

Das Spiel mit der Psychose

Das Erleben geistiger Krankheit

in *What Remains of Edith Finch*

Henning Jansen

Abstract: This article argues that video games carry tremendous potential in furthering public understanding of mental illnesses. *What Remains of Edith Finch* is considered as an example to demonstrate, focusing on the specific sequence of Lewis Finch and which aspects of Lewis' biography are indicative of schizophrenia. The variant models of comorbidity between addiction and psychosis play a significant theoretical role as, according to the developers, the character's main trait is a marijuana addiction. The actual narrative, however, indicates causes and consequences of mental illnesses that go way beyond drug abuse, such as traumatic childhood experience and social isolation. Following a biographical approach, this article thus focuses on the ludic construction of Lewis' psychosis, reaching the conclusion that players may, by virtue of their interactive involvement, experience ›symptoms‹ such as depersonalization and forms of dissociation within the safe framework of play.

Keywords: Schizophrenia; Psychosis; Addiction; Ludonarrative Consonance; Public Education

Schlagworte: Schizophrenie; Psychose; Sucht; Ludonarrative Konsonanz; Öffentliche Bildung

1. Einleitung

Lewis F. nahm sich mit 22 Jahren das Leben. Nach langjährigem Drogenkonsum und dem darauffolgenden Entzug litt er unter schweren Psychosen. Er beging an seinem Arbeitsplatz in einer Fischverarbeitungsfabrik Suizid. Er hielt seinen Kopf unter eine automatisierte Guillotine, die er für gewöhnlich zum Köpfen der Fische

benutzte, und enthauptete sich selbst. Lewis F. hinterlässt Mutter, Schwester und Spielerin.

Lewis Finch war der älteste Bruder der namensgebenden Protagonistin des »Ambience Action Games«¹ *What Remains of Edith Finch* von Giant Sparrow (2017). Im Spiel erlebt Edith, die in das Haus ihrer Kindheit zurückkehrt und dieses erkundet, die Bio- bzw. die Thanatographien² ihrer Familie. Diese weist in ihrem Stammbaum auffällig viele unnatürliche Todesfälle auf, welche der/die Spieler_in einerseits durch Ediths Augen und andererseits aus der Perspektive der Sterbenden erneut durchlebt bzw. durchspielt. Während das Erkunden des Hauses und insbesondere der Zimmer der Verstorbenen (siehe Abb. 1) die klassischen spielmechanischen Charakteristika eines Ambience Action Games aufweist (Laufen und on-click interactions), sind die Tode, die als Minispiele gestaltet sind, spielmechanisch individuell – wenn auch nicht spielerisch herausfordernd³ – und äußerst kreativ. So muss der/die Spieler_in beispielsweise durch das Vor- und Zurückbewegen des linken Analogsticks⁴ eine Schaukel zum Schwingen bringen, sodass der kindliche Vorfahr von Edith Finch die Möglichkeit erhält, in den Tod zu springen ([XCV/] 2017, 25:50–27:23).⁵ Lewis' Episode ist die vorletzte der linearen Geschichtserzählung und bereitet das Finale – Ediths eigenes Zimmer – vor; wohingegen das Verschwinden des mittleren Kindes, Milton Finch, Lewis' Thanatographie einleitet. Wie die Aussage des Creative Directors Ian Dallas »[...] and it occurred to me, we should make Lewis a pothead« (Warr 2017) nahelegt, sind die Geschichten der einzelnen Familienmitglieder um ein individuelles, mehr oder weniger konkretes Thema gewoben.

1 Zur Wandlung der Genrebezeichnung von Walking Simulator zum Ambience Action Game, vgl. Zimmermann 2018.

2 Eine Thanatographie (von gr. Θάνατος – Tod, γράφειν – schreiben) erzählt die Geschichte eines Charakters von seinem Tod her (Callus 2004, 337–338).

3 Eine zu starke spielerische Herausforderung würde auch die Spielerin von der Narration ablenken.

4 Der Autor hat dieses Spiel mit einem Xbox-Controller gespielt. Die Äquivalente auf der Tastatur wären mit der Grundeinstellung die Pfeiltasten, die häufig für die Minispiele eingesetzt werden.

5 Hierbei handelt es sich um Ediths Großonkel Calvin, der mit 11 Jahren von einer Schaukel, die an einer Klippe steht, in den Tod stürzt. Zur besseren Nachvollziehbarkeit beziehen sich die Ingame-Zitate auf das Gameplay-YouTube-Video »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)« ([XCV/] 2017).

Abb. 1: Lewis' Zimmer, Screenshot



Bei Lewis ist das Setting aber anders gelagert als es auf den ersten Blick (Drogenkonsum) scheint. Vielmehr erzählt die Episode um den Suizidenten eine Geschichte von Depressionen, Psychosen, Schizophrenie, Selbstanklagen, Identitätskonflikten, Depersonalisation und sozialer Isolation. Dieser Text argumentiert, dass das Spielen dieser Symptomatik im Sinne einer gelungenen ludonarrativen Konsonanz (Roth, van Nuenen und Koenitz 2016, 4), also eines Einklangs von Geschichte und Gameplay, eine Brücke zu einem öffentlichen Verständnis und einer wortwörtlichen Erfahrung geistiger Krankheiten schlagen kann. Lewis' Erzählung schafft ein Erleben des gespielten, intradiegetisch-morbiden Prozesses und dadurch eine genuin extradiegetische Erfahrung.⁶ Dabei wird zu Beginn die Narration in Bezug auf Lewis' Halluzinationen analysiert. Hierzu werden zunächst Lewis' Biografie(-teile) einbezogen, problematisiert und mit einem Exkurs zur Komorbidität von Schizophrenie und Sucht unterstützt. Es wird die Frage gestellt, inwieweit eine Analyse der Symptomatik und der möglichen Ursachen bei einer (Computer-)Spielfigur sinnvoll erscheint und betont, dass zwar sie nicht aufgrund des fragmentarischen Charakters eines NPCs nicht ganzheitlich erfolgen kann, jedoch Rückschlüsse auf die allgemein hin wahrgenommenen Konnotationen einer Psychose und ihres intuitiven Verständnisses auf Seiten der Lai_innen bzw. Spielentwickler_innen zulässt. Im Folgenden richtet der Text den Blick auf die tatsächlich spielbare Episode und fokussiert auf das Setting (u. a. die Spielumgebung, Farbenwahl und Detaildesigns), welches in der Lore auf Lewis,

6 Der Begriff der Diegese wird gebraucht, um auf die Spielwelt zu referieren. Intradiegetisch wäre demnach innerhalb der Spielwelt und extradiegetisch außerhalb und somit auf Spieler_innen-ebene zu verorten.

aber außerhalb des Spiels auf den/die Spieler_in einwirkt. Es wird herausgestellt, dass durch das unbeeinflussbare Setting Symptome einer Schizophrenie sowohl bei Lewis begünstigt als auch bei dem/der Spieler_in nachvollziehbar gemacht werden. Schließlich kann gezeigt werden, dass auch im Gameplay der Episode ebenjene Symptomatik sich von Lewis auf den/die Spieler_in überträgt, sodass sie im geschützten Rahmen des Spiels auf kognitiver, emotionaler und behavioraler Ebene Eindrücke einer psychotischen Erfahrung erhalten und somit ein intuitives Verständnis einer geistigen Krankheit gewinnen kann.

