

Stefan Heinrich Simond

## Thomas Spies: Trauma im Computerspiel: Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19139>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simond, Stefan Heinrich: Thomas Spies: Trauma im Computerspiel: Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. 4, S. 443–445. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19139>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Thomas Spies: Trauma im Computerspiel: Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen

Bielefeld: transcript 2022 (Game Studies, Bd.1), 322 S., ISBN 9783837661521, EUR 49,-

(Zugl. Dissertation an der Universität Köln, 2021)

Traumatisierte Figuren und deren narrative sowie ästhetische Konstruktionen in den Medien sind ein etablierter Gegenstand medienwissenschaftlicher Analyse, wie anhand nach wie vor einschlägiger Studien wie zum Beispiel von Kirby Farrell (*Post-Traumatic Culture: Injury and Interpretation in the Nineties*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1998), E. Ann Kaplan (*Trauma Culture: The Politics of Terror and Loss in Media and Literature