

Heiner Fangerau

Digitale Spiele für die Medical Humanities: Geleitwort 2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14960>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fangerau, Heiner: Digitale Spiele für die Medical Humanities: Geleitwort. In: Arno Görgen, Stefan Heinrich Simond (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: transcript 2020, S. 9–10. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14960>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/9783839453285-001>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0 License. For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Digitale Spiele für die Medical Humanities

Geleitwort

Heiner Fangerau

Medizin und Krankheit sind seit den Anfängen der Literatur beliebte Topoi im kulturellen Schaffen: Zum einen bieten Patient_innen und Ärzt_innen in ihrer (Nicht-)Interaktion oft unterhaltsame Paare oder Gruppen. Zum anderen dient dargestelltes Leiden selbst als symbolische Repräsentation unerwünschter Empfindungen oder Zustände, die aus Schuld, Schicksal, Zufall, Gotteswille, Konstitution etc. Menschen beeinträchtigen. Als solches soll seine Darstellung unter anderem lehrreich, packend, kurzweilig, anregend, sinnstiftend oder alles zusammen sein. Medizin als Bezugspunkt kulturellen Schaffens ist aber viel breiter als nur diese beiden Betrachtungswinkel von außen auf Patientinnen, Patienten, Ärztinnen und Ärzte. Da der Begriff der Medizin so unbestimmt ist, dass er auch ganze Gesundheitssysteme, Medikamente, Technik, Handlungen, Wissen, Haltungen und Praktiken umfasst, bietet die Medizin noch viel mehr Anknüpfungspunkte für kulturelles Schaffen. Nicht zuletzt ist sie ja selbst eine Form von Kultur sowohl im ergologischen Sinn, der das menschliche Wirken auf die Natur bezeichnet, als auch im interpretativen Sinn, der die symbolischen Produktionen und die jeweilige Interpretation ihrer Bedeutung in den Mittelpunkt rückt.¹

Es verwundert also nicht, dass nach der sogenannten Hochkultur auch die Popkultur die Medizin aufgegriffen und das jeweilige Verständnis von ihr mitgeprägt hat.² Thomas Mann steht heute gleichberechtigt neben Comics und Graphic Novels, Chopins und Schumanns Musik wird ebenso in Relation zur Medizin gesetzt wie die der Rolling Stones. Etwas im Schatten der Analyse der Verbindung von Medizin und Kulturproduktion stand bis vor Kurzem das digitale Spiel. Als sogenannte »Serious Games« sind digitale Spiele zwar schon seit längerem Gegenstand der Medizin selbst, z.B. im therapeutischen Einsatz. Me-

1 Albrecht Koschorke: Zur Epistemologie der Natur/Kultur-Grenze und zu ihren disziplinären Folgen. Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 83/1 (2009): 9-25.

2 Görgen A, Nunez GA, Fangerau H (eds): Handbook of Popular Culture and Biomedicine. Knowledge in the Life Sciences as Cultural Artefact. Springer, Cham 2019.

dizin im Computerspiel fristete hingegen in der theoretischen Betrachtung ein Schattendasein, obwohl seit mindestens mehr als 20 Jahren medizinische Inhalte als Gegenstand der Spielewelt auf verschiedensten Plattformen in Erscheinung traten. Die Repräsentanz reichte bisher beispielsweise von Kleinstauftritten als aphrodisierende Droge, die der Spieler von *Leisure Suite Larry* 1 (Sierra 1987) suchen musste, über die spielerische Leitung eines Fantasiekrankenhauses, in dem fantastische Krankheiten behandelt werden (*Theme Hospital*, EA 1997) bis hin zur Herstellung von Pathogenen (*Plague Inc.*, Ndemic Creations 2012).

Trotz vielfältiger, sehr vielversprechender Ansätze ist die Zahl der Publikationen zu Medizin im Digitalen Spiel noch überschaubar. Personen, die sich wissenschaftlich mit der Thematik beschäftigen, haben oft noch mit Vorurteilen zu kämpfen, die darauf abzielen, dass ihre Beschäftigung keine ernsthafte sei. Öffentliche Geldgeber und Stiftungen tun sich noch schwer damit, Forschung zu diesem Thema zu fördern, von einigen innovativen Lehrprojekten, Tagungen, vereinzelt Forschungsprojekten oder Publikationsförderungen (wie in diesem Fall) einmal abgesehen. Das verwundert, verspricht die Erweiterung der Medical Humanities um das digitale Spiel doch ein ungeheures Potenzial, wenn es darum geht, aktuelle Interdependenzen zwischen Medizin und Gesellschaft zu analysieren oder die Spiele und ihre Wirkung im Sinne einer »narrative medicine« zu lesen, die Medizinstudierenden, Ärztinnen, Ärzten, Patientinnen und Patienten dabei hilft, für eine gute Medizin unabdingbare Erfahrungshorizonte zu erweitern.

Das vorliegende Buch betritt hier also das noch verminten Gelände der theoretischen Betrachtung eines Gegenstandes, der Spaß macht, und gleichzeitig ein hochrelevantes, aktuelles Forschungsfeld darstellt. Bei der Urbarmachung dieses Geländes zeigen die Beiträge des Buches eindrucklich, wie ernst der Spaß sein kann und dass ehrliche wissenschaftliche Arbeit und Freude am Spiel sich nicht ausschließen müssen. Das Buch gehört zu den ersten seiner Art und es ist den Herausgebern und Autorinnen und Autoren zu wünschen, dass es zum einen eine weite Verbreitung erfährt, zum anderen aber alle Kritikerinnen und Kritiker einer Beschäftigung mit Medizin im digitalen Spiel davon überzeugt, wie wichtig, relevant, fruchtbar und spannend die Beschäftigung mit der Thematik ist.

Heiner Fangerau, Februar 2020