Doch soll nun die Möglichkeit zu einer Diagnostik von Lewis im Vordergrund stehen und abgewogen werden. Sicherlich ist eine diagnostische Fremdanamnese von Ediths Bruder reizvoll, muss aber bereits im Anspruch erst einmal aus folgenden Gründen misslingen. Nicht nur zeigt das angeführte Zitat des Spielentwicklers, dass ursprünglich kein Fokus auf die medizinisch-psychologisch »korrekte« Darstellung geistiger Krankheiten gelegt wurde, sondern auch, dass die persönliche – auch wenn mit der Familie eng verknüpfte – Hintergrundgeschichte und damit einhergehend eine mögliche Krankheit quasi ein Nebenprodukt der Charakterisierung von Lewis als »pothead« war. Des Weiteren ist Lewis Finch kein Mensch, sondern »nur« eine im Rahmen seiner Programmierung als handelnd wahrgenommene, digitale Entität – ein (wenn auch komplex) angeordneter, binärer Zahlenhaufen.⁷ So offensichtlich diese Beobachtung auch sein mag, erschwert sich dadurch eine psychologisch-psychiatrische Betrachtung enorm. Zudem handelt es sich um keine Persönlichkeit im vollen Begriffsumfang, sondern um eine Bricolage aus fragmentierten, auf das Spiel zugeschnittenen Charakterbildern. Diese Bilder lassen sich jedoch im Hinblick auf innere Kohärenz, Kontextualisierung und Zusammenwirkung analysieren.⁸ Der ludonarrative Bildtransfer (Chapman 2016, 122) auf den/die Spieler_in kann dann im Anschluss nachvollzogen werden. Wenn

7 In dem Band »Batman und andere himmlische Kreaturen«, herausgegeben von Heidi Möller und Stephan Doering, wird dieses Problem ebenfalls thematisiert. Hier wird versucht, anhand der filmischen Darstellung den Protagonisten approximativ eine Diagnose zuzuordnen. Durch die audiovisuelle Nähe zum Computerspiel lassen sich die filmmedialen Annäherungen auch auf *What Remains of Edith Finch* übertragen, vgl. Möller und Doering, 2010. Die beschriebene Problematik verweist jedoch auf ein größeres Themenfeld, da die psychologisch-psychiatrische Diagnostik literarischer Figuren ebenfalls aufgrund der Textualität nur approximativ geschehen kann, auch wenn diese sich einer gewissen Tradition erfreut, bspw. Hehl 1995.

8 Hierbei orientiert sich die Betrachtung an der Vorgehensweise von Uffelman und Breit: »Unseren diagnostischen Überlegungen vorausgehend möchten wir betonen, dass die Diagnose einer psychischen Störung entlang der filmischen Handlung eines Protagonisten allenfalls eine Annäherung an mögliche diagnostische Hypothesen sein kann. Es fehlen hierbei alle Grundlagen sorgfältiger und systematischer Datenerhebung wie Selbst- und Fremdanamnese, biografische Informationen, möglicher Krankheitsverlauf, subjektive Beschwerden etc. sowie die Möglichkeit, diagnostische Hypothesen mit Patienten kommunikativ zu validieren. Angesichts dieser erheblichen Defizite der Datenbeschaffung konzentrieren wir uns hier auf das szenische Ge-

im Folgenden Lewis (oder andere Figuren des Spiels) also als Agent auftritt, seine Biografie nachgezeichnet oder mögliche andere Handlungsszenarien für ihn ausgelotet werden, wird auch der Entwicklerprozess, also der erzählungsinhärente kreative Prozess der biografischen Ausgestaltung, in die Analyse einbegriffen.

Wie im einleitenden (fiktiven) Nachruf von Lewis angedeutet, ist der Sohn von Sanjay und Dawn Finch zum Zeitpunkt seines Suizids clean. Seine Drogeneinnahme wird im Spiel dennoch eng mit seinem Schicksal verbunden. Vor einer nicht näher bestimmten Zeit der Geschehnisse im Spiel stellt sich der indisch-amerikanische junge Erwachsene einem Entzug von Cannabinoiden. Entgegen der Erwartung seiner Familie und insbesondere seiner Mutter sorgt die Abstinenz jedoch nicht für eine Verbesserung seiner Lebensumstände, sondern erhöht Lewis' soziale Isolation und Introvertiertheit/Verschlossenheit. Ein erneuter Gegensteuerungsversuch seiner Mutter führt dazu, dass Lewis in einer Fischfabrik am Fließband angestellt wird. Während der monotonen Fließbandarbeit entwickelt Lewis Imaginationen/Halluzinationen, die dazu führen, dass er sich schlussendlich an diesem Ort enthauptet. Bevor jedoch auf die Implikationen und den textuellen Zusammenhang eingegangen wird, soll daher in einem Exkurs kurz die Komorbidität von Schizophrenie und Sucht dargestellt werden.⁹

2. Zur Komorbidität von Schizophrenie und Sucht¹⁰

Die Komorbidität von schizophrenietypischen Symptomen und Suchterkrankungen ist seit den 1970ern erwiesen. Je nach Ursachenannahme – zuerst Schizophrenie oder zuerst Sucht – lassen sich drei unterschiedliche Modelle anwenden. Das erste Modell, die sogenannte Selbstmedikationshypothese, geht von einer ursprünglichen Schizophrenie aus. Ihr zufolge behandelt sich der/die Patient_in durch die Einnahme von Substanzen selbst. Bei Positivsymptomen¹¹ griffe der/

schehen des Films und versuchen im Bewusstsein der vorhandenen Begrenzungen vorsichtige diagnostische Einschätzungen abzugeben« (Uffelman und Breit 2010, 45).

9 Als potenzielle Diagnose wäre eine schizoaffektive Störung ebenfalls denkbar, jedoch lassen sich anhand der Komorbidität von Schizophrenie und Sucht einige Faktoren beleuchten, die bei Lewis Finch eine Rolle spielen könnten.

10 Komorbidität bezeichnet den Zustand zwei eigenständiger Befunde, in diesem Fall Schizophrenie und Sucht, die gleichzeitig bei dem/der Patient_in auftreten. Bei der Verwendung des Begriffes »Komorbidität« wird von einer Ursache-Wirkung-Annahme (»Was war zuerst und löste das andere aus?«) Abstand genommen und nur auf ihre synchrone Existenz verwiesen (Moritz, Krieger, Bohn und Veckenstedt 2017, 14).

