 2011)



SLENDER-Reihe,<sup>25</sup> OUTLAST (Red Barrels 2013), ALIEN: ISOLATION (Creative Assembly 2014) und LAYERS OF FEAR (Bloober Team 2016) bieten unheimliche Szenarien und oft einen oder mehrere Antagonist:innen, denen es zu entfliehen gilt, da man bei einer Konfrontation wenig bis keine Chancen hat zu überleben.

Gerade LAYERS OF FEAR zeigt dabei eine stilistische Nähe zu den *Mind-Game-Movies* (mit denen sich das nächste Kapitel näher beschäftigt): Durch die konsequente Ausnutzung des diegetischen *Blind Space* werden unzuverlässige Räume kreiert (nach der Drehung des Avatars steht dieser plötzlich in einem anderen Raum; Türen tauchen auf und verschwinden), die Spielenden durch das immersive Dispositiv in die Irre geführt. (Vgl. Runzheimer 2020) So wird die mentale Verfassung des Protagonisten – ein Maler, den die gewaltvollen Ereignisse um den Suizid seiner Frau traumatisierten und der diese Ereignisse erneut durchlebt – in das Gameplay integriert. Die subjektivierte Perspektive wird unterstützt durch die niemals statisch verharrende Kamera, die, neben den unzähligen in der Spielumgebung verteilten Weinflaschen, auf den Alkoholismus des Protagonisten verweisen. Obwohl also innere Vorgänge externalisiert und dadurch in den Fokus gerückt werden, ist dies eine durchaus problematische Darstellung: »[O]ne should not neglect the problematic fact that the image of alcoholism, psychosis, and depression the narrative constructs suggests that the protagonist's desecrating acts are a direct result of his mental state, offering a rather reductive, clichéd, and harmful concept of mental instability.« (Beyvers 2020, S. 183)

OUTLAST, das in einer psychiatrischen Klinik spielt, stigmatisiert mental Erkrankte sogar mehrfach: Die Klinikinsass:innen sind körperlich deformiert, gewaltsam und verhalten sich wenig intelligent (erst gegen Ende des Spiels stellen sie sich als Opfer sadistischer Experimente heraus).<sup>26</sup> Ihre abjekten (also abstoßenden) Verhaltensmuster rufen bei den Spielenden ein Unwohlsein hervor. (Simon 2020, S. 194)

25 SLENDER: THE EIGHT PAGES (Parsec Productions 2012), HAUNT: THE REAL SLENDER (ParanormalDev 2012), SLENDER'S WOODS (Eddy Zykov 2012), SLENDER: THE AR-RIVAL (Blue Isle Studios/Parsec Productions 2013).

26 Psychiatrische Institutionen sind ein etabliertes, stetig wiederkehrendes Setting kultureller Erzählungen, vor allem des Horror-Genres, das oft einhergeht mit stigmatisierenden Repräsentationen von Patient:innen, Mitarbeiter:innen und auch diversen Therapieformen (wie die Elektrokonvulsionstherapie und die transorbitale Lobotomie), deren therapeutischer Zweck hinter ihre Funktion als Straf- und Folterinstrument zurücktritt. (Vgl. Simond 2020)

Betrachtet werden sie, aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit, vorwiegend durch die mit einer Nachtsichtfunktion ausgestatte Kamera des Protagonisten. Aufgrund der *First-Person*-Perspektive werfen wir mit ihm einen dehumanisierenden, objektifizierenden Blick auf das Unheimliche, das hier psychisch Kranke mit dem Ungesunden gleichsetzt und entfremdet.<sup>27</sup>

Durchgehend findet sich jedoch, abgesehen von den genannten Beispielen, im *antipodal cluster* eine Repräsentation mentaler Zustände nur noch peripher – etwa auditiv markiert durch einen in Stresssituationen hörbaren Atem, der auf die Anspannung des gespielten Charakters hindeutet. Selbst der Nachfolger von AMNESIA, das 2013 erschienene AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS (The Chinese Room 2013), verzichtete vollständig auf ein *Sanity System*.

Das trifft auch auf den nächsten Titel der Entwickler:innen zu, der allerdings beim *world building* einen anderen Pfad beschreitet. In SOMA (Fictional Games 2015) findet sich der Protagonist Simon Jarrett während eines Gehirnscans plötzlich in einer futuristischen Unterwasserstation voller Maschinenwesen wieder. Die Narration eröffnet die Möglichkeit, dass die Untersuchung Simons Wahrnehmung der Welt und seine Erinnerung zu großen Teilen beeinflusst oder sich die gesamte Handlung gar nur in seiner Vorstellung abspielt. Wo in den bisher genannten Spielen die Charaktere über die Begegnung mit dem Unheimlichen ihren Bezug zu einer objektiven Realität zunehmend verlieren, wird in SOMA diese vermeintliche Objektivität an sich in Frage gestellt – das Subjekt ist sich selbst unheimlich. Vertraute Denkmuster werden fremd, da sie nicht mehr mit der Situation in Einklang zu bringen sind. Die bei den Subjektivierungsstrategien angesprochene mentale Syntheseleistung der Wahrnehmung produziert nicht nur Störbilder, sondern verhindert räumliche Einheit an sich. Dieser *psychologische Horror* zeigt den Geisteszustand (*state of mind*) nicht abgegrenzt von seiner (Um-)Welt, sondern als deren Fundament und erweist sich als exemplarisch für eine weitaus komplexere Repräsentation auch von Trauma.

---

27 Das auch in einer psychiatrischen Klinik verortete THE TOWN OF LIGHT (LKA 2016) hingegen kehrt diese Repräsentation um und nimmt einen ›subjektivierten‹ Blick auf Patient:innen ein, wie in Kapitel 3.4.4, Teil IV ausgeführt.

### 2.2.3 Unzuverlässige Welten

Sind bereits viele der in *Horror Games* eingesetzten *Insanity*-Effekte dem Medium Film entlehnt,<sup>28</sup> zeigen sich auch bei den *Psychological Horror Games* Regelmäßigkeiten, die bei den sogenannten *Mind-Game-Movies* wiederzufinden sind. Thomas Elsaesser beschreibt diese nicht als Genre oder Kategorie, sondern als Tendenz, die primär in moderneren Hollywood-Produktionen seit der Jahrtausendwende zu verzeichnen sei:<sup>29</sup>

It comprises movies that are ›playing games‹, and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her) [...]. Other films of the mind-game tendency put the emphasis on ›mind‹: they feature central characters whose mental condition is extreme, unstable, or pathological; yet instead of being examples of case studies, their ways of seeing, interaction with other characters, and their ›being in the world‹ are presented as normal. The films thus once more ›play games‹ with the audience's (and the characters') perception of reality: they oblige one to choose between seemingly equally valid, but ultimately incompatible ›realities‹ or ›multiverses.‹ (Elsaesser 2009, S. 14f.)

Bei den *Mind-Game-Movies* wird nicht nur der Hauptcharakter – früher oder später in der Filmhandlung – als unzuverlässig markiert, die »[...]Unzuverlässigkeit ist Aspekt der narrativen Vermittlung oder Grundcharakteristikum der dargestellten Filmwelt selbst.« (Schmidt 2012, S. 42) Für entsprechende räumliche und erzähllogische Paradoxien im Computerspiel schlägt Benjamin Beil (2010a) dem Begriff der *Mindscape* vor. Eine *Mindscape* zeichnet sich durch eine Vermischung von ›realen‹ und mentalen Welten aus, einem Wechselspiel aus räumlich konsistenten und inkonsistenten Abschnitten. Sie entstehen als komplex inszenierte Schnittstelle zwischen der momentan sowie echtzeitig erlebten Welt einer Figur und deren Erinnerungswelt, wobei der Erinnerungsvorgang die Aktualisierung eines im Gedächtnis der Figur gespeicherten, abrufbaren, virtuell vorhandenen Bildes bedeutet. Dieses Erinnerungsbild kann nun die jetztzeitige Wahrnehmung überlagern und schafft

28 Siehe dazu Nitsche 2008; exemplarisch sei die sich zunehmend neigende Kamera bei ETERNAL DARKNESS genannt.

29 Auch im Serienbereich lassen sich Beispiele finden: So weist der Plot von MR. ROBOT (2015-2019), vor allem in der ersten Staffel, große Parallelen zu FIGHT CLUB (Fincher 1999) auf, einem prototypischen *Mind-Game-Movie*.

so über binnensubjektive Vorgänge die Struktur der *Mindscape*: Es wird zwar auf konventionalisierte Raumdarstellungen zurückgegriffen, die aber nicht mehr zu einer kontinuierlichen Raumvorstellung verknüpft werden; das »[...] generiert ein neues Regel-Set, das irreale und reale Elemente räumlich neu zusammenführt.« (Beil 2010b)

Werden die dadurch entstehenden gestalterischen Möglichkeiten im Film thematisch genutzt für eine Beschäftigung mit Identität, Vergangenheit, Trauma und Gedächtnis (Elsaesser & Hagener 2011), zeigt sich diese Tendenz auch bei Computerspielen, die konzeptuell *Mindsapes* einbinden und psychologisierend die mentalen Innenwelten ihrer Protagonist:innen in den sie umgebenden Raum externalisieren.

### 2.2.3.1 Silent Hill

Eines der ersten Computerspiele, das explizit auf psychologischen Horror in einer Spielwelt als *Mindscape* setzte, ist SILENT HILL (Konami 1999). Zur gleichnamigen Stadt fährt der Hauptprotagonist Harry Mason zu Beginn des Spiels mit seiner Adoptivtochter Cheryl. Fast am Ziel angekommen, muss er einem jungen Mädchen auf der Straße ausweichen, sein Auto überschlägt sich und Harry wird ohnmächtig. Als er wieder zu Bewusstsein kommt, ist Cheryl verschwunden. Harry begibt sich nun in Silent Hill auf die Suche nach ihr. In der Stadt schneit es jahreszeituntypisch fast durchgehend (Abbildung 3), sie ist verlassen bis auf wenige Personen sowie monströse Kreaturen, die Harry immer wieder attackieren. Auf ein sirenenartiges Alarmsignal hin verändert sich die komplette Umgebung und weicht einer rot-braunen, verrosteten, von metallischen Apparaturen durchzogenen Parallelwelt.<sup>30</sup> Die Spielmechanik hat Perron treffend als *survival terror* (2012, S. 32) bezeichnet: Sie geht über punktuelle Momente des Horrors hinaus und erzeugt ein durchgehendes Unbehagen, Angst, eben Terror, ohne den Spielenden die Möglichkeit zum Aufatmen zu lassen. Eine dynamische Kamera folgt Harry aus der *Third-Person*-Perspektive und nimmt oft desorientierende Perspektiven ein. Harry selbst ist Zivilist ohne eine spezielle Ausbildung, somit kommt er nach kurzem Sprint außer Atem und das ungenaue Zielsystem spiegelt seine unzureichenden Waffenkenntnisse und Kampferfahrung wider. Der Verzicht auf ein

30 Stilistisch ähnelt diese der »Hölle«, der Zenobiten-Dimension in der Verfilmung von Clive Barkers HELLRAISER: DAS TOR ZUR HÖLLE (1987).

HUD-Display, die durch den Nebel eingeschränkte Sicht,<sup>31</sup> der oft notwendige Einsatz einer Taschenlampe und die dissonante Soundkulisse erzeugen das stetige Gefühl des Ausgeliefertseins und der Bedrohung.

