

## **Arno Görgen, Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen: Interdisziplinäre Betrachtungen**

Bielefeld: transcript 2020, 466 S., ISBN 9783837653281, EUR 49,-

Bei Krankheit und digitalen Spielen mag in der populären Meinung direkt an Spielsucht oder Ähnliches gedacht werden. Doch hier ist diese negative Konnotation unangebracht, denn in diesem Band soll tatsächlich das noch weitestgehend unerforschte, „verminten Gelände“ (S.10) der Darstellung von Krankheiten in digitalen Spielen, aber auch der Einsatz von digitalen Spielen in der Medizin genauer betrachtet werden.

Den Anfang macht ein Großkapitel zu „Theorien“ (ab S.17). Arno Görgen beginnt mit einer Auseinandersetzung mit dem ‚Medikalisierungs‘-Begriff (dem Prozess, bei dem nicht-medizinische Bereiche nach und nach einer medizinischen Beobachtung Platz machen. Digitale Spiele betrifft dies, wenn sie im Bereich der *serious games* angesiedelt sind und in Therapien genutzt werden, oder, wie Görgen an weiteren Beispielen zeigt, wenn Krank-

heit die Spielmechaniken beeinflusst beziehungsweise ein Spiel als kritischer Kommentar zur Medikalisierung positioniert ist. Zusammen mit Eugen Pfister macht er sich direkt im nächsten Text daran, den Begriff des Wissens und die Frage, wie Wissen medialen Formen generiert und vermittelt wird, zu ergründen. Katharina Fürholzer geht es im Anschluss um ethische Bedenken bei der Darstellung und Rezeption von Pathografien, also der Darstellung von Krankheiten in verschiedenen Formen (wie eben auch im Computerspiel), und wie dies Einfluss auf die Wahrnehmung von Krankheiten hat. Daran schließt Nils Löffelbein an, der das Verständnis von Krankheit und Gesundheit betrachtet und entdeckt, dass diese immerzu an gesellschaftlichen Werten bemessen werden. Was beispielsweise als Krankheit betrachtet wird, und was nicht, durchläuft im zeithistorischen Kontext immer wieder einen Wandel.

Das zweite große Kapitel des Buches widmet sich im Anschluss psychischen Krankheiten in Spielen. Hier macht ein Artikel von Stefan Heinrich Simond den Anfang, der anhand der Spiele *Outlast* (Red Barrels, 2013) und *The Town of Light* (LKA, 2016) aufzeigt, wie Psychiatrien und deren Patient\_innen dargestellt werden. Zudem zeigt er zwei Formen der Perspektivierung von psychischen Krankheiten mit Hilfe der beiden Titel auf. Bernhard Runzheimer greift dies auf und macht anhand weiterer Spieletitel deutlich, wie psychische Krankheiten auf ludische und narrative Elemente eines Spiels Einfluss nehmen und welche Rolle das Dispositiv, wie ein VR-Set, dabei spielen kann. Sarah E. Beyvers schaut sich dahingehend an, welche Rolle bei solchen Darstellungen ein unzuverlässiger Erzähler spielen kann, während Annika Simon bei dem Spiel *Celeste* (Maddy Thorson/Noel Berry, 2018) die Spielmechaniken untersucht, welche die Auseinandersetzung mit einer Krankheit deutlicher machen können. Mit PTBS interessieren sich schließlich Rudolf Inderst und Sabine Schollas für eine psychische Krankheit, die anhand des Spiels *Call of Duty: Black Ops III* (Activision, 2015) Spieler\_innen nähergebracht werden soll. Henning Jansen verknüpft all dies, wenn er bei *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) aufzeigt, wie hier Schizophrenie mit Hilfe der Darstellungsform des Spiels, aber auch der Spieleinteraktion, für Spieler\_innen erfahrbarer gemacht werden kann. Wie Alan McGreevy,

Christina Fawcett und Marc Oulette zeigen können, verortet *Resident Evil 7* (Capcom, 2017), dadurch dass die spielnarrative Gefahr von einem infektiösen Schimmelpilz ausgeht, Krankheit beim Weiblichen. Vanessa Platz stellt vor, wie Krebs anhand zweier Spiele in unterschiedliche Verständnismuster eingeordnet werden und damit Anstoß zu Diskursen gegeben werden kann. Elsa Romfeld und Torben Quasdorf machen mit einer Art *close reading* des kooperativen Brettspiels *Pandemie* (Pegasus Spiele, 2008) einen kurzen Abstecher weg von den digitalen Spielen, und entdecken Krankheit als einfaches gemeinsames Feindbild für eine Spielegruppe. Brandon Rogers problematisiert den Gesundheitsbalken in der Statusanzeige von Spielen als Bestätigung von und Aufforderung zu mehr Männlichkeit. Brandon Niezgodza setzt sich mit dem Wii-Spiel *Trauma Team* (Atlus, 2010) auseinander, in dem die Spieler\_innen verschiedene medizinische Rollen im Verlauf eines Seuchenausbruchs übernehmen und so spielerisch Entwicklungen einer solchen medizinischen Katastrophe miterleben können.

Den letzten Teil des Buches bilden die „Games for Health“ (ab S.367). Martin Thiele-Schweiz und Anne Sauer stellen dieses Feld mit einigen Beispielen vor und zeigen anhand von verschiedenen Thesen auf, dass es noch weiterer Forschung bezüglich der Wirkung und Finanzierung benötigt, um die Akzeptanz von digitalen Spielen als Behandlungsmethoden zu etablieren. Hofmann et al. geben sehr ausführlich

wieder, welche Herausforderungen die Entwicklung und Umsetzung eines *serious game* im Bereich des Gesundheitssektors mit sich bringen, und diskutieren dabei verschiedene Probleme und Herausforderungen eines solchen Prozesses. Kara Stone stellt das Spiel *#selfcare* (Tru Luv Media, Inc., 2018) vor und erörtert dabei auch die Wahrnehmung der Akzeptanz von Spielen, während abschließend Simon Ledger nochmals *games for health* als Spiele wahrnimmt und beschreibt, die Spie-

ler\_innen zu einer Form der Selbstdisziplinierung und -normalisierung bewegen sollen.

Der Band bietet einen sehr breiten und abwechslungsreichen Einblick in die Thematik des Einsatzes, der Funktion und des Nutzens von (digitalen) Spielen in der Medizin. Er eröffnet so für dieses noch junge Forschungsfeld einige vielversprechende und beachtenswerte Anknüpfungspunkte.

*Manuel Föhl (Mainz)*