11 Sowohl bei Positiv- als auch Negativsymptomen einer Schizophrenie wird ein gesunder Mensch, mit durchschnittlichen Eigenschaften/Emotionen/Gefühlen etc. angenommen. Weist nun der/die Patient_in gegenüber diesem zusätzliche Eigenarten wie Wahnvorstellungen und Hal-

die Patient_in auf dämpfende Substanzen wie Cannabinoide und Alkohol zurück; wohingegen bei Negativsymptomen die Erkrankte aktivierende Substanzen wie Amphetamine einnahme. Die den Psychosen vorausgehenden diffusen bzw. unspezifischen Prodromalsymptome¹² – hierzu zählen Unruhe, vermehrte soziale Isolation, Ängste und Depression – würden hierbei schon mit dämpfenden oder aktivierenden Substanzen behandelt, sodass der Anschein erweckt werden könnte, dass die Substanzen Psychosen triggern könnten.

Letztere Annahme, also dass Drogen Psychosen ursprünglich evozieren, wird mit dem Modell der Psychoseinduktion vermittelt. Sie geht von der Beobachtung aus, dass bereits »normale« Rauschzustände durch Cannabis oder Halluzinogene einer floriden, d.h. aktiv greifenden, schizophrenen Psychose ähneln. Des Weiteren können durch komplikationsbehaftete Rauschzustände (sogenannte »bad trips« oder »Höllentrips«) tage- oder wochenlang anhaltende schizophreniforme Psychosen hervorgerufen werden (Renneberg, Heydenreich und Noyon 2009, 93). Entscheidender im Modell der Psychoseinduktion ist jedoch die Annahme, dass Drogen Psychosen genuin ausklinken und diese auch nach der (regelmäßigen) Einnahme weiterhin bestehen. Ob Psychosen und die eingesetzte Schizophrenie nun ohne Substanzaufnahme eingetreten wären oder nicht, beantworten Befürworter_innen des zweiten Modells unterschiedlich. Wirkmächtig ist dabei die Funktion von u.a. Cannabis als Stressor, der den Ausbruch bei einem biologisch vulnerablen Menschen triggern bzw. katalysieren könne. Die angesprochene Vulnerabilität wiederum speist sich aus mehreren Quellen, bei denen die genetische Disposition und die sozioökonomischen Faktoren (Urbanität, finanzielle Situation, Migrationshintergrund, frühere Traumata, Familienverhältnisse etc.), die auch vom Drogenkonsum beeinflusst sein können (sozialer Drift), besonders zu nennen sind.

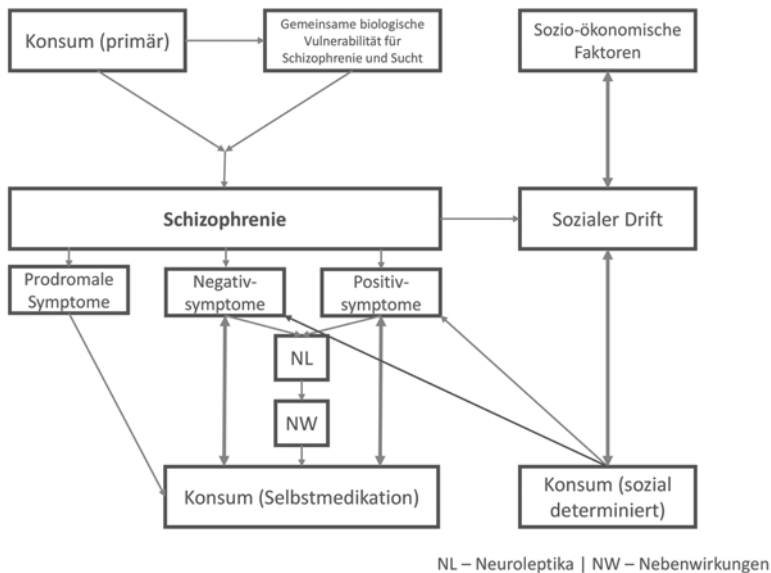
Das dritte Modell der gemeinsamen ätiologischen Faktoren geht von einer bisher nicht ausreichend belegten Dysfunktion des zentralen dopaminergen Systems im zerebralen Netzwerk aus, die sowohl sucht- als auch schizophrenieanfälliger mache und somit eine Komorbidität begünstige (Möller, Laux und Deister 2015, 160-161). Hierbei werden zwei Gebiete des Gehirns verantwortlich gemacht. Durch eine verringerte Aufnahme und Verarbeitung des Dopamins im präfrontalen Cortex, Teil des Frontallappens und hinter der Stirn ansässig, kommt es zu einer Ausbildung von Negativsymptomen, da dieser Bereich als entscheidend zur Emo-

luzinationen auf, spricht man von Positivsymptomen. Fehlt der Patientin hingegen etwas zur »normalen« Lebensweise und bildet sie bspw. eine Unfähigkeit, Emotionen zu empfinden (Anhedonie), aus, wird von Negativsymptomen gesprochen. Weitere Negativsymptome sind Antriebsarmut und komorbide, also gleichzeitig bestehende, Depression (Moritz, Krieger, Bohn und Veckenstedt 2017, 14).

12 Unter den Begriff der Prodromalsymptome fallen Symptome, die im Frühstadium der Schizophrenie auftreten, aber zumeist nicht als Indikatoren für eine Schizophrenie gedeutet, sondern als Einzelphänomene erkannt werden.

tionsregulation und situationsangemessenen Handlungssteuerung angesehen wird. Wird dieser nicht genug mit Hormonen versorgt, arbeitet dieser entsprechend geringer als bei einem gesunden Menschen und es kommt zu Antriebslosigkeit und Anhedonie. Gleichzeitig tritt eine Anfälligkeit zu euphoriesteigernden Mitteln auf. Das mesolimbische System u.a. Hypocampus und Thalamus, im Mittelhirn verortet, reagiert übermäßig auf eine externe Zufuhr Dopamin-ähnlicher Stoffe, d.h. das Belohnungssystem wird überdurchschnittlich ausgebildet, kann Positivsymptome wie Halluzinationen verursachen und verdrängt dabei die körpereigenen Warnhinweise, etwa Erinnerungen an Höllentrips oder Come downs. So nimmt der/die Patient_in weiterhin die Droge, obwohl sich die ausgebildeten Psychosen weiter verstärken.

Abb. 2: Integratives Modell der Komorbidität Schizophrenie und Sucht



Während ein Teil der Psycholog_innen/Psychiater_innen einen Universalitätsanspruch an ihr favorisiertes Modell anlegt, schlägt Euphrosyne Gouzoulis-Mayfrank hingegen eine Integration der drei vorgestellten Modelle (Abb. 2) vor, um monokausale Erklärungen zu vermeiden und eine auf den/die individuelle Patient_in abgestimmte Psychoedukation und Verhaltenstherapie zu erzielen. Sie argumentiert schlüssig, dass bei einigen Patient_innen beim Substanzkonsum eine Selbstmedikation oder Affektregulierung im Vordergrund stehen kann

und bei anderen aufgrund der individuellen Biografie eine Psychoseinduktion plausibler erscheint. Zudem argumentiert sie, dass die Bidirektionalität nicht zu unterschätzen sei, da beispielsweise zu Beginn der Substanzmissbrauch als Coping-Versuch in Hinblick auf die Prodromalsymptome der Schizophrenie, emotionalen Probleme oder Depressionen etabliert worden war, jedoch später psychotische Episoden verstärkte und kontinierte (Gouzoulis-Mayfrank 2007, 7-22).