*Abbildung 3: Harry in der ›verschneiten‹ Landschaft von SILENT HILL. (Die native Auflösung des Spiels wurde über den Emulator erhöht.)*



Nach und nach erschließen sich Harry und den Spielenden die Hintergründe der mysteriösen Vorgänge: Cheryl ist eine Art ›Seelenteil‹ von Alessa (sie erschien auf der Straße, was zu dem Autounfall führte), die in Silent Hill aufwuchs; aufgrund ihrer enormen psychischen Kräfte wurde sie in der Schule gleichsam ausgegrenzt und gefürchtet.<sup>32</sup> Sieben Jahre vor der Spielhandlung wurde ein kultisches Ritual an ihr durchgeführt, angeleitet durch ihre Mutter, bei dem Alessa lebendig verbrannte. Sie konnte jedoch überleben und liegt seitdem versteckt in einem Krankenhauskeller in Silent Hill im Wachkoma. Alessas Alpträume, die sich mit der unbewältigten Vergangenheit

31 ...die auch eine technische Notwendigkeit war: Die Hardware der Playstation konnte die für damalige Verhältnisse speicher- und rechenaufwendigen 3D-Welten nur eingeschränkt darstellen.

32 Der Charakter erinnert an Carrie aus Stephen Kings gleichnamigen Roman (1974). Auch Carrie besitzt übersinnliche Fähigkeiten, die sie schließlich, nach einem entwürdigenden und unmenschlichen Streich ihrer Mitschüler:innen, gegen diese einsetzt.

beschäftigen, erschaffen eine traumatische *Mindscape*, eine latente Traumerzählung (vgl. Kapitel 2.1.2, Teil III) mit ihrer eigenen Logik.

Wir betreten also in SILENT HILL mit Harry die kognitive Mikro-Welt eines fremden, mehrfach traumatisierten Traumorganisators, voller – nach Fromm – zufälliger Symbole,<sup>33</sup> deren Sinn und Bedeutung zu erschließen zum Spielziel wird. Der Dauerschnee in Silent Hill entpuppt sich als Asche, die nach dem Alarmsignal immer wieder durchbrechende Parallelwelt erinnert an Brandruinen. Blutige Krankenhausbetten und Rollstühle verweisen auf Alessas qualvolle Zeit im Krankenhaus. Ihre Ängste vor bestimmten Insekten und großen Hunden manifestieren sich in den verschiedenen Monstertypen, wie *Floatstinger* (eine gigantische Motte), *Creeper* (ein großer Käfer) und *Worm Head* (eine hundartige Gestalt mit einem Kopf voller Würmer). Der *Romper*, eine humanoide, sich affenartig bewegende Gestalt und einer der stärksten Gegner in SILENT HILL, steht für Alessas Furcht vor Erwachsenen und ihre Abneigung gegenüber anderen Menschen, die nie positive Bezugspersonen für sie darstellten.<sup>34</sup> Als Repräsentanten einer extremen Traumatisierung bevölkern all diese Figuren die Traumwelt von Silent Hill, um stellvertretend für die ans Bett gefesselte, physisch schwache Alessa Rache zu üben an ihren Peinigern. Diese *Mindscape* bildet demnach die *relational reality* (vgl. Leuzinger-Bohleber 2015) nicht des von Fromm beschriebenen masochistischen, sondern eines sadomasochistischen Alptraums ab, der den zerstörerischen und schmerzhaften Wunsch auf andere richtet.

### 2.2.3.2 Silent Hill 2

Der Nachfolgetitel SILENT HILL 2 (Team Silent 2001) verändert das Spielprinzip kaum, beschäftigt sich aber auf der Plot-Ebene noch tiefergehend mit Trauma und dessen subjektbezogene Folgen. Nun begleiten wir James Sunderland nach Silent Hill, der glaubt einen Brief von seiner eigentlich seit drei Jahren verstorbenen Frau Mary erhalten zu haben, in dem sie ihn auffordert,

33 Eines der vier freispielbaren Enden impliziert zwar, dass die gesamte Handlung in Harrys Kopf stattgefunden hat. Dies scheint aber die unwahrscheinlichere Variante zu sein, da sich die Vorkommnisse vor allem um Alessas Schicksal drehen, das Harry vollständig hätte imaginieren müssen. Zudem greift SILENT HILL 3 (Konami Computer 2003), das die Ereignisse des ersten Teils fortsetzt, dieses Ende nicht auf.

34 So die Interpretation der fanbetriebenen Wiki-Seite zu SILENT HILL, abrufbar unter [https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent\\_Hill\\_Wiki](https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_Wiki).

sie dort zu suchen. Es stellt sich heraus, dass die Stadt die Psyche der Besucher:innen ausliest und sich dieser entsprechend verändert.

[...] Silent Hill stands for the mind as an objectively existing concept that is individually modelled by each person's emotional preconditions, struggles and issues – a sort of collective unconscious, maybe, that creates an archetypical infrastructure which is then shaped by a person's personal fears, thoughts and emotions [...]. (Rusch 2009, S. 240)

So trifft James auf Menschen, die die Umgebung und die Gestalten in ihr anders oder gar nicht wahrnehmen; wie die junge Angela, die von ihrem Vater sexuell misshandelt wurde und ihren ganz eigenen ›Monstern‹ begegnet. Die Spielenden erleben die Spielwelt jedoch nahezu ausschließlich<sup>35</sup> aus der Sicht von James, der sich mit einer verdrängten traumatischen Erinnerung konfrontiert sieht: Mary litt an einer tödlich verlaufenden Krankheit, die sie sichtbar körperlich zeichnete und während ihres Klinikaufenthaltes zu einer suizidalen Depression führte – sie hielt die ihr nächststehenden Personen emotional auf Abstand und äußerte mehrmals den Wunsch, sterben zu dürfen. James belastete die Situation sehr und er erkrankte an Alkoholismus. Schließlich, als Mary kurz vor ihrem bevorstehenden Tod nach Hause entlassen wurde, erstickte James sie in ihrem Bett mit einem Kissen.<sup>36</sup>

Die kognitive Mikro-Welt von James ist als »spatial metaphor for the mind« (Rusch 2009, S. 240) somit ein masochistischer Alptraum des – wie James sich selbst sieht – Peinigers (und nicht der Gepeinigten wie im ersten Teil von SILENT HILL), durchzogen von Reue, Trauer und dem Entsetzen über die eigenen Handlungen, die repetitiv durchlebt werden. James trifft mehrmals auf Maria, eine Inkarnation von Mary, die seinem geistigen Wunschbild von ihr entspricht<sup>37</sup> und die im Spielverlauf immer wieder getötet wird von einer

35 Als ›Artefakte‹ finden sich bspw. die *Creepers* aus Alessas Silent Hill auch in James' Alternativversion wieder.

36 James sieht sich selbst beim Mord an seiner Frau auf einem Videoband, das er im *Lakeview Hotel* in Silent Hill vergessen hatte und dort wiederfindet; er verbrachte im Hotel mit Mary eine glückliche Zeit während eines Urlaubs. Eigentlich enthielt das Band harmlose Impressionen ihrer Reise, die Veränderung des Inhalts zeugt von der Subjektivität der Ereignisse in SILENT HILL. Auch im Film LOST HIGHWAY (Lynch 1997) erinnert ein Videoband den Protagonisten an den Mord an seiner Frau. Auf LOST HIGHWAY wird im Kapitel zur DISTRAINT-Reihe (Kapitel 1, Teil V) ausführlicher eingegangen.

37 In *Solaris* von Stanislaw Lem (1961) erschafft ein Planet physische Manifestationen innerer Personen, was eine sehr ähnliche Prämisse darstellt. Im Interview erwähnt der



alpträumenhaften Gestalt, die zu einem ikonischen Charakter der Spielegeschichte avancierte – dem *Pyramid Head* (Abbildung 4), der auch in anderen *SILENT HILL*-Serienteilen wiederkehrte. Die mit einer Schlachterschürze bekleidete Gestalt, deren Kopf ein großes metallisches Dreieck darstellt und die mit einem auf dem Boden schleifenden Messer ausgestattet ist, kann in *SILENT HILL 2* im Kampf nicht besiegt werden. Dass der *Pyramid Head* sich nach einigen Treffern zurückzieht, nur um unverhofft an anderer Stelle erneut aufzutauchen, lässt ihn als Repräsentation von James Schuld und Selbsthass erscheinen: »James's resentment is never truly defeated, instead retreating in the shadows to await its turn to strike again when the right time comes.« (Kuznetsova 2017, S. 114)

Abbildung 4: James im Kampf mit dem *Pyramid Head* in *SILENT HILL 2*.



Damit verkörpert der *Pyramid Head* außerdem James' unbewussten Wunsch, für den Mord an Mary bestraft zu werden: »He's judgment personified, a sexually dark butcher. And at the same time, he's tormented. It's no

---

*Character Artist* Takayoshi Sato dieses Werk jedoch nicht als Einfluss, sondern vielmehr ließ sich das Team ihm zufolge filmisch von Adrian Lynes *JACOB'S LADDER* (1990), David Lynch, Hitchcock, David Fincher und David Cronenberg inspirieren sowie von den Gemälden von Francis Bacon, Andrew Wyeth und Rembrandt. (IGN 2001) Tatsächlich lässt sich in James' Neuimagination seiner Ehefrau eine weitere Parallele ziehen zu Lynchs *LOST HIGHWAY*.



coincidence that Silent Hill 2 begins with James looking into a mirror: It's the demons inside us that are the most terrifying.« (Gonzales 2007)<sup>38</sup> Die Selbst-Reflexion ist Ausgangspunkt dieser Reise nach Silent Hill als einem metaphorischen psychotherapeutischen Prozess, bei dem Hindernisse – von gesperrten Straßen, verschlossenen Türen, verwirrenden Puzzeln bis hin zu den Monstern – mentale oder emotionale Blockaden darstellen, die James überwinden muss um an den Kern seines Traumas zu gelangen. (Rusch 2009)

### 2.3 Gewaltvolle Intrusionen

Das *Mindscape*-Konzept findet sich nicht nur bei den *Horror Games*, auch in anderen Genres ist es oft mit der Repräsentation von Trauma konnotiert. Hier sind zunächst die *Shooter*<sup>39</sup> zu nennen, bei denen sich Titel finden, in denen die *Mindscape* klar abgegrenzt ist von »extramentalen« Abschnitten; sie markiert damit einen Übergang zu einer subjektivierten Introspektive, in Form von Träumen oder traumähnlichen Zuständen. In *MAX PAYNE* (Remedy Entertainment 2001) werden Frau und Kind des gleichnamigen Protagonisten von Einbrechern ermordet, das Ereignis verfolgt ihn seitdem. In Flashbacks durchlebt Max immer wieder den Moment, als er seine Familie tot auffand.<sup>40</sup> In diesen alpträumhaften Sequenzen navigieren die Spieler:innen Max durch seine Erinnerungen.

So besteht ein Level aus lang gezogenen Fluren des Wohnhauses, die schließlich in eine labyrinthisch verlaufende Blutspur übergehen, welche sich durch eine schwarze Leere zieht; am Ende der Spur befindet sich das

- 
- 38 Tatsächlich entdeckte ein Reddit-User erst 2020 durch eine Aufhellung über Bildbearbeitungsprogramme, dass James den Blick durch den Spiegel auf die Spielenden richtet (Henry 2020) – was neuen Spekulations- und Interpretationsraum bietet. (Walker 2020)
  - 39 Der Genre-Begriff des *Shooters* wird hier sehr weit gefasst und meint Computerspiele, in denen eine Kampfmechanik über andere Mechaniken dominiert, das Sammeln/Verwenden von Waffen und Ausrüstung im Vordergrund steht.
  - 40 Im dritten Teil der Reihe (*MAX PAYNE 3*, Rockstar 2012) werden die Flashbacks noch stärker eingebunden, immer wieder wird aus der erzählten Jetztzeit in frühere zentrale Lebensereignisse von Max gesprungen, die »erspielt« werden müssen. Zudem dienen *Glitches* als visuelle Markierung der Dysfunktionalität des Protagonisten. (Görgen & Braune 2016)

Kinderzimmer, durchgehend ist das Geschrei des Säuglings zu hören. (Abbildung 5, links) Da die Blutspur hauchdünn ist und Lücken aufweist, über die Max springen muss, ist diese Plattform-Passage, aufgrund der unpräzisen Steuerung, überdurchschnittlich herausfordernd bis nahezu unfair gestaltet.<sup>41</sup> Was spielmechanisch problematisch erscheint, lässt sich aus Traumatheoretischer Perspektive als Frustration über das Verhaften in der traumainduzierenden Situation deuten, die auf die Spielenden übertragen wird: »Remedy's decision to make Max's nightmares playable – in fact, annoyingly challenging – means that the player experiences the sensation of being lost for themselves, and encounters the frustration of repeated failure, mirroring Max's emotions.« (Smethurst 2015, S. 44)<sup>42</sup>

Ganz ähnlich sind die halluzinatorischen Träume in MASS EFFECT 3 (BioWare 2012)<sup>43</sup> strukturiert, in denen der Spielcharakter, Commander Shepard, einem Jungen durch einen unübersichtlichen Wald folgt (Abbildung 5, rechts). Shepard ist traumatisiert, weil er den Jungen bei einem Alienangriff auf der Erde nicht retten konnte. In den Flashbacks ist die Bewegung der Avatarfigur verlangsamt, die Steuerung reagiert träge, die Orientierung in der monotonen Landschaft fällt schwer. Der Angst evozierende Erinnerungsraum erweist sich als wiederkehrendes, unzugängliches Introjekt in Shepards Psyche. Buchstäblich »durchlaufen« die Protagonisten in MAX PAYNE und MASS EFFECT 3 also geografisch verwirrende und spielmechanisch frustrierende *Mindsapes* als Externalisierungen halluzinatorischer Intrusionen, die auf ihre PTSD verweisen.<sup>44</sup>

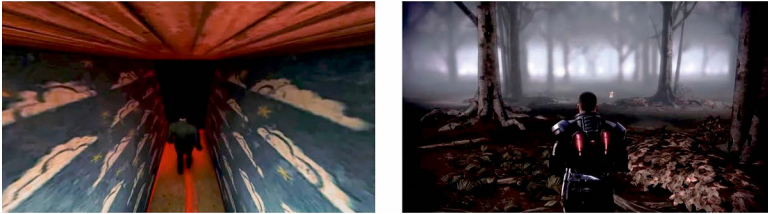
41 Hier findet sich Trauma-Repräsentation bereits verknüpft mit Geschicklichkeitspassagen, was zahlreiche *Platformer* als Spielmechanik fortschreiben und ausbauen (siehe Kapitel 3, Teil IV).

42 Neben den *Mindsapes* kann man auch die sonstigen Level, die in einem Film Noir-ähnlichen New Yorker Setting spielen, als Allegorie dafür sehen, wie Max sich selbst und sein Leben wahrnimmt; die Selbstmedikation mit *Painkillern* und seine Überzeugung, alle Personen, die er liebt, seien dazu verdammt zu sterben, vervollständigen das Bild eines an PTSD leidenden Charakters. (Bumbalough & Henze 2016)

43 Mass EFFECT 3 wird hier den *Shootern* zugeordnet, da seine Rollenspielelemente primär dazu dienen, die Fähigkeiten in den Kampfpassagen zu erweitern, die auch den Großteil der Spielzeit einnehmen. Zudem wurde über die Spielereihe das Konzept des *Deckungs-Shooters* etabliert, auf das auch das Leveldesign ausgelegt ist.

44 Zum Zusammenhang zwischen Halluzinationen und PTSD vgl. Brand, Rossell, Bendall & Thomas 2017, Kapitel 2.4.2, Teil II.

Abbildung 5: Die *Mindscape*-Passagen von MAX PAYNE (links) und MASS EFFECT 3 (rechts).



### 2.3.1 Spec Ops: The Line

Im Gegensatz zu den bisher aufgeführten Beispielen lassen sich bei den *Shootern* auch Trauma repräsentierende Spieletitel finden, bei denen auf eine Transitionsmarkierung verzichtet wird und die *Mindscape* kaum oder nicht trennbar vom »objektiven« Rest der Spielwelt ist: Extra- und intramentale Räume verschmelzen und zeigen damit (traumageprägte) Wahrnehmung als ein gesamtheitlich subjektives Konstrukt. Ähnlich einem *Mind-Game-Movie* ist SPEC OPS: THE LINE (Yager Development 2012) konzipiert. Angelehnt an Joseph Conrads Erzählung *Herz der Finsternis* (1899) und die Verfilmung APOCALYPSE NOW (1979) von Francis Ford Coppola, verlagert das Spiel die Handlung aus dem Dschungel von Vietnam in ein fiktives Dubai, das von mehreren Sandstürmen fast vollständig zerstört wurde. Auf der Suche nach einem verschollen gegangenen Rettungstrupp, angeführt durch Lieutenant Colonel John Konrad, steuern die Spielenden den Soldaten Captain Martin Walker, der von zwei KI-kontrollierten Kameraden begleitet wird. Sie erfahren, dass Konrad und seine Einheit den Befehl verweigert haben, die Stadt und ihre Bewohner aufzugeben und schließlich desertierten. Obwohl das Spiel optisch und spielmechanisch an andere *Military Shooter*<sup>45</sup> erinnert (Abbildung 6), stellt es Motive wie die Faszination für Militär und Gewalt im Spielverlauf immer mehr in Frage.<sup>46</sup>

45 Als Sub-Genre der *Shooter* versuchen die *Military Shooter* »[...] to create or re-create the experience of the player being in military service, to give the player a pseudo-experience of being a soldier.« (Green 2017, S. 17)

46 Dazu Smethurst (2017, S. 214f.): »For example, from very early on in the game, Spec Ops reworks the military shooter tradition of using anonymous Arabs as enemies by pitching US soldiers against US soldiers. [...] this prevents the player from othering

Abbildung 6: Das vermeintlich generische Gameplay von SPEC OPS: THE LINE.



Zum Spielende stellt sich heraus, dass Konrad bereits seit mehreren Monaten tot ist. Walker hat dessen Stimme jedoch über weite Strecken seiner Suche als Radiosignal empfangen und meint ihm im Finale leibhaftig gegenüberzustehen. (Abbildung 7) Weite Teile der vermeintlichen Spiel-Wirklichkeit waren also Halluzinationen, hervorgerufen durch Walkers PTSD aufgrund der unmenschlichen Entscheidungen, die er (und mit ihm die Spielenden) zuvor treffen mussten und die unter anderem zu einem Massenmord führten.<sup>47</sup> Hinzu kommt die zunehmende Erkenntnis,

---

the soldiers or treating them as no more than targets in a shooting gallery. Moreover, Walker's mission is often poorly defined, confusing, or contradictory, in a stark contrast to the clear objectives given to players of other military shooters. Most importantly [...] it is unclear who the ›good guys‹ in the game are or, indeed, whether there are any good guys at all. As Spec Ops progresses, it gradually becomes apparent that Walker is very far from the stereotypical shooter game action hero who can do no wrong.«

- 47 In einer eindringlichen Sequenz attackiert Walker zunächst, von einem Laptop aus, vermeintlich gegnerische Truppen. Die Inszenierung erinnert an die Mission *Death From Above* aus CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (Infinity Ward 2007): Aus der Ferne wird über die abstrahierte Ansicht eines Monitors, ausgelöst durch unseren Eingabebefehl, menschliches Leben ausgelöscht. Doch in SPEC OPS: THE LINE begeben wir uns mit Walker und seinen Kameraden anschließend direkt in das bombardierte Areal – nur um feststellen zu müssen, dass wir auf einen Trupp geschossen haben, der

als (imperialistischer) Eindringling eine Dominanz zu verfechten, deren Sinnhaftigkeit nicht mehr gegeben ist:

Indeed, as Walker proceeds through the ›primitive hostility‹ of the Dubai landscape, which (almost literally) sandblasts away his sense of civilization and military order, he begins to show clear symptoms of suffering from trauma, including hallucinations, delusions of grandeur and invincibility, emotional withdrawal or numbing, and the unbidden repetition of traumatic events. (Smethurst 2015, S. 147)

Die Figur des übermächtigen moralischen Helden wird nicht nur gebrochen, sondern die Berechtigung für sein Vorgehen wird hinterfragt, die schmale Linie (*The Line!*) zwischen Retter und Täter deutlich: »Spec Ops demonstrates to the player how arbitrary and blurred the gap between righteousness and villainy can be, how easily one can slip into the role of perpetrator.«<sup>48</sup> (Smethurst 2017, S. 217)

Wie die *Mind-Game-Movies* folgt SPEC OPS: THE LINE einer »Ästhetik der Überraschung« (Glinka 2014). Wo bei Filmen aber durch die Konventionalisierung der *Mind-Game-Tendenz* die Zuschauer bereits durch die »Erwartung des Unerwarteten« (ebd.) geprägt sind und einen finalen Twist antizipieren, war eine derartige Durchbrechung von Genre-Konventionen bei Computerspielen eher noch ein Novum und traf sicherlich auf eine nicht darauf vorbereitete Spieler:innenschaft.<sup>49</sup> Die Einbindung des Traumas hat hier also ei-

---

Zivilisten aus dem Krisengebiet bringen wollte. Männer, Frauen und Kinder finden wir als grausam entstellte Leichen vor.

48 Die Psychologin Rachel MacNair weist in ihrem Werk *Perpetration-Induced Traumatic Stress: The Psychological Consequences of Killing* (2005) darauf hin, dass es vergleichsweise wenig Studien über die psychologischen Effekte von Trauma in Bezug auf die Verursacher traumatischer Ereignisse gibt. Ihre Forschungsergebnisse legen nahe, dass die Folgesymptomatiken sehr ähnlich sind wie bei den von Gewalttaten Betroffenen: Dissoziation, heftige Stimmungsschwankungen, Vermeidung traumabezogener Stimuli und die ständige mentale Rückkehr zu den Traumaszenen.

49 Nicht nur das Finale, auch viele Design-Entscheidungen wurden deswegen, gerade in der Fachpresse und in Rezeptionen von Spielenden, als weniger gelungen betrachtet – von der innovationsarmen *Shooter-Mechanik* bis hin zu der fehlenden Entscheidungsfreiheit in Schlüsselszenen (siehe bspw. Cowen 2012; Donlan 2012; Meer 2012; Roberts 2014). Gerade die Phosphor-Bomben-Szene folgt dem Prinzip der *denied choices*, das Kuznetsova (2017, S. 46) so formuliert: »[I]ntroducing a possibility for an action and a clear narrative justification for it, but then denying the player any material affordances to carry the action out. The potential reaction of the system to the interaction

Abbildung 7: Walker sieht sich mit Konrad und damit sich selbst konfrontiert im Finale von *SPEC OPS: THE LINE*.



nen Sensationscharakter – sie dient vor allem der Hinführung zu einem unerwarteten Handlungsmoment, weniger einer an dem Traumatisierten orientierten Darstellung, auch wenn dies vielleicht intendiert war. Erleben wir Walkers Halluzinationserfahrung zunächst als ›Realität‹ mit, führt die narrative Funktionalisierung seiner Traumatisierung zu einer Trennung des Rezeptionserlebnisses von der »[...] Erfahrung des Halluzinierenden, der sie als ununterscheidbaren Teil der Realität erlebt.« (Lahde 2006, S. 68) Die halluzinierende Figur wird unweigerlich als unzuverlässig markiert, denn »das Ziel,