3. Biografische Faktoren

Ob auf der narrativen Ebene Lewis Finchs Schizophrenie nun durch den Konsum von Cannabis erst induziert wurde und nach dem Entzug die Psychose eingeklinkt war oder bereits vorher in ihm »schlummerte«, lässt sich natürlich nicht sicher beantworten,¹³ zudem die Entwickler_innen kein perfekt ausdifferenziertes Krankheitsbild geschaffen haben; dennoch gibt es intradiegetisch Hinweise über die Umstände der Krankheit. Bevor der/die Spieler_in durch die Protagonistin Lewis' Zimmer betritt, weiß er/sie bereits um das Ableben des Bruders. Edith war bereits Zeugin – und der/die Spieler_in Agentin – der verwandtschaftlichen Tode geworden, sodass die Szene bereits durch einen sentimentalischen Ton präkonfiguriert ist.

Die Hinweise auf eine Komorbidität lassen sich in Finchs Biografie nachverfolgen. Lewis Finch wurde, wie der/die Spieler_in im Laufe des Spiels erfährt, 1988 in Indien geboren und kehrte nach dem plötzlichen Tod des Vaters 2002 mit seiner Mutter Dawn und seinen beiden Geschwistern, Milton und Edith, in die USA zurück. Somit sind in seiner Biografie mehrere Migrationsgeschichten und ethnische Identitäten verwoben. Mütterlicherseits waren die Finchs 1937 aus Norwegen in die USA emigriert, um einem ominösen Familienfluch zu entkommen. Aus den gleichen Gründen war Dawn nach dem Schulabschluss nach Indien gegangen, wo sie dann humanitäre Hilfe leistete und ihren späteren Ehemann kennenlernte. Auch nach der Rückkehr zum Familiensitz der Mutter betonte Lewis seine väterlich-indische Herkunft, um sich von seiner restlichen (mütterlichen) Familie und den neuen Umständen abzuheben und zu distanzieren. Neben dem frühen Verlust des Vaters ist somit auch ein Identitätskonflikt für den Heranwachsenden prägend. Doch die Verlusterfahrung blieb nicht die einzige, da sein kleiner Bruder ein Jahr nach dem Tod des Vaters spurlos verschwand, wofür sich Lewis nach Aussage von Edith eine nicht näher spezifizierte Schuld zusprach ([XCV/] 2017, 1:09:42), möglicherweise infolge der Rolle des großen Bruders, seines Beschützers und neuen (Ersatz-)Vaters. Das Verhältnis zu seiner kleinen Schwester ist durch

13 Sogar eine genetisch bedingte dopaminerge Dysfunktion ist unter Berücksichtigung der Familiengeschichte und -mitglieder nicht undenkbar, aber zu vernachlässigen.

das gemeinsame Spielen von Videospielen geprägt, wobei er aber auch nicht die Rolle des großen Bruders übernahm, sondern von Edith geschlagen wurde ([XCV//] 2017, 1:10:48). Das Bewahren des kindlichen Spielens ist potenziell ein Indiz auf das schützende Refugium seiner Kindheit mit Vater und Mutter, welches in soziale Isolation mündete. Auch wenn diese Wahrnehmung des Videospieles als evasiver Prozess eher einen externen Vorwurf gegenüber dem Genre darstellt, wird sie innerhalb des Spiels durch die Kontextualisierung mit anderen evasiven Methoden (Drogenrausch) evoziert. Die Strategien, die sich in ihrer Drastik bis zu komplexen Halluzinationen¹⁴ steigern, können einerseits als Coping-Mechanismen im Rahmen der Selbstmedikationshypothese gedeutet werden, andererseits als gescheiterte affektive Regulationsstrategien eines Menschen, der sein Heil in der Flucht sucht (Mentzos 2012, 13).

Die programmierte Biografie von Lewis Finch zeigt deutliche Übereinstimmungen mit den vorgestellten wissenschaftlichen Modellen, die die Komorbidität von Psychose und Sucht beschreiben. Und, auch wenn Lewis explizit als ‚pothead‘ charakterisiert werden sollte, zeigt diese Korrelation, dass implizit ein durchaus komplexes, intuitives Verständnis der Entwickler_innen zu dem dargestellten Verhältnis zwischen geistigen Krankheiten und Sucht besteht. Sie treffen, wie das dritte Modell, keine Entscheidung über Ätiologie oder Ursache-Wirkung der Psychose, sondern lassen die beiden dargestellten Phänomene synchron existieren, ohne eine konkrete diachrone Hierarchie aufzubauen. Auf Lore-Ebene kann dadurch ein stimmiges Bild an die Spielerin vermittelt werden. Durch die geteilten, mehr oder minder komplexen Annahmen über Komorbidität von Psychose und Sucht rezipiert der/die Spieler_in die beiden Erscheinungen und kann sie in ihr eigenes Annahmen-Gerüst integrieren oder es hinterfragen. Doch nicht nur Lewis' narrative Biografie schlägt eine Brücke zu einem intuitiven Verstehen geistiger Krankheiten, sondern auch das Gameplay ermöglicht ein Erfahren ebendieser. Der sich anschließende Teil analysiert und verbindet die narrativen und ludischen Elemente des Minispiels und diagnostiziert eine ludonarrative Konsonanz, die erst die intuitive Erfahrbarmachung in seiner Gänze ermöglicht.

14 Auch wenn die Erzählung, in der Lewis' Halluzinationen beschrieben werden, ihm zugesteht, dass er die Imaginationen kreiert, beeinflusst und ursprünglich bewusst verändert, wird der mit der Intensität der Imaginationen einhergehende Realitätsverlust sogar so weit deutlich, dass eine Depersonalisation stattfindet und er zwischen Halluzination und Realität nicht mehr unterscheiden kann. Dies spricht für eine Bezeichnung der Imaginationen als Halluzinationen. Lutz Goetzmann plädiert sogar für eine Gleichsetzung oder strukturelle Vergleichbarkeit von Halluzinationen, Imaginationen und Träumen. Zur weiteren Argumentation vgl. Goetzmann 2018, 15-31.

4. Die Psychose als Minispiel

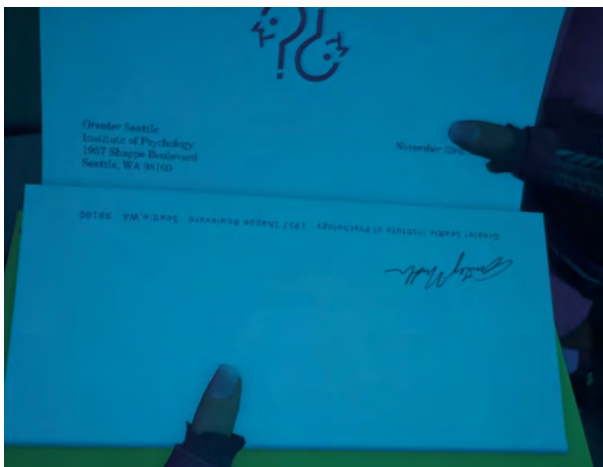
Lewis' Zimmer, das der/die Spieler_in zu Beginn der Episode betritt, wirkt aufgrund der hereingebrochenen Nacht sehr dunkel, auch wenn LED-Bilder und Schwarzlicht Lichtakzente setzen. Nachdem der/die Spieler_in einen Brief findet, auf den später noch genauer eingegangen wird, wird das Zimmer abgeblendet und das Setting wechselt zu seinem düsteren Arbeitsplatz. Metallene Farben (grau-anthrazit, blau) dominieren die Szenerie. In der Fabrik werden von links über das Fließband Fische geliefert, die mit dem Analogstick gegriffen und nach rechts zur Guillotine, dann nach rechts oben auf das Fließband befördert werden müssen. Die Spieler_innen-Perspektive ist die von Lewis. Ihr ist es unmöglich, den Blick zu verändern. Er bleibt gesenkt, (ge)demütigt und auf die Fließbandarbeit fokussiert, gebunden, ohne eine Möglichkeit zur Kommunikation und freier Interaktion. Die monotone Arbeit von Lewis überträgt sich auf den/die Spieler_in: Links, rechts, oben. Links, rechts, oben. Fisch greifen, Fisch köpfen, Fisch wegwerfen. Dass Lewis in einer solchen dem Menschen entfremdeten, geradezu lebensfeindlichen Umgebung seine Halluzinationen ausbildet, darf auch als Kritik am Kapitalismus gedeutet werden. In einer auf Produktfertigung und Fortschritt (symbolisiert durch die Bewegung von links nach rechts) ausgerichteten Gesellschaft,¹⁵ in der Lewis nur an seiner Effizienz gemessen wird, kann das Selbst nur verkümmern und muss sich einen Ausweg suchen – in diesem Fall halluzinieren. Selbst in akuten Psychosen bewertet sein Arbeitgeber Lewis als »a model employee. Methodical, tireless, focused« ([XCV//] 2017, 1:12:50-1:12:55). In dieser als Dystopie gezeichneten, modernen, arbeitsteiligen Gesellschaft ist nur seine Rolle als Produzent und Arbeitnehmer relevant; seine Probleme und seine Erkrankung interessieren nicht, solange seine Produktivität nicht darunter leidet.

Die scheinbare Problematik der nicht eindeutigen Diagnostik seiner Erkrankung (Schizophrenie oder schizoaffektive Störung), die zum Teil unklare Zuordenbarkeit der Pathogenese (Selbstmedikation, gescheiterte Regulationsstrategie, Psychoseinduktion) und die Vielzahl an möglichen Deutungsmustern (Identitäts-, Rollen- und Systemkonflikte) ist gleichzeitig die große Stärke der Darstellung in *What Remains of Edith Finch*, da sie durch ihre Polysemie ein Angebot an die Erfahrungswelt der Spieler_innen macht. Jede Spielerin vermag bewusst oder vielmehr unbewusst, das Set an Faktoren, die in den Kontext der schizophreniformen Erkrankungen gehören, selbst zu wählen, einerseits ohne das Gesamtbild einer gefühlt schizophrenen Erfahrung zu verlieren und andererseits, um dadurch eine stärkere Authentizität und Immersion des Krankheitserlebens, des Krankspiels, zu erleben.

15 Hier wird im Sinne einer prozeduralen Rhetorik nach Ian Bogost argumentiert, vgl. dazu Bogost 2007, 3-4.

Die Authentizität wird nicht nur durch die biografische Tiefe und darstellerische Kraft der Bilder erreicht, sondern erhält durch den ärztlichen Brief, der in das episodische Spiel von Lewis einleitet, eine weitere Legitimationsgrundlage (siehe Abb. 3). Gleichzeitig bedeutet der offizielle und wissenschaftliche Charakter des Arztbriefes einen Wahrheitsanspruch und erleichtert den Zugang zu einer nur scheinbar irrationalen Welt des Imaginären. Die oben ausgeführte Stärke der Darstellung wird durch den Brief unterstrichen. Das Dokument verzichtet auf eine Diagnostik, auf Fachtermini und eine allzu komplexe Sprache, die weniger fließend (im Sinne des *flows*) funktionieren würde. Durch die Wortwahl bedient die Psychiaterin Dr. Emily Nuth vielmehr einen »mütterlich« anmutenden Kenntnisstand um geistige Krankheiten, der stellvertretend für das (Allgemein-)Wissen der Spieler_innen um ebenjene ist. Eine psychiatrisch-psychologische Reflexion über mögliche Ursachen und Implikationen der geistigen Krankheit würden der Immersion entgegenlaufen. Durch ihren Aufbau gelingt der Szene die Gratwanderung der Authentizität zwischen Immersionsschwund und Demaskierung. Eine zu fachspezifische, auf Fachtermini konzentrierte Sprache würde die Distanz zwischen Spiel und Spieler_in, die ggf. mit der Sprache hadern würde, so weit vergrößern, dass sie aus der Narration gerissen werden könnte. Im gegensätzlichen Fall, also einem zu flachen, zu kolloquialen Umgang mit der Sprache und dem Design des Briefes, also dem Symbol der medizinisch-wissenschaftlichen Komponente, würde sich der »institutionelle« Brief als von Lai_innen geschrieben selbst demaskieren und der Narration den Ernst der Situation nehmen. Beides kann durch die geschickte Balance und den Wandel der Sprache vermieden werden.

Abb. 3: Arztbrief



Der postalische Stempel des psychologischen Instituts auf dem Bogen erweckt einen offiziellen, professionellen Charakter. Dieser wird nicht nur durch die angegebene ausformulierte Adresse evoziert, sondern auch durch das erfundene Logo des Instituts, welches mit einer für Firmenlogos üblichen einfachen Form daherkommt. Zur Festigung wird dieses Logo auf der zuerst sichtbaren Briefseite aufgegriffen und zeigt zwei Fragezeichen, die als Köpfe modelliert sind. Während der Brief aus der üblichen Faltform aufgeklappt wird, sind zuerst erneut das bereits etablierte Logo, die Adresse des Absenders bzw. Instituts und das Datum gezeigt, die alle den Anschein eines offiziellen Dokumentes verleihen (Abb. 3).