---

is transparent to the player, the results are clearly beneficial, and the game acknowledges this but still refuses the player the opportunity to proceed in the most straightforward way.« Grant Tavinor verteidigt das Konzept der *denied choices* in Bezug auf die letzte ›Mission‹ von *THE LAST OF US* (Naughty Dog 2013), während der wir medizinisches Personal erschießen müssen, damit die erzählte Geschichte beendet werden kann. Seine Argumentation lässt sich auf *SPEC OPS: THE LINE* übertragen: »The tension between depicting game play that is satisfactorily interactive, and a narrative that charts a determinate path, is solved then by introducing a forced move into the game, intentionally subverting the interactivity of the game play to make a narrative point. The scene has a kind of quasi-freedom: players are responsible for performing the actions that render the scene, but they have no choice given their desires and the means of action available to them.« (Tavinor 2015, S. 281)

*ihre* Einschätzung der Situation verständlich und nachvollziehbar zu machen, erfordert zum einen die Vergabe von Falschinformationen über die diegetische Realität und zum anderen die Unterschlagung von Informationen über den faktischen Bewusstseinszustand der Figur, der ja nicht ihrer Eigenwahrnehmung entspricht [...].« (Ebd.; Hervorhebung im Original) Walkers pathologischer Zustand, der seine Erinnerung und Identität in Frage stellt, scheint so nicht mehr zu sein als »[...] indication[s] of crisis and uncertainty in the relation of the self with itself and with the world (and by extension: of the spectator with the screen).« (Elsaesser 2009, S. 31)

Die Krise des Subjekts führt der Handlungslogik von SPEC OPS: THE LINE zufolge immer zum Verharren im Trauma, zur Selbstzerstörung und unabdinglichen Auflösung des Ichs – am Ende des Spiels steht die Entscheidung, die eine Hälfte einer ›gebrochenen‹ Psyche zu töten.<sup>50</sup> Dabei wäre auch eine Erweiterung dieser Betrachtungsweise möglich, bei der kognitive Verarbeitungsvorgänge, wie Walkers Halluzinationen, als mentale Reaktionen auf ein Ereignis in einer oder auf eine unzuverlässige Welt an sich gesehen werden – ein produktiver *Coping*-Mechanismus, um einen individuellen Weg der Auseinandersetzung und des Neuzugangs zu schaffen:

[T]hese apparently damaged minds and bodies are capable of displaying remarkable faculties at times [...] Their disability functions as empowerment, and their minds, by seemingly losing control, gain a different kind of relation to the man-made, routinized, or automated surroundings [...] This would indicate that ›trauma‹ is not only something that connects a character to his or her past, but also opens up to a future. (Elsaesser 2009, S. 31)

### 2.3.2 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Noch mehr als SPEC OPS: THE LINE bricht METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (Kojima Productions 2015; von nun an als METAL GEAR SOLID V bezeichnet) mit den Konventionen des *Shooter*-Genres und findet darüber neue Zugänge, Trauma zu repräsentieren. Schon der Spieltitel selbst verweist einerseits auf ein neuronales Phänomen, das Personen Gliedmaße weiterhin spüren lässt, obwohl sie diese verloren haben. Andererseits deutet

50 Es gibt mehrere mögliche Enden: Entweder erschießt Walker sich selbst oder er lässt zu, dass ›Konrad‹ ihn erschießt; alternativ tötet er ›Konrad‹. Die Konfrontation erinnert an das Finale des *Mind-Game-Movies* FIGHT CLUB (Fincher 1999).

er auf psychische Narben hin, die ebenfalls nicht verheilt sind und als Phantom das Bewusstsein durchdringen. Wie in den Serienteilen zuvor, verkörpern die Spielenden Solid Snake, einen kampferfahrenen Veteranen, der nun als *Punished Venom Snake* oder *Big Boss* bekannt ist. Aus einem neunjährigen Koma erwacht, rächt er, an der Spitze einer Söldnereinheit namens *Diamond Dogs*, den Angriff der Geheimorganisation *Cypher* auf seine alte Basis. Im Laufe des Spiels kann Snake eine neue *Motherbase* errichten und ausstatten.

Das Szenario ähnelt zunächst anderen *Military Shootern*, wie diese bietet METAL GEAR SOLID V diverse Instrumente der Kriegsführung – Fern- und Nahkampfwaffen, Equipment im Militärstil, Hubschrauber und Panzer. Die Missionen, die in einer relativ offenen und weitestgehend realistisch gestalteten Spielwelt angesiedelt sind, sehen taktische Ziele wie das Eindringen in gegnerische Stützpunkte vor.<sup>51</sup> (Abbildung 8) Doch die Hauptcharaktere sind allesamt durch ihr von Gewalt durchzogenes Leben gezeichnet, was illustriert, dass eine schnelle Erholung von einer Traumatisierung oft nicht möglich ist – »[...] its lasting effects linger, perhaps for a lifetime.« (Green 2017, S. 51) Amy Green beschreibt in ihrer ausführlichen Analyse zu METAL GEAR SOLID V (2017), die hier nur in Ansätzen wiedergegeben werden kann, den Kern des Spiels als »exploration of pain, both physical and psychological« (ebd., S. 1). Es thematisiert ihr zufolge PTSD sowohl narrativ als auch auf der Bildebene sowie über die Spielmechanik. So verweigert sich die Geschichte einer kohärenten und chronologischen Schilderung von Ereignissen, was der Unsicherheit und dem Unbehagen des Protagonisten hinsichtlich seiner traumatischen Biografie entspricht. Jede Ausübung von Gewalt, die hätte vermieden werden können, wird aufgerechnet als sogenannte *Demon Points*; deren angesammelte Menge bleibt den Spielenden verborgen, als Auswirkung verändert sich jedoch Snakes Äußeres als somatische Externalisierung seiner traumatischen Erlebnisse: Das Schrapnell, das noch in seinem Schädel steckt, wächst ähnlich einem Teufelshorn, sein Gesicht ist von Blut bedeckt, das nicht abgewaschen werden kann.<sup>52</sup>

51 Wenn auch ein Markenzeichen des Chefdesigners Hideo Kojima – der krude Humor – an vielen Stellen durchscheint. So kann sich Snake unter einem großen Pappkarton vor feindlichen Blicken schützen.

52 Ebenso lassen sich *Heroism Points* sammeln, die die Effekte der *Demon Points* auf den Körper Snakes umkehren. Hier findet sich, wenn auch im Verborgenen, eine sich zwischen *Sanity Meter* und *Morality Meter* bewegende Mechanik, die ausgerechnet Helldentum als ›Heilung‹ für die Folgen einer traumatisierenden Täter-Rolle setzt und die Erkrankung antagonisiert (wie auch die *Demon Points* diese schon dem Namen nach dä-



Abbildung 8: Snake schleicht sich an einen Gegner heran in METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN.



Besonders eindringlich ist die Eröffnungssequenz von METAL GEAR SOLID V inszeniert. In einem Krankenhaus kommt Snake nach seinem Koma zu Bewusstsein, schwer verwundet und nicht in der Lage sich zu bewegen. Das klaustrophobische Setting dient zwar als Tutorial, das in die wichtigsten Spielmechaniken einführt, schafft dabei aber ein Gefühl der Hilflosigkeit und des Ausgeliefertseins:

For example, the first thing the player is asked to do by the attending physician is to nod his head. The player can barely do that but nothing else, be-

---

monisieren). Ebenso fragwürdig ist der Umgang mit den, nach Green, ebenfalls unter PTSD leidenden Söldnern der *Diamond Dogs*: Zwar kann man explizit einen Trakt zur Behandlung von PTSD auf der *Motherbase* bauen. Andererseits wird in einem Menü aufgeführt, welche Individuen aggressiv auftreten und aus der Reihe fallen, jederzeit kann man diese entlassen, um die Moral der Gruppe aufrecht zu erhalten: »What matters within the fictional world of the game is camaraderie and each individual soldier's ability to both fit in with life as a Diamond Dog and to freely serve.« (Green 2017, S. 64) Um sozial akzeptiert zu werden und seinen Status zu behalten, müssen also Symptomaten einer Traumatisierung unterdrückt werden. Die zerstörerischen Auswirkungen eines solchen Anpassungsversuchs hat bereits Freud bei den heimkehrenden Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg festgehalten, seine Erkenntnisse konnten durch die *Embodied Cognitive Science* bestätigt und vertieft werden (siehe Teil II).

ing too weak to get out of the hospital bed. While this essentially trains the player in the game's controls one step at a time, it also causes the player to feel helpless and undoes expectations that this is merely a war or a more straightforward military-style game. The doctor then slowly reveals what has happened to the player, starting with the revelation that he has been in a coma for nine years. Each traumatic revelation causes the player to hyperventilate or need sedation. This presentation and the player's reaction are in opposition to the doctor providing an unrealistic sustained exposition of the traumatic facts and the player handling all of the revelations at once without any sense of panic or trauma. This opening then leads to further disclosures covering the extent of the player's injuries. He has lost his right eye and left arm below the elbow, and large pieces of shrapnel remain in his body, the most significant of which is a bit of shrapnel protruding from his forehead that will later correlate to the player's Demon status. The player is not embodying, at least at this stage, a strong character – he or she is vulnerable and weak. (Green 2017, S. 76)

Gerade als der Arzt Snake und damit die Spielenden aufklärt, dass er sich aus Schutz vor Verfolgern einer gesichtsverändernden plastischen Operation unterziehen soll,<sup>53</sup> wird er von einer Angreiferin in Militärkleidung getötet, die auch Snake attackiert. Aufgrund seines labilen Zustands ist er nahezu wehrlos und sicherlich durch diese Extremsituation retraumatisiert.<sup>54</sup> Nur mit der Hilfe eines anderen Insassen, dessen Gesicht fast vollständig bandagiert ist, gelingt Snake die Flucht. Die Sequenz besteht aus Passagen, bei denen wir im richtigen Moment eine bestimmte Taste drücken müssen (sog. *Quick Time Events*), sowie Schleichabschnitten und Schießeinlagen.

---

53 Der Arzt lässt Snake sein zukünftiges Aussehen selbst entscheiden. METAL GEAR SOLID V nutzt dazu eine Rollenspielmechanik, die Charaktererstellung: Über zahlreiche Menüs können Attribute wie Haut- und Haarfarbe, Haarwuchs, Augenabstand, Nasengröße etc. justiert werden. Diese zeitaufwendige Prozedur wird kurz darauf ad absurdum geführt – da das Klinikpersonal getötet wird, kommt es nie zu der chirurgischen Maßnahme, Snakes Gesicht bleibt unverändert. Durch das Spiel mit der Genre-Konvention wird vor allem gerade die Erwartungshaltung versierter Spieler:innen unterlaufen, was der intendierten Verunsicherung zu Spielbeginn zuträglich ist.

54 Der Psychologe Yochai Ataria (2015) argumentiert, dass das Entwickeln einer traumatischen Situation mit dem Gefühl korrespondiert, während des intrusiven Ereignisses keine Herrschaft und Kontrolle über den eigenen Körper zu haben oder unter Zwang abgeben zu müssen.

Perspektivisch wechselt das Spiel dabei zwischen der *First-* und *Third-Person*-Ansicht, bei letzterer durchziehen öfter Schlieren das Bild oder es wird komplett schwarz, wenn wir streckenweise das Bewusstsein verlieren:

The shift to the first person moves the violence in those moments closer to the player's own field of vision, as Snake is not on screen to serve as an extra buffer. The shifting perspective can also be considered as a manifestation of Snake's own psyche. The narrative reminds the player that certain moments, such as the horrific slaughter that takes place in the hospital during the game's opening Prologue mission, become

Die physische und psychische Verwundung des Protagonisten wird in diesem Epilog ludisch erfahrbar. Auch in METAL GEAR SOLID V findet sich ein finaler Twist, der allerdings im Unterschied zu SPEC OPS: THE LINE nicht zwangsläufig Teil der Handlung ist, sondern durch die Spielenden in Form einer Extramission freigeschaltet werden kann: *Mission 46: Truth – The Man Who Sold the World* ist eine Expansion des Prologs, in der die Krankenhaussequenz aus anderen Perspektiven zu sehen ist. Man findet heraus, dass der Snake, den man im bisherigen Spielverlauf verkörperte, eigentlich ein Söldner der *Diamond Dogs* ist; sein Gesicht wurde chirurgisch verändert und sein Gedächtnis alteriert, sodass er die Identität des eigentlichen Snakes annehmen konnte:

The player discovers that everything he or she has believed to be true following the initial playthrough of the hospital escape has been a carefully crafted lie, one perpetrated on the other characters ingame, but also, as meta-narrative, on the player himself or herself. [...] Snake refers to his double as ›my very own phantom,‹ and through this twinning, this confusion of identities, the narrative presents its final commentary on the fragmentation of identity and the reshaping of it in the aftermath of trauma. (Green 2017, S. 105f.)

So wie die Identitäten sich ändern, teilen, auflösen und zusammenfinden, wird in METAL GEAR SOLID V Trauma nicht eindeutig, sondern als fragmentarisch und widersprüchlich repräsentiert. Damit geht die Darstellung über Schock und Sensation hinaus, deutet zudem eine intersubjektive Ebene traumatischer Ereignisse an. Weiterhin stützt sich das Spiel jedoch auf *Shooter*-Mechaniken und entkommt nicht den vorherrschenden Konstruktionen, mit denen Trauma in diesem Genre (und auch bei Spielen des Horror-Genres) repräsentiert ist – »how characters use trauma to manufacture identity; how issues of PTSD interfere with personal relationships; how trauma is represented via nightmares; how self-medication is used as a coping mechanism;

how PTSD is personified through villains; and how issues of trauma serve as catalysts for gunplay.« (Bumbalough & Henze 2016)

### 2.3.3 American McGee's Alice

Die Repräsentation von Trauma durchläuft in der ALICE-Serie des Computerspiel-Designers American McGee,<sup>55</sup> trotz gleichbleibendem Setting und gleicher Protagonistin, eine Progression. Die Reihe überträgt Motive und Charaktere aus Lewis Carrolls Erzählungen *Alice im Wunderland* (1865) und *Alice hinter den Spiegeln* (1871), nimmt sich aber große Freiheiten in Bezug auf die eigentliche Handlung und die Ausgestaltung der fiktiven Welt. Die Retextualisierung »[...] aim[s] to kindle imagination and permeate[s] an unsettling aura of dread – in contrast to the original books, which sought to inspire astonishment.« (Lemmon 2011) Im ersten Teil, AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment 2000), überlebt Alice einen Hausbrand, bei dem ihre Eltern ums Leben kommen.

Alice wird ins *Rutledge Asylum* eingeliefert, wo sie mehrere Jahre in einem katatonischen Zustand verbringt und sich mental ins Wunderland flüchtet – ein direkter Hinweis auf ihre Traumatisierung:

Although it can be experienced in the absence of a history of trauma, dissociation is frequently observed in the immediate aftermath of traumatic events, and trauma survivors can sometimes experience a heightened predisposition to dissociative many years after the original traumatic event. [T]raumatic events that occur in the context of salient attachment relationships can be regarded as particularly influential to the development of dissociation and related phenomena, including hallucinatory experiences [...]. (Berry, Varese & Bucci 2017, S. 59ff.)<sup>56</sup>

Das Wunderland scheint sich im Untergang zu befinden – wie sich herausstellt, aufgrund von Alices Schuldgefühl, die Katastrophe als einzige überlebt zu haben: »This Wonderland has gone to the dark corners of Alice's mind.«

55 American McGee war zu Beginn seiner Karriere bei *id Software* angestellt und arbeitete – vor allem als Leveldesigner – mit an Titeln wie DOOM II: HELL ON EARTH (*id Software* 1994), QUAKE (*id Software* 1996) und QUAKE II (*id Software* 1997). Zum aktuellen Zeitpunkt ist, neben den bereits erschienen AMERICAN MCGEE'S ALICE und ALICE: MADNESS RETURNS, ein dritter, Crowd-finanzierter Titel unter dem Projektnamen ALICE: ASYLUM in der Entwicklung.

56 Gerade der Verlust der Eltern scheint mit späteren Dissoziationsphänomenen bei den Kindern in Verbindung zu stehen (Liotti 1992; Hesse & van IJzendoorn 1998).

(Saakey 2011, S. 31)<sup>57</sup> Sie muss nun die Herzkönigin besiegen, um die Integrität von Wonderland wiederherzustellen.

Dass damit die Wiederherstellung ihrer psychischen Integrität einhergeht, die Reise durchs Wonderland einem inneren Heilungsprozess gleichzusetzen ist, wird dabei mehr narrativ behauptet als spielmechanisch eingebunden. Das Gameplay hebt sich wenig ab von anderen *Third-Person-Action*-Spielen dieser Ära.<sup>58</sup> Aus einer hinter Alice als Avatar-Figur fixierten Kameraperspektive gilt es mit diversen Nah- und Fernkampfwaffen die zahlreichen Gegner zu besiegen, Rätsel-Einlagen und Plattform-Passagen zu bewältigen.

Die Spielwelt selbst präsentiert sich als *Mindscape* mit verschobenen Größenverhältnissen, verschachtelten Escher-artigen Räumen, flottierenden, sich auflösenden und neuformierenden Strukturen. Über verstreute *Power-Ups* lassen sich ›Gesundheit‹ und ›Magie‹ auffüllen, die als rote bzw. blaue Flüssigkeitssäulen links und rechts auf dem Bildschirm eingeblendet werden. (Abbildung 9) Ist deren Funktion generisch (Bildschirmtod bei verbrauchter Gesundheit, Magie lädt Angriffe auf), findet sich bei ihrer Bezeichnung doch ein Bezug zur Repräsentation von Trauma: Die Magiesäule wird als *Willpower* benannt, die Gesundheitssäule als *Sanity*. Somit verhartet AMERICAN MCGEE'S ALICE bei der Einbindung psychischer Zustände nicht nur in Mustern des Shooter-, sondern auch des Horror-Genres, indem das Spiel den Verlust der mentalen Zuverlässigkeit mit einem Scheitern der Protagonistin Alice gleichsetzt und Traumabewältigung über eine (ableistisch benannte) Skala quantifiziert: Ein *working through*, das nicht als inkludierende, offene Suche nach Ursachen und Bewältigungsstrategien repräsentiert wird, sondern als alternativloser Kampf gegen die eigene Schuld, der nur mit einer Exklusion vom Selbst enden kann oder mit dessen vollständiger Vernichtung.

Das Spiel endet mit der Entlassung von Alice aus der psychiatrischen Anstalt, die kurze Rendersequenz ist – abgesehen vom Intro und wenigen gescripteten Dialogsequenzen im Spielverlauf – fast der einzige Verweis auf die traumatische Prämisse. Sie stellt somit eher eine erzählerische Plausibilisierungsstrategie dar, bildet als *Backstory Wound* den Ausgangspunkt einer

57 Das Überlebensschuld-Syndrom (*survivor guilt*) ist eine Form der Posttraumatischen Belastungsstörung, bei der gewollt oder ungewollt Überlebende ein Schuldgefühl entwickeln, weil sie anderen nicht helfen konnten bzw. nicht daran glauben, ein Überleben verdient zu haben. (Hirsch 2014)

58 Beispielhaft seien hier HEAVY METAL F.A.K.K.<sup>2</sup> (Ritual Entertainment 2000) sowie RUNE (Human Head Studios 2000) genannt.

klassischen Heldenreise, bei denen die Elemente der Charakter-Motivierung austauschbar bleiben.

Abbildung 9: Die Statusleisten des HUD-Displays von AMERICAN MCGEE'S ALICE.



### 2.3.4 Alice: Madness Returns

Lässt der Titel des zweiten Teils der Serie, ALICE: MADNESS RETURNS (Spicy Horse 2011), zunächst vermuten, dass er einer Stigmatisierung von psychisch Erkrankten ebenfalls nicht entkommt, durchläuft deren Repräsentation doch eine Progression und wirft einen Blick hinter die Spiegel auf eine »verrückte« Gesellschaft, die physische und mentale Wunden verursacht, vor allem bei Frauen und Kindern. Die Narration verläuft doppelsträngig: Während sie in AMERICAN MCGEE'S ALICE ausschließlich in der Wunderland-Mindscape verortet ist, wird nun auch Alices Leben im viktorianischen London geschildert. Mittlerweile 19 Jahre alt, residiert Alice in einem Waisenhaus und ist in psychiatrischer Behandlung bei Dr. Bumby, der über Hypnose ihre Erinnerungen an den Hausbrand zu unterdrücken versucht.<sup>59</sup> Trotzdem kehrt sie

59 Bereits hier könnte man skeptisch werden: »While this initially appears reasonable, it stands in direct opposition to the prevailing theories of the time and practices still followed today. The repression and dismissal of memory is arguably at the core of dissociative and damaging mental states.« (Fawcett 2016, S. 495)

in Halluzinationen ins Wunderland zurück, das nun von einer neuen Bedrohung heimgesucht wird: Der *Infernal Train*, gesteuert von einem Puppenmacher, überzieht die eigentlich idyllischen Landschaften mit einer schwarzen Masse, dem *Ruin*, dessen körperliche Manifestationen sich Alice entgegenstellen. (Abbildung 10)

Abbildung 10: Alice im Kampf gegen den Ruin in ALICE: MADNESS RETURNS.



Auch die Herzkönigin scheint überlebt zu haben, sie entpuppt sich schließlich als jüngerer Selbst von Alice und hilft ihr, die wahre Identität des Puppenspielers zu erkennen: Dr. Bumby war in der Nacht des Hausbrandes anwesend. Er vergewaltigte Alices Schwester und legte selbst das Feuer, um keine Zeugen zu hinterlassen. Nun löscht er in seinen Behandlungen die Erinnerungen von Kindern, will sie in willenlose Puppen (*blank dolls*) verwandeln, um sie an Kinderschänder zu verkaufen. Alice kann letztendlich Dr. Bumbys Repräsentation im Wunderland besiegen und findet so die Kraft, ihn in der realen Welt zu konfrontieren. Als Dr. Bumby ihr zu verstehen gibt, dass sie ihm aufgrund ihrer sozialen Position nicht gefährlich werden kann (»Indeed, a hysterical woman, former lunatic, roaring outrageous accusations a respectable social architect and scientist. My god, Alice, who would believe you? I scarcely believe it myself.«), stößt sie ihn vor einen ankommenden Zug. Daraufhin beginnen Elemente des Wunderlandes mit London zu verschmelzen, durch das hybride *Londerland* schreitet eine gestärkte Alice zum Spielende einer ungewissen Zukunft entgegen.



Wo das eskapistische Wunderland im ersten Teil noch selbst als krankhaft, als Anzeichen von *Insanity* markiert wurde, wird seine Funktion in *ALICE: MADNESS RETURNS* umgedeutet in einen Schutzraum, der Heilung und Empowerment ermöglicht in einer Gesellschaft, die einen solchen Zufluchtsort für marginalisierte Gruppen – in diesem Kontext Kinder, Frauen und Traumatisierte – erst nötig macht. Alle erwachsenen Bezugspersonen in Alices Leben, neben Dr. Bumby, üben Gewalt an ihr aus: Zwei Fischer versuchen sie zu vergewaltigen, eine alte Krankenschwester will sie um Geld erpressen (was Alices erste Vision triggert).<sup>60</sup> Symbolisch dringen die alltäglichen Aggressions- und Missbrauchserfahrungen in den Schutzraum Wunderland ein, drohen ihn zu destabilisieren.<sup>61</sup>

Diese Intrusionen verweisen auch auf den gesamtgesellschaftlichen Kontext: Das London im viktorianischen Zeitalter war geprägt vom durch die Industrialisierung katalysierten Wandel zur neuzeitlichen Großmacht, aber auch durch das Festhalten an bürgerlichen Traditionen und Konventionen. Frauen blieben weiterhin entmündigt, die Macht ging von der zunehmend nur noch repräsentativen Monarchie an männliche Industrielle, Handelsgesellschaften und ambitionierte Politiker. (Morawietz 2019) Der *Infernal Train* ist somit patriarchalisches Symbol für den unaufhaltsamen technischen Fortschritt, der als Freudscher Phallus der Lebenswelt von Frauen den Untergang – das schmierölartige, ejakulatähnliche *Ruin* – bringt: »The introduction of the modern technology into a wondrous space is inherently disruptive.« (Fawcett 2016, S. 494) Der Puppenmacher benutzt *Ruin* zum Kitten seiner Puppen, so fällt das Motiv der entindividualisierenden Industrialisierung zusammen mit der Objektifizierung von Kindern, insbesondere junger Frauen: »The threat to Alice's progress through the game world is the dehumanized child and the industrialization that drives it.« (Ebd., S. 500)

60 Visionen, explizit audiovisuelle Halluzinationen, stehen in direkter Verbindung mit Gewalterfahrungen in der Kindheit, vor allem mit sexuellem Missbrauch; siehe bspw. Rosen et al., 2017.