Zudem ist auf der umgedrehten Seite neben der adressalen Fußzeile die handschriftliche Unterzeichnung einer Person erkennbar, die als medizinische Fachkraft angenommen wird – es ist in der Tat der Name der behandelnden Therapeutin. Dann erfolgt die förmliche Anrede (»Dear Mrs. Finch«) und die Eigen- und Berufsbezeichnung »as Lewis' psychiatrist« ([XCV//] 2017, 1:11:20). Im Folgenden nimmt der offizielle Charakter des Briefes stetig ab, er tritt als Objekt in den Hintergrund und wandelt sich in eine flüssige, aufleuchtende Narrative. Seine Rolle als Gateopener hat er bereits erfüllt, die institutionelle Form etabliert. Die Medienfunktion des Briefes wechselt nun zu einem Erzählrahmen für die Spielerin, in dem es nicht oder nur marginal auffällt, dass die Person, der das Schreiben ursprünglich gewidmet ist – Dawn Finch – als handelnder Akteur auftaucht, ohne jedoch, wie in einem Anschreiben sonst üblich, in der zweiten Person angesprochen zu werden: »Even as his mother pleaded with him, part of Lewis kept sailing on ([XCV//] 2017, 1:15:43).« Erst nach der Suizidbeschreibung wird erneut die wissenschaftliche Form mit der Nennung des Namens, des dazugehörigen Titels und der formellen Trauerbekundung perpetuiert. In dem Kondolenzschreiben beschreibt Nuth ihr anfängliches Bemühen, die schöpferische Kraft des Patienten, die sich in den Psychosen zeigt (Mentzos 2012, 16), zu unterstützen. Hierbei folgt sie einem analytischen Therapieansatz, der annimmt, dass eine psychotische Symptomatik (wie Lewis' Psychosen und der vorhergehende Negativismus) den »oft mehr oder weniger gelungenen, mehr oder weniger originellen Versuch, die durch den Grundkonflikt und die darauffolgende massive Dissoziation entstehende Not zum Ausdruck zu bringen, eventuell auch zu kompensieren« (Mentzos, 2012, 25). Als originell dürfen die schönen und heiteren Bilder gelten, in die Lewis während der Arbeit flieht, als gelungen insofern, dass die Konflikte (Ohnmacht, Identitätskrise) zwar nicht problematisiert werden, aber sich in das Gegenteil (königliche/göttliche, da schöpferische, Macht, ein Gefühl des Ankommens und der Ganzheit) auflösen.

Sein evasiver Prozess in eine imaginierte/halluzinierte Welt beginnt mit einem schwarzen Fleck in der Szenerie, der sich im Laufe der Episode analog zur Psychose ausbreitet. Dieser nimmt mit der Zeit den gesamten Bildschirm ein und beansprucht somit die Wahrnehmung von Lewis und in einem weiteren Schritt

die der Spielerin. Mit dem Eintritt in die Halluzinationen befindet sich der/die Spieler_in mindestens auf der vierten Realitätsebene: Als Spieler_in vor dem Bildschirm,¹⁶ als Edith in Lewis' Zimmer, als Lewis in der Fabrik und mit Lewis^{*17} in der imaginierten Welt. Zu Lewis' Psychose treten die multiplen Realitäten der Spielerin.

In der schwarzen Wolke taucht bald eine Figur auf mit dem aus dem Off vorgelesenen Zitat des Briefes: »His mind began to...« ([XCV//] 2017, 1:11:45-1:11:50). Sowohl die Auslassungspunkte auf textueller Ebene, die grammatikalische Unvollkommenheit, als auch die angehobene Stimme der Psychiaterin deuten auf einen unfertigen Satz hin, der den/die Spieler_in veranlasst, die Figur, identifiziert mit Lewis, bewegen zu wollen. Wie Lewis, möchte sie die Umgebung erkunden und wissen, wie die Geschichte weitergeht. Anstelle einer Abschreckung vor dieser Halluzination tritt die doppelte Neugierde aufgrund der reizlosen Umgebung. Wie Philippa Warr in »State of the Art: How Edith Finch's most memorable scene works« beschreibt, erkundet und erschafft Lewis im Laufe der Erzählung eine Welt, die eine Analogie auf die Videospielgeschichte darstellt: Von einem aus der Vogelperspektive betrachteten 2D-Labyrinth, das durch einfache Linien begrenzt ist – später mit Texturen versehen –, zu immer komplexeren 3D-Räumen aus schräger Perspektive, zu einer immer lebendigeren Welt aus der Ego-Perspektive (Warr 2017). Das Spiel wird nun nicht nur intradiegetisch (Lewis spielt mit Edith), sondern auch metadiegetisch (Videospielindustrie) mit einer sich verstärkenden geistigen Krankheit gleichgestellt, die jedoch von ihrer negativen Konnotation befreit und in einen kreativen Schöpfungsakt umgedeutet wird, der sich durch eine diachrone ästhetische und spielmechanische (?) Komplexitätssteigerung auszeichnet (Mentzos 2012, 15).

Während der Erkundung der imaginierten Welt, verarbeitet die Spielerin, wie Lewis, weiterhin Fische.¹⁸ Die Simultaneität wird zunächst durch eine Art Split-screen erreicht, der später in eine Überblendung übergeht. Sie ist selbst in diesem oben erwähnten Produktions- und Fortschrittsgedanken so verhaftet, dass sie das Köpfen nicht hinterfragt oder pausiert, auch wenn dies theoretisch möglich

16 Hier lassen sich theoretisch noch weitere Identitäten/Rollen innerhalb der Spieler_innenpersönlichkeit ausmachen: als zugleich Freund_in, Interaktionspartner_in mit eventuellen Zuschauer_innen etc.

17 Als »Lewis*« ist im Folgenden das imaginierte Selbst von Lewis bezeichnet.

18 Die Fischlieferungen stoppen bis die Spielerin ein gewisses Maß an Bewegung mit Lewis* erreicht hat, damit sie sich auf die neue Aufgabe innerhalb des Spiels mitsamt dem Erlernen der neuen, wenn auch simplen, Steuerung einstellen kann. Der/die Spieler_in, die das zur Zitation herangezogene Video aufgezeichnet hat, setzt die Fischverarbeitung zugunsten einer Fokussierung auf die halluzinierte Welt aus. Dies ist jedoch voraussichtlich nicht aufgrund seiner Spielgewohnheit, sondern aufgrund der besseren Möglichkeit zum Zuschauen erklärbar. Der Videotitelteil »Full Movie« setzt ja auch ein passives Seh- und Spielverhalten voraus.

wäre, sondern fortsetzt. Das Spiel ist so programmiert, dass es die Fischlieferungen stoppen würde, falls der/die Spieler_in für eine bestimmte Zeit nur noch Lewis* steuert; jedoch tritt dieser Fall kaum ein, wie Dallas in Bezug auf (Spiele-) Journalisten feststellt: »As a rule journalists tend to be very responsible about fish chopping« (Warr 2017). Die Dualität der Handlungen überträgt sich von Lewis auf die Spielerin, die selbst nun zwei parallel laufende Aktionen ausführen muss. War ursprünglich die Ausführung des Köpfens, wie bei Lewis, beanspruchend genug, konnte durch monotone Routine das Verarbeiten als Hintergrundprozess etabliert werden, der keine besondere Aufmerksamkeit benötigt. Hinzu tritt ein interessanterer, neuer Reiz der in Konkurrenz zur Ausgangshandlung tritt. Zu Beginn steuert der/die Spieler_in die Figur noch etwas unbeholfen und fehlerhaft – analog dazu sieht Lewis' Welt anfänglich noch sehr basal aus; sie wird aber in der Verarbeitung beider Handlungsprozesse besser und es gelingt ihr nicht nur sowohl das Köpfen als auch das Erkunden gleichzeitig zu steuern, sondern auch der Narration zu folgen. Die Bewegung zum Enthaupten der Fische wird bei beiden (Lewis und Spieler_in) später nicht mehr bewusst wahrgenommen, sondern geschieht mechanisch.