61 Das Konzept findet bei einer anderen Spieleserie eine Entsprechung: »Alice's twisted Wonderland is almost reminiscent of Silent Hill, in which every fear of those few who dare enter is personified into something extremely perturbing. Angela Orosco of *Silent Hill 2* personifies her childhood abuse as the Abstract Daddy, a monster shaped as a bed holding two misshapen figures atop it. This concept is specifically pertinent with regards to the psychological experiences of Alice, as she too must fight personifications of a real-life abuser.« (Brock 2016)



Die größere erzählerische Vielschichtigkeit von *ALICE: MADNESS RETURNS* im Vergleich zum Vorgänger wird durch das Gameplay kaum aufgegriffen, das spielmechanisch mehrheitlich dem des ersten Teils entspricht. Wo Computerspiele wie *CELESTE* (Maddy Thorson & Noel Berry 2018) und *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* (Ninja Theory 2017)<sup>62</sup> Rätsel- und Sprungabschnitte nutzbar machen für die Repräsentation von Trauma und Trauma-Symptomatiken (was in den jeweiligen Analysen noch erläutert wird), bleiben sie hier größtenteils ein aufgesetzt wirkendes Genre-Relikt, das tief auf seine Wurzeln zurückweist, bis hin zu den *Shootern*: So dienen beispielsweise Schalterrätsel der Unterteilung der Levelstruktur in begehbare und nicht begehbare Bereiche, das Überwinden von Abgründen dient genretypisch dazu, die motorische Geschicklichkeit der Spielenden herauszufordern.<sup>63</sup> Ohne diegetische Legitimation verweisen die Spielelemente nicht symbolisch-metaphorisch über sich hinaus und sind damit aus der Perspektive der Trauma-Repräsentation ein Rudiment, ein Appendix ohne Funktion: Ein Sprung in *ALICE: MADNESS RETURNS* steht als solcher nur für sich – in einem Spiel wie *CELESTE* funktioniert er über eine diegetische Aufwertung als Auseinandersetzung zwischen dem Selbst und der Welt und dient so, als räumliche Externalisierung (vgl. Kapitel 1.3, Teil IV), einer Reflexion mentaler Prozesse.

Ein Versuch der Einbindung von Trauma in die Spielmechanik findet über das Motiv der Erinnerungen statt: In der Spielwelt sind sammelbare, kristallin anmutende Objekte versteckt, die sich mit »dekontextualisierten Wahrnehmungsfragmenten« (Fischer & Riedesser 2009, S. 96) gleichsetzen lassen. Diese Wahrnehmungsfragmente werden zunächst oft nicht mit der traumatischen Szenerie in Verbindung gebracht und sind in diesem Sinne von ihrem situativen Kontext abgelöst. »Dennoch geben sie Aspekte der traumatischen Situation wieder, die sich nachträglich in den situativen Kontext detailgetreu einreihen lassen.« (Ebd.) Oft haben die Wahrnehmungsfragmente im Wunderland die Form eines Miniaturhauses – ein *Bewusstseinsraum* (siehe ebd.), der sowohl auf den tödlichen Brand als auch auf den »Puppenspieler« Dr. Bumby verweist:

62 Auf diese und weitere Titel wird in den folgenden Kapiteln noch eingegangen werden.

63 Schon die zeitgenössischen Kritiken sahen die Rätsel- und Sprungeinlagen dabei mehrheitlich nicht einmal als gelungen an; siehe z.B. Turi 2011.

Each time she recovers another part of her memory of the fire and her family's death, she does so by walking into the burning house. Like involuntary traumatic recollections, Alice keeps coming back to a moment that shaped her life. She must enter the space of her memory to relive and understand it. (Fawcett 2016, S. 499f.)

Doch der für die Traumaverarbeitung so wesentliche Aspekt des Zurückholens von Erinnerungen, des Zusammenfügens zu einer schlüssigen Biografie, ist für ein erfolgreiches Durchspielen nicht notwendig. Die Erinnerungsfragmente schalten zwar zusätzliche Informationen in Form von audiovisuellen Hinweisen frei, die dann aber nur in einem Menü gesammelt werden und sonst keine Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. So bleiben sie eine optionale Trophäe, die mehr der Sammellust mancher Spieler:innen zuträglich ist als einer Hervorhebung der Bedeutsamkeit von Erinnerungsarbeit.<sup>64</sup>

Eine Umdeutung erfährt hingegen über die Spielmechanik der Begriff der Hysterie, der als Sammelbezeichnung für angeblich krankhafte, ekstatische Gefühlszustände, von denen ausschließlich Frauen befallen seien,<sup>65</sup> bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts Verwendung fand. Der *Sanity*-Gesundheitsbalken von *AMERICAN MCGEE'S ALICE* weicht einer Rosenranke, sind die Blüten verbraucht, verfällt Alice in einen panikähnlichen Zustand, während dem, wie durch einen Adrenalinschub ausgelöst, die Zeit langsamer vergeht und ihre Kraft erhöht ist. Markiert wird der Übergang durch eine visuelle Transformation von Alice und der Spielwelt – die Farben bis auf Rot verblassen, ebenso erbleicht Alice, zeigt einen zornigen Blick aus blutunterlaufenen Augen. (Abbildung 11) Während Alice als wehrloser Avatar in der London-Spielwelt fast jegliche Einflussnahme entzogen wird (nicht einmal in Dialogen kann zwischen Antwortmöglichkeiten gewählt werden), konterkarieren die Möglichkeiten im Wunderland diese Hilflosigkeit: Nicht nur steht ein Arsenal an

64 Die Erinnerungsfragmente vermitteln zudem das Bild fest geformter Gedächtnisinhalte, was den fluiden Modellen der heutigen Forschung widerspricht (siehe Kapitel 2, Teil II).

65 So leitet sich *Hysterie* vom griechischen Wort für Gebärmutter (*ὑστέρα hystéra*) ab. (Sereña 2017) Queen Viktoria, die als Monarchin namensgebend war für das viktorianische Zeitalter, griff die Bezeichnung auf, um progressive Frauenbewegungen zu diskreditieren: Sie hielt die Ziele der ersten Kämpferinnen für Frauenrechte für überflüssig und unsittlich – eine »Ansammlung gelangweilter, zur Hysterie neigender Damen« (Widman 2016)

Waffen zu Verfügung (gebaut aus Alltagsgegenständen, wie einem Pfefferstreuer), über den Status *Hysteria* eignet sich Alice ein patriarchalisches Mittel der sexuellen Unterdrückung an und wendet es gegen ihre Peiniger.

Abbildung 11: Grafische Darstellung der *Hysteria* in *ALICE: MADNESS RETURNS*.



Der implizite Sexismus einer hysterischen Diagnose<sup>66</sup> entspringt einer Welt der sexualisierten Gewalt, in der Alice aufwächst:

All sex in the game is presented as abhorrent: Alice's sister Lizzie is raped; Alice is warped and threatened by Dr. Bumby; Alice's Nanny Sharpe is a prostitute attacked by a former client; the children at the care home are pimped out. Sex is the center of trauma in the game, as is its association with children. (Fawcett 2016, S. 505)

Alices sexueller Objektifizierung steht die Infantilisierung durch die Gesellschaft gegenüber, die sie als psychisch Erkrankte für unmündig erklärt:

Alice is nineteen years old in the game, which means she is no longer legally a child, yet is infantilized through her residence at a children's home, her costuming and her relationship with the figures of authority. She is sexualized

66 Dieser zeigt sich direkt in der bevorzugten ›Behandlungsmethode‹ von Hysterie: Der *hysterical paroxysm* war das Herbeiführen eines Orgasmus bei der Frau durch den behandelnden Arzt; tatsächlich wurden dafür die ersten elektrischen Vibratoren der Geschichte eingesetzt. (Serena 2017)

in her styling, through her small, corseted waist, skirt that flies up frequently and the low-cut tops she occasionally wears. (Ebd.)

Hierin liegt aber auch eine Problematik in der Darstellung der Frauenfiguren in ALICE: MADNESS RETURNS: Sie werden entweder dämonisiert wie die erpressende Krankenschwester, animalisiert wie die Herzkönigin oder eben sexualisiert wie Alice,<sup>67</sup> die zudem als gewalttätige, (männervernichtende) Killerin einem Klischeebild der männlichen Angst vor dominanter Weiblichkeit entspricht. Man könnte dem entgegenhalten, dass Alice sich im Wunderland ebenfalls stereotypisch feminin gekleidet imaginiert – es bleibt jedoch fragwürdig, ob hier ein Prozess der Aneignung abgebildet werden soll oder nicht vielmehr Zugeständnisse an die männliche Zielgruppe gemacht werden. Immerhin befindet sich Alice im medialen Kontext von Computerspielen, in denen Frauenfiguren einerseits vermehrt als eigenständig handelnde, intelligente und (kampf-)starke Protagonistinnen porträtiert werden, andererseits weiterhin auch hypersexualisiert sind, einem normschönen Ideal entsprechen und immer in Verbund mit Gewalt stehen:<sup>68</sup> »One side of coin provides freshness to the fixed roles of the women in the society and the other sticks to the orthodox projection of the females.« (Khan 2018)

## 2.4 Eine Bilanz

Bei den *Horror Games* wird Traumatisierung als gleich- und jetztzeitig, als akute Reaktion auf einen eingehenden, das Schutzsystem des Ichs überwältigenden Reiz behandelt, der eine audiovisuelle oder motorische Konsequenz zur Folge hat, mess- und beeinflussbar über eine Skala. Trauma wird so quantifiziert, auf eine Kongruenz von Reiz und Reaktion wird dabei nicht geachtet:

In most of these games your character gets a random disorder when he or she has lost a certain amount of mental health points. Most games don't even bother to distinguish between different causes. Being confronted by unspeakable horrors from beyond has the same effect as seeing a loved one die or being close to death yourself. (Wolf, M. 2014)

67 Für Alice lassen sich gar zusätzliche, körperbetonte Outfits freischalten.

68 Auch hier sei auf HEAVY METAL F.A.K.K.<sup>2</sup> verwiesen sowie auf die TOMB RAIDER-Serie, deren Protagonistin Lara Croft erst im Reboot von 2013 (Crystal Dynamics) vor allem optisch eine Überarbeitung erfuhr und realistische Körpermaße erhielt (dabei allerdings weiterhin normschön blieb).

Hiervon können sich auch die Spiele des *antipodal clusters* größtenteils nicht lösen. Verhandeln sie thematisch mentale Gesundheit, unterliegen die Betroffenen einer Stigmatisierung und Objektifizierung – gerade die Mechanik des Schleichens und Versteckens unterstützt den Eindruck der intellektuellen Überlegenheit des:der Protagonist:in, der:die sich vor dem antagonistischen, abnormen ›Kranken‹ schützen muss. Zumindest zeichnet die Narration der *Psychological Horror Games*, die über die metaphernreiche grafische Ausgestaltung in die Spielwelten eindringt, ein vielschichtigeres Bild von Trauma und Traumatisierten. In den *Mindscales* der SILENT-HILL-Serie sind die Monster Kopfgeburten menschlich erscheinender Charaktere, sind repetitiv erscheinende Intrusionen angsterfüllter Erinnerungen. Die Stadt selbst ist ganz Alptraum, eine Manifestation von Leid, Schuld und dem Verharren im Trauma.

*Shooter* wie MAX PAYNE, MASS EFFECT 3 und SPEC OPS: THE LINE zeigen Trauma durch den Einbezug von *Mindscales* als spezifische, subjektive Reaktion auf ein nachhaltend wirkendes Ereignis in der Vergangenheit, das die Wahrnehmung der Gegenwart unterläuft und beeinflusst. Ein Verweis auf die Zukunft fehlt hingegen, trotz der nuancierteren Repräsentation, weiterhin – die Möglichkeit einer Genesung, eines *working through* wird nicht impliziert.

MAX PAYNE und MASS EFFECT 3 reihen sich dabei in eine Reihe von Computerspielen ein, die ein traumatisches Ereignis benutzen, um über eine Hintergrundgeschichte sowie persönliche Motivation die Identität eines Charakters zu kreieren und so dessen drastische, oft von Rache geleiteten Aktionen zu rechtfertigen.<sup>69</sup> So bemerkt Michael Nitsche zu MAX PAYNE 3 (2008, S. 45):

The shock is a strong incentive to continue the game [...] and a powerful evocative event. The aim of narrative elements like these is not to tell a linear story, but to provide evocative means for the interactor to comprehend the

69 Einige Beispiele, bei denen die Traumatisierung des Protagonisten vor allem auf narrativer, aber wenig auf spielmechanischer Ebene genutzt wird, sind: DEAD SPACE 2 (Visceral Games 2011), DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Square Enix 2011), BIOSHOCK: INFINITE (Irrational Games 2013), THE LAST OF US (Naughty Dog 2013), WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS (MachineGames 2017). Sind die Protagonisten durchgehend *weiß* und männlich, muss die weibliche Protagonistin im TOMB-RAIDER-Reboot (Crystal Dynamics 2013) als Ausnahme angesehen werden – die narrativ mit so vielen Traumata bombardiert wird, dass Tobi Smethurst scherzhaft in ihrer Analyse des Spiels (2015) von »The Passion of the Croft« spricht.

virtual space and the events within it, and generate context and significance in order to make the space and the experience of it more meaningful.

SPEC OPS: THE LINE kann dieser Zweckhaftigkeit zu weiten Teilen zwar entkommen, verharret aber durch seine *Mind Games* in einem Muster, das die Repräsentation von Trauma seit den *Horror Games* durchzieht: Die *Insanity* bleibt eine Antagonistin, ein Dämon, der einen plötzlich befallen kann und dem es sich zu erwehren gilt.<sup>70</sup> *Mindscapes* sind weiterhin in dem Sinne unheimlich, dass sie mit der diegetischen Realität brechen und mit dieser unvereinbar sind – somit kennzeichnet sie eine Unterscheidung zwischen dem objektiv Realen und dem durch die:den psychisch Erkrankte:n subjektiv konstruierten Nicht-Realen. Eine Traumatisierung dient zudem als Katalysator für die ›Verwandlung‹ eines Charakters: Entweder wird er zu einem emotionslosen, zu sozialen Bindungen oft unfähigen, aber übermächtigen Killer (konkret verkörpert in der Metamorphose zum *raging beast* in THE SUFFERING: TIES THAT BIND) – oder zu einem unglaublichen, unberechenbaren, sich selbst und andere gefährdenden Individuum. Auch der Protagonist in METAL GEAR SOLID V kann – zumindest optisch – zu einem regelrechten Dämon werden, allerdings funktioniert die Mechanik genau umgekehrt: Verhält sich Snake wie ein unglaubliches, unberechenbares, sich selbst und andere gefährdendes Individuum, schreibt sich das in seinen Körper und darüber in seine Psyche ein. Dem Titel gelingt über das Hinterfragen von Identität(en) in vielerlei Hinsicht ein Porträt von Menschen mit PTSD, die ihre traumatisierenden Taten und Erlebnisse als Phantom-Schmerz verfolgen. Die häufigen Gefechte und Kämpfe bleiben jedoch genretypisch inszeniert, werden als Spielmechanik nur in Ansätzen hinterfragt und umgedeutet.

Die ALICE-Serie zeigt Tendenzen, sich von den Repräsentationsmustern mentaler Zustände in den vorgestellten *Horror Games* und *Shootern* zu lösen. Vor allem ALICE: MADNESS RETURNS ist damit ein weitestgehend positives Beispiel für einen Umgang mit traumabezogenen Thematiken, bei dem es

---

70 Die *Insanity* findet sich häufig auch als Verkörperung im antagonistischen ›Bösewicht‹ oder ›Schurken‹, der gefährlich ist vor allem aufgrund seines mentalen Zustandes: »Just as insanity has served as a McGuffin to underpin game mechanics and monster attacks in horror games, it has served as a main, and often sole, motivation for villains in action games.« (Lindsey 2014) Ein prominentes Beispiel hierfür ist Vaas aus FAR CRY 3 (Ubisoft Montreal 2012), dessen Brutalität nicht zweckgebunden scheint, sondern alleinig seinem geistigen Zustand zugeschrieben wird. Weitere Beispiele finden sich bei Souppouris 2015.

nicht zu einer Täter-Opfer-Umkehr kommt, die Betroffenen nicht als Antagonist:innen auftreten sowie ihre Wahrnehmungs- und Lebenswelt nicht verleugnet wird. Die Spielmechanik kann mit den Progressionen der Narration nicht immer mithalten; sie zeigt aber vor allem über die Einbindung der Erinnerungsfragmente und die Umdeutung der stigmatisierenden Hysterie-Zuschreibung eine Annäherung an eine zeitgemäße Repräsentation traumatischer Erfahrungen, deren gesellschaftliche Dimension über die weibliche Protagonistin erkennbar wird. Der Versuch, sich im zweiten Teil der ALICE-Serie noch weiter von alteingebrachten, klischeebehafteten Darstellungen, Narrativen und Spielmechaniken zu lösen, geht einher mit gesamtheitlichen Bemühungen innerhalb der Spielebranche zu dieser Zeit.

## 2.5 Die Emotionale Wende

David Cage, ein französischer Spieleentwickler, der mit HEAVY RAIN (Quantic Dream 2010) ein überaus erfolgreiches Spiel produziert hatte, formulierte in einem Interview von 2012 die Ziele für sein Studio *Quantic Dream* wie folgt: »There are so many games out there where you shoot, or you run, or you jump. The industry doesn't need one more. So, yeah, try to create something emotional.« (Nutt 2012)<sup>71</sup> Er steht mit dieser Aussage für eine Trendwende in der Spielebranche, deren Anfänge in der Finanzkrise von 2008 auszumachen sind. (Polansky 2019a) Mussten aufgrund der Rezession viele Entwicklerstudios schließen oder ihre Teams verkleinern, bildeten sich daraufhin zahlreiche *Independent*-Firmen, die mit kleinem Budget (und damit verringertem finanziellen Risiko) Spieletitel auf den Markt brachten.

Jesper Juul (2019) schreibt diesen *Independent Games*, obwohl sehr verschieden in ihrer Tonalität – er führt den GOAT SIMULATOR (Coffee Stain Studios 2014) und THAT DRAGON, CANCER (Numinous Games 2016) an – gemeinsame Eigenschaften zu:

- Sie werden von kleinen Teams oder Individuen entwickelt, die ihre persönliche Biografie in die Entwicklung einfließen lassen.
- Sie lehnen die Design-Prinzipien dessen ab, was ihre Entwickler:innen unter Mainstream verstehen.

71 *Schießen, rennen, springen* sind Verben, die auch Game Designer und Dozent Jesse Schell primär in Computerspielen vertreten sieht. Er konstatiert: »Es sind die Verben oberhalb des Halses, die uns fehlen.« (Schell 2014, S. 358)

- Sie verweigern sich einer *goal orientation*, das Erreichen von Spielzielen/die Progression steht nicht im Vordergrund.
- Sie sind keine Heldenspiele, bei denen man übermächtige Protagonist:innen verkörpert.
- Sie sind visuell und ludisch ›antimodern‹: Angelehnt an ältere Spieletitel ist die Grafik rückwärtsgewandt und die Spielmechanik simpel.
- Sie sind gleichzeitig innovativ, etablieren einen neuen Trend oder ein neues Spielelement.

Gerade aus dem Bedürfnis, bestimmt aber auch aus der Notwendigkeit heraus, sich von großen AAA-Produktionen abzugrenzen, hatten viele der *Indie*-Produktionen den Anspruch, eine bis dahin brachliegende Nische zu besetzen: Sie wollten über das Abbilden eines erweiterten emotionalen Spektrums eine Spielerfahrung für ein reiferes, erwachsenes Publikum bieten und sich dadurch eine neue Zielgruppe erschließen. Diese *Emotionale Wende*<sup>72</sup> im Spieldesign entsprang somit auch marktökonomischen Überlegungen und erwies sich oft als überaus erfolgreich: *Quantic Dreams* gelang es durch dieses Geschäftsmodell, mit *Sony Interactive Entertainment* einen großen Publisher für ihre Titel zu finden (dass die Spiele von David Cage die Bezeichnung *Indie* an sich bereits herausfordern, wird in Kapitel 2, Teil IV weiter ausgeführt).

Gleiches gilt für das Entwicklerstudio *thatgamecompany*, das nun auch für *Sony* produziert. Jenova Chen, Mitbegründer des Studios und Designer des 2013 erschienenen *JOURNEY*,<sup>73</sup> sieht einen ähnlichen Auftrag für sein Studio wie Cage: »We like to make games that make you feel different from other

72 Auch in der Filmwissenschaft wird von einem *emotional turn* gesprochen. Thomas Elsaesser beschreibt diesen als Übergang vom klassischen zum modernen/postklassischen Kino, mit dem die Verschiebung in der (wissenschaftlichen) Rezension hin zum Erlebnis (als direkter emotionaler Affekt, Pathos), weg von der Erfahrung (die Prozessierung des Erlebten als Grundlage des Lernens, Ethos) einhergehe. (Elsaesser 2005) Elsaesser hebt ebenso ökonomische Aspekte dieser Wende hervor, die für ihn allerdings zu fehlender ›Tiefe‹ und Authentizität des Kinofilms führt (ebd.) – konträr zu den von der Spieleindustrie propagierten Bestrebungen.