Die halluzinierte Welt und Lewis' Realität sind durch bestimmte narrative und visuelle Elemente sowie spielmechanische Interaktionen miteinander verwoben. So müssen an mehreren Stellen auch intern Fische geköpft werden, die jedoch als Türöffner in einen anderen Raum oder einen anderen Abschnitt dienen. Dies ermöglicht die Anschaulichkeit der inneren Logik von Halluzinationen, da Imaginationen grundsätzlich real existente Elemente aufgreifen (Mentzos 2012, 13).

Abb. 4: *Floride Psychose*

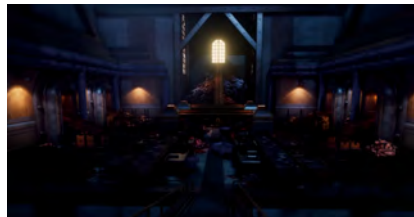


Wie der abgebildete Screenshot zeigt, überblenden sich Realität und Halluzination zudem auch optisch. Die metallene Arbeitsfläche wird zum Greenscreen der Imagination. Nur noch sein eigener Arm und die gelieferten Fische erinnern an die monotone Arbeit am Fließband (Abb. 4). Wie Lewis kann der/die Spieler_in die Fließbandszenarie als störend empfinden, verdeckt sie doch Teile der schöneren,

farbenfroheren und spannenderen Welt des Imaginären. Sein Arm wird nicht mehr als Teil der Gesamtfigur gedacht, sondern als bloßes, für sich stehendes, kontrollierbares, aber lästiges Greifinstrument. Spielte der/die Spieler_in vorher bereits Spielfiguren und bediente sich natürlicherweise ihrer Arme, so ist die Wahrnehmung des rechten Armes von Lewis (entsprechend der Symptomatik psychotischer Störungen) gänzlich depersonalisiert, also inkohärent und nicht zum Körper gehörig (Böker und Hartwich 2016, 2017). Die Gesamtheit der Figur/des Selbst ist in der Third-Person-Perspektive auf Lewis* zu erkennen. Lewis*« Körper ist ganz und zerfällt nicht in fragmentierte Einzelteile, die nicht einmal mehr als zugehörig identifiziert werden können. Wie sich Lewis während seiner Halluzinationen von seinem Körper entfremdet, so taucht der/die Spieler_in in das Spiel ein und beginnt ihre eigenen Arme und Hände, die den Controller steuern, zu depersonalisieren.

Die Depersonalisation bei Lewis steigert sich im Laufe des Spiels noch weiter. Als der/die Spieler_in mit Lewis* ein Tor durchschreitet, wechselt das Bild aus der halluzinierten Welt in Lewis' Realität. Zunächst durchschreitet sie den Umkleideraum, um danach die Fabrikhalle zu betreten. Die Fabrikhalle ähnelt durch die Beleuchtung und Architektur einer Kirche oder Kathedrale. Durch das Altarfenster dringt göttliches Licht und erhellt Ediths Bruder. Beim Szenenwechsel wird durch das Zoomen durch den Hinterkopf von Lewis* klar, dass der/die Spieler_in weiterhin Lewis* steuert, der jedoch nun in Lewis' Realität getreten ist. Im gleichen Moment, in dem Lewis* sich von seinem anderen Selbst abgespalten, verschmilzt die Spielerin durch den Perspektivwechsel mit ihm. Diese Annahme der Aufspaltung wird auch durch den Erzähltext gestützt: »I think it pained him to remember Lewis, the cannery worker. He began to despise the man with the royal contempt.« ([XCV//] 2017, 1:19:00). Zum einen drückt sich die Depersonalisation durch den offensichtlichen Bezugsunterschied von »him« und »Lewis, the cannery worker« aus. Das »him« ist das Personalpronomen des dominierenden Teils (Lewis*), wohingegen »Lewis, the cannery worker« sowohl sprachlich als auch psychologisch abgespalten wird. Ist zunächst noch immerhin das *nomen proprium* ein Indikator der Identität, wird Lewis im folgenden Satz anonymisiert und durch »the man« beliebig gemacht. Jedwede Empathie und Identifikation mit dem Selbst ist verschwunden und kann nun verachtet werden.

Abb. 5 & 6: In der Fabrik



Die Verachtung wird auch anhand der Perspektive verdeutlicht. Auch wenn Lewis* und Lewis gleich groß sein müssten, ist die Ego-Perspektive, durch die man auf Lewis schaut, leicht erhöht, gleichsam wie sich der eine Teil über den anderen erhebt (Abb. 5). Hier jedoch trennen sich die Empfindungen von Lewis* und der Spielerin, die eher Mitleid mit dem Fließbandarbeiter aufbringt als Verachtung. Da jedoch die Ablehnung sich nur im Text manifestiert, wird eine Aufspaltung von Lewis*/Spieler_in vermieden. In einer 180°-Betrachtung umschreitet der/die Spieler_in den Arbeiter und stellt sich auf ein Podest über ihn. Sie positioniert sich nun zwischen dem Altarfenster (Abb. 6) und Lewis und stellt ihn wortwörtlich in den Schatten. Hierbei taucht sie sich in das gleißende Licht und fährt über das Fließband aufwärts zum Fenster. Die Apotheose steht kurz bevor und es wird kein Blick mehr nach hinten zu Lewis geworfen. Beim Durchqueren des Fensters, welches nicht aktiv geschieht, da sich das Fließband ohne Interaktion die Spielerin weiterbewegt und somit eine pathologische Eigendynamik entwickelt hat, wechselt die Szenerie ein letztes Mal. Der/Die Spieler_in befindet sich als Lewis* im Thronsaal und wird zur Thronempore befördert. Alle Figuren aus den vorigen Halluzinationen sind anwesend und begrüßen in freudiger Erwartung den Kronprinzen, der gleich gekrönt werden soll – untermalt von fröhlich-feierlicher Musik. Der/Die Spieler_in schreitet die letzten Stufen empor und mit der ambigen Aussage »There was only one thing left to do | Bend down his head« erwartet Lewis*/der/die Spieler_in die Krönung. Der Krönungsort lässt die klassische Darstellung einer Guillotine durch eine zeremoniell-königliche (orientalische) Ornamentik in den Hintergrund treten, sodass dem *locus horribilis* der Schrecken genommen wird und sich der/die Spieler_in hinkniet. Einen letzten Blick auf die Prinzessin wagend, welche die Krone hält,¹⁹ senkt sich der Kopf in Erwartung der Inthronisierung und nur das schwarz-gelb gestreifte Band am Boden erinnert an die automatisierte Guillotine aus der Fischfabrik. Während der Krönung von Lewis* enthauptet sich Lewis Finch mit 22 Jahren in der Fischverarbeitungsfabrik.