73 Für Chen ist *JOURNEY* ein *Triple-A-Game*, er stellt damit die Zuschreibung infrage, nach der ein *Indie*-Titel qualitativ nicht mit einem groß budgetierten Spiel mithalten kann. (Smith 2012) David Cage zeigte sich in Interviews begeistert von *JOURNEY*: »[T]he last game I really enjoyed is Journey, for example. Journey was amazing. It has nothing to do with what I'm doing. But it's not so much about storytelling. It's about emotion. It's about trying something different.« (Brightman 2012)



games, to find new emotions that have not been possible in the past.« (nach Campbell 2013)

Doch welche »neuen«, von Computerspielen bisher nicht ergründeten Emotionen sind gemeint? Werden von den Spieledesigner:innen oft vor allem Umschreibungen benutzt (wie »a powerful range of feelings« (Smith 2012)), wird David Cage in einem Vortrag auf der *Game Developers Conference* (2011) konkret. In diesem spricht er von *basic emotions*, die die meisten auf dem Markt erhältlichen Titel evozierten; zu ihnen zählt er Aggressivität, Frustration, Wettbewerb und Ärger.<sup>74</sup> Diesen gegenüber stellt Cage *complex emotions* oder *subtle emotions* – Empathie, Traurigkeit, Liebe, Freude/Begeisterung und Schuld/Wiedergutmachung seien dafür Beispiele. Die kategoriale Einordnung wirkt etwas beliebig und zudem auf die positive Darstellung der Design-Entscheidungen bei HEAVY RAIN zugeschnitten, es lassen sich jedoch tatsächlich bei der Emotionsforschung Versuche der Unterteilung des menschlichen emotionalen Spektrums finden. Auch hier wird in der Regel zwischen *basic emotions* und *complex emotions* unterschieden, über die Zuordnung der jeweiligen Gefühle herrscht jedoch Uneinigkeit. (Burton 2016; Piórkowska & Wrobel 2020) Es lassen sich allerdings allgemeine Eigenschaften der *basic emotions* benennen:

First, most researchers agree that the number of basic emotions is limited. Second, even though the lists of basic emotions differ, happiness, sadness, anger, and fear appear in most of them [...] Third, there is some overlap with regard to the »basicness criteria« which, according to many theorists, are the universality of emotional expression, unique physiological correlates, distinct subjective experience, and characteristic adaptive functions. (Ebd.)

Dass also selbst in der Wissenschaft eine Unschärfe in der Unterteilung der Emotionen vorzufinden ist, erklärt die wenig präzisen und stark differierenden Angaben der Spielmacher:innen in Bezug auf die Gefühle, die ihr Spiel versucht abzubilden – hinzu kommen marktwirtschaftliche Überlegungen der Produktpräsentation. Viele Überschneidungen finden sich allerdings bei den Aussagen darüber, was die jeweiligen Spiele *nicht* sind und wodurch sie sich von anderen Titeln abgrenzen: Sie verzichten auf *Shooter*-Mechaniken, haben eine erwachsene Thematik, die, wie die Protagonist:innen, in unserer

74 Auch Torben Grodal stellt fest: »By its emphasis on motor control it is obvious that video games are mostly able to evoke those emotions that are supported by the sympathetic nervous system (fight and flight related emotions).« (Grodal 2003, S. 151)

alltäglichen Realität fußt, sie fordern eher intellektuell als motorisch. (Parker 2011; Smith 2012; Larchuk 2014) Sowohl Chen (Smith 2012) als auch Cage (Corriea 2013) betonen, dass durch die Schwerpunktsetzung auf eine emotional komplexe Spielerfahrung Bedeutung kreiert werden soll, die durch die emotionale Involvierung eine nachhaltige Veränderung bei den Spielenden erreichen will: »The future of games is emotion of course, but it's also meaning,« [Cage] added. »Can we create games that have something to say? Games that will leave an imprint on you, that will change you even a tiny bit?« (nach Corriea 2013)

Ein Versuch der Branche, das anvisierte Ziel der Fokussierung auf emotionale Involvierung unter einem Begriff zu bündeln, stellt die Bezeichnung *Empathy Games* dar, die sich ab 2008 über die Jahre etablierte, auch in der Fachpresse. (siehe bsw. Larchuk 2014) Die Standpunkte divergieren dabei, ob es sich bei den *Empathy Games* um ein eigenes Genre oder ein »Feature« von Computerspielen mit einer spezifischen Spielmechanik handelt, die Empathie als einen wichtigen *player skill* betrachten. (Bartelson 2015) Der Spieleentwickler Vander Caballero sieht den Begriff als notwendige Abgrenzung zu den *Indie Games* (2014): Diese sehr weit gefasste Kategorie, zu der viele *Empathy Games* zählten, ließe die Käufer:innen von Spielen im Unklaren darüber, welche Art von Erfahrung das Produkt ihnen biete (mehr zur Kritik des Begriffs der *Independent Games* in Kapitel 2, Teil IV). Die begriffliche Spezifizierung führe zu einer angepassten Erwartungshaltung und damit zu einer Öffnung seitens der Spielenden bezüglich der transportierten Inhalte. Als Vergleich führt er das Drama-Genre beim Film auf, wo Zuschauer:innen kein *Happy End* bzw. keine Action-Szenen erwarteten.<sup>75</sup>

Mit seiner Verbreitung geriet die Bezeichnung *Empathy Games* allerdings auch in die Kritik.<sup>76</sup> Zwar standen deren Macher:innen plötzlich im Schlaglicht der marktdominierenden Entwickler-Studios und wurden einem größeren Publikum zugänglich – wodurch sich auch das Bild davon veränderte, was ein Computerspiel (sein) kann. Doch wie Polansky (2019a) anmerkt:

[T]hese positives were also largely incidental, and were hardly the conscious intention of major (and mid-tier) companies who were ultimately only interested in inexpensive, high-volume content produced by workers that they

75 David Cage bezeichnet seine Spiele, die er inszenatorisch in der Nähe des Spielfilms sieht und genretypische Merkmale von diesem übernimmt, gerne als *interactive drama*. (Parker 2011)

76 Einen ausführlichen Überblick über die Kontroverse gibt Ruberg 2020.

would owe far less to than a traditional employee. Creativity, diversity and expanded emotional range were not necessarily sought-after outcomes by companies like Valve, Microsoft, or Oculus, but they did make for very nifty marketing instruments, and permitted development into niche markets with specific demographics. In this context, ›empathy games‹ seem to have emerged as the proof of concept the videogame industry needed to show that, after all, games had emotional and therefore artistic value.

Stehen also hinter den *Empathy Games* als Produkt der *Emotionalen Wende* die bereits angesprochenen marktwirtschaftlichen Überlegungen und Interessen,<sup>77</sup> werden nach Polansky zudem die mit diesen Produkten verbundenen Intentionen verschleiert, was sie am Beispiel von Spielen für VR-Brillen darlegt:

It also further obscures the motivations for making and consuming these properties, dressing up toys for the well-off as evolutionary leaps in science and art. Empathy rhetoric rarely if ever distinguishes between the intellectual or emotional variety, and it lies when it attempts to then guarantee compassion, solidarity, or any other ›emotionally mature‹ response in those doing the empathizing. Rather than being an adequate stand-in for real emotional, artistic, or political engagement, ›empathy‹ in and of itself is one of the most evasive and empty goals a work of art can have. (Polansky 2019b)

Was Polansky als *intellectual or emotional variety* bezeichnet, verweist auf eine Differenzierung des Empathiebegriffs in der Wissenschaft, die zwischen emotionaler bzw. affektiver Empathie sowie kognitiver Empathie bzw. Perspektivenübernahme unterscheidet. (siehe bspw. Belman & Flanagan 2010 sowie Cox et al. 2012)

Die affektive Empathie ist die Fähigkeit, emotionale Erfahrungen anderer in einer viszeralen Reaktion zu teilen, wohingegen die kognitive Empathie erlaubt, die mentale Perspektive anderer einzunehmen und rational Schlussfolgerungen über deren mentalen oder emotionalen Zustand zu ziehen.<sup>78</sup>

77 Deutlich spiegeln das auch die (oft von Spieldesignern) veröffentlichten Theorien zum sogenannten *Emotional Engineering*, das eine emotional tiefgehende Erfahrung mit bestimmten, reproduzierbaren Produkteigenschaften verknüpfen möchte; siehe bspw. Bura 2008, Schell 2008 und Belman & Flanagan 2010.

78 Auch alternative Klassifizierungen und weitergehende Unterteilungen finden sich in der Fachliteratur, für die Argumentation dieser Arbeit ist deren An- und Ausführung jedoch zu weitreichend. Anzumerken ist aber die Tendenz, auch Empathie aus einer

Auch viele Spieledesigner:innen, deren Werke als *Empathy Games* gelabelt wurden, empfinden die Kategorisierung als einengend und abseits ihrer eigentlichen Intentionen, sie sehen vor allem die Erzeugung affektiver Empathie nicht als ein eigentliches Ziel an. (D'Anastasio 2015; Yang 2017) Für sie bleibt die Frage, warum es eines Unterhaltungsmediums bedarf, das zudem vor allem von einem privilegierten Publikum benutzt wird, um die Probleme marginalisierter Gruppen nicht nur kognitiv nachzuvollziehen, sondern auch ›nachzufühlen‹. Computerspiele, die eigentlich eben für diese marginalisierten Gruppen entworfen wurden – um sich in einem für sie sicheren Raum repräsentiert zu sehen – unterliegen so einer *empathy appropriation*, wie Spieledesigner Robert Yang (2017) beschreibt:

I'm very familiar with people annexing other peoples' experiences under the banner of empathy. Specifically, I've been making realistic 3D games about gay relationships for a while, and the vast majority of my players and fans happen to be straight people. This leads to a widely-held but incorrect assumption that I make my games for ›straight people to understand what being gay is like‹ [...]. This ›straight empathy‹ suddenly makes my games more about ›how beautiful and benevolent the straight people are, to tolerate my gay existence instead of vomiting‹ – instead of highlighting gay culture or queer solidarity, as I intended. [...] For this reason, I hate it when people think my games are like empathy machines. I don't want your empathy, I want justice!

Wie vom Mythos der gewalttätig machenden Computerspiele muss wohl auch von der Behauptung Abstand genommen werden, dass ein Computerspiel alleinig durch den Einsatz von Narrativen oder Mechaniken, die Empathie auslösen sollen, bei einer Person eine anhaltend positive Verhaltensänderung bewirken kann – erst recht auch von der Vorstellung, dass sie ein kollektives Umdenken bewirken (siehe dazu bspw. Muncy 2010; McKernan 2019). Mag die Bezeichnung *Empathy Games* unpassend oder zumindest irreführend sein und oft Deckmantel für kalkulierte Produktplatzierungen, ist unbestreitbar, dass mit ihrem Auftreten eine Bewegung einherging, die einen Trend markierte.

Seit der *Emotionalen Wende* erscheinen vermehrt Computerspiele, die sich in der Verantwortung sehen, Anstoß zu sein für eine Öffnung bzw. Beschäftigung mit Thematiken sowie Erfahrungen vor allem auch außerhalb der Lebens- und Vorstellungswelt des männlichen, *weißen* (nicht traumatisierten)

---

ganzheitlichen *Embodiment*-Perspektive zu betrachten, siehe dazu vor allem Rothschild 2006.

Durchschnittspielers.<sup>79</sup> Die dafür zentrale Empathie darf nicht missverstanden werden als ein schlicht emotionales Einfühlen, sondern muss vor allem auch ein rationales Eindringen in die repräsentierte Situation ermöglichen und eine Bewusstmachung der eigenen – sie sollte damit über die von David Cage propagierte emotionale Involvierung hinausgehen, will sie tatsächlich in dem Sinne bedeutsam sein, dass sie nachhaltig verändert.

Trauma repräsentierende Computerspiele profitierten mit von der *Emotionalen Wende*, der zunehmend reflektierten Auseinandersetzung mit Empathie und ihrer konzeptionellen Einbindung: Es kamen Titel auf den Markt, die sich schwerpunktmäßig mit der komplexen Thematik Trauma beschäftigten und versuchten, neue (emotionale) Zugänge zu finden und dabei auch den Betroffenen von Trauma gerecht zu werden. Aufgrund distinkter Eigenschaften werden diese Titel im nächsten Teil der Arbeit von anderen Computerspielen, auch den *Empathy Games*, abgegrenzt und kategorisiert.

---

79 Erste Studien belegen bereits, dass es Spielen durchaus gelingen kann, »[to] enhance a player's understanding of an outside perspective, particularly those pertaining to real-world struggles and inequalities.« (de Sant'anna Martins, Rangel & Kritz 2019; siehe auch z.B. Peña, Hernandez-Perez, Khan & Gómez 2018)