5. Fazit

Durch die Übertragung des psychotischen Erlebens auf eine angenommen geistig ›gesunde‹ Spielerin, gelingt es Giant Sparrow die Rationalität des Irrationalen, die innere Logik des Imaginären, das Schöpferische in der Psychose versteh- und erfahrbar zu machen. Hierbei wird jedoch nicht der geschützt-spielerische Rahmen

19 Vorher ist es möglich, anstelle einer Prinzessin einen Prinzen zu wählen. Die Darstellung eines homosexuellen Lewis* ist somit möglich, hat aber keine Auswirkungen auf Erzählung oder Spielmechanik, sodass die sexuelle Orientierung vernachlässigt werden kann.

verlassen und es besteht nicht die Gefahr in das Pathologisch-Prekäre zu geraten, sich also ungeschützt und unbestimmt den Symptomen auszusetzen. Dieser Transfer wird durch die narrative Polyphonie begünstigt. Erst durch die Multi-dimensionalität der Erkrankung und die polysemen Deutungsmuster wird eine Immersion erzielt, die viele Spieler_innen erreichen und einbinden kann, da der/ die individuelle Spieler_in sich ihr persönliches Set auswählen kann. Bei einer ludonarrativen Konsonanz, wie sie in der Analyse von *What Remains of Edith Finch* nachgewiesen wurde, ermöglicht das Videospiel, sowohl durch die audiovisuelle Darstellung als auch durch die immanente Interaktion mit der Erzählung, eine Chance der Entstigmatisierung geistiger Krankheiten in der Öffentlichkeit durch ihr Erlebbarmachen.

Ludographie

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (Annapurna Interactive 2017, Giant Sparrow)

Bibliographie

- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA/London: The MIT Press. doi: 10.7551/mitpress/5334.001.0001
- Böcker, Heinz, Hartwich, Peter und Northoff, Georg. 2016. *Neuropsychodynamische Psychiatrie*, Heidelberg: Springer. doi: 10.1007/978-3-662-47765-6
- Callus, Ivan. 2004. »Comparatism and (Auto)thanatography. Death and Mourning in Blanchot, Derrida, and Tim Parks.« *Comparative Critical Studies* 1, no. 3: 337-358. doi: 10.3366/ccs.2004.1.3.337
- Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York: Routledge. doi: 10.4324/9781315732060
- Goetzmann, Lutz. 2018. »Fantasy, dream, vision, and hallucination. Approaches from a parallaxic neuro-psychoanalytic perspective.« *Neuropsychanalysis. An Interdisciplinary Journal for Psychoanalysis and the Neurosciences* 20, no. 1: 15-31. doi: 10.1080/15294145.2018.1486730
- Gouzoulis-Mayfrank, Euphrosyne. 2007. *Psychose und Sucht. Grundlagen und Praxis*. Zweite Auflage, Heidelberg: Springer.
- Hehl, Ursula. 1995. *Manifestationen narzisstischer Persönlichkeitsstörungen in Shakespeares romantischen Komödien*, Trier: WVT.
- Mentzos, Stavros. 2012. »Schöpferische Aspekte der psychotischen Symptomatik. Vergleichbare ästhetische Qualitäten im Traum und in der Psychose.« In *Das*

- Schöpferische in der Psychose*, hg. v. Stavros Mentzos und Alois Münch, 13-26. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Möller, Hans-Jürgen, Laux, Gerd und Deister, Arno. 2015: *Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie*. Sechste Auflage, Stuttgart: Springer. doi: 10.1055/b-003-120842
- Moritz, Steffen, Krieger, Eva, Bohn, Francesca und Veckenstedt, Ruth. 2017. *MKT+. Individualisiertes Metakognitives Therapieprogramm für Menschen mit Psychose*, Zweite Auflage, Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-662-52998-0
- Renneberg, Babette, Heidenreich, Thomas und Noyon, Alexander. 2009. *Einführung klinische Psychologie*, München: UTB.
- Roth, Christian, van Nuenen, Tom und Koenitz, Hartmut. 2016. *Ludonarrative Hermeneutics. A Way Out and the Narrative Paradox*, Utrecht/London: Springer.
- Uffelman, Peter und Breit, Jochen. 2010. »Geliehene Identitäten, um zu überleben.« In *Batman und andere himmlische Kreaturen*, hg. v. Heidi Möller und Stephan Doering, 39-48. Heidelberg/Berlin: Springer. doi: 10.1007/978-3-642-12739-7_4
- Warr, Philippa. 2017. »State of the Art. How Edith Finch's most memorable scene works.« *Rock Paper Shotgun. PC Gaming since 1873*, 01. Juni 2017. <https://www.rockpapershotgun.com/2017/06/01/what-remains-of-edith-finch-cannery-story/>, letzter Zugriff: 29.04.2020.
- [XCV//]. 2017. »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)«. <https://www.youtube.com/watch?v=G9B15cptgqo&t>, letzter Zugriff: 29.04.2020.
- Zimmermann, Felix. 2017. »It's not about you. Eine Annäherung an das Ambience Action Game in 2 Akten.« *gespielt. Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 23. November 2017. <https://gespielt.hypotheses.org/1727>, letzter Zugriff: 28.04.2020.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Lewis' Zimmer. [XCV//]. 2017. »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)«. Video-Screenshot. 1:10:31. Zugriff 13.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=G9B15cptgqo&t>
- Abb. 2: Integratives Modell der Komorbidität Schizophrenie und Sucht. Jansen, Henning. 2019. Erstellt nach Gouzoulis-Mayfrank, Euphrosyne. 2007. *Psychose und Sucht. Grundlagen und Praxis*. Zweite Auflage, Heidelberg: Springer.
- Abb. 3: Arztbrief. [XCV//]. 2017. »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)«. Video-Screenshot. 1:11:07. Zugriff 13.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=G9B15cptgqo>

Abb. 4: Floride Psychose. [XCV//]. 2017. »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)«. Video-Screenshot. 1:17:33. Zugriff 13.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=G9B15cptgqo>

Abb. 5&6: In der Fabrik. [XCV//]. 2017. »What Remains of Edith Finch FULL MOVIE | PC 60fps (Complete Walkthrough)«. Video-Screenshot. 1:18:39 & 1:19:04. Zugriff 13.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=G9B15cptgqo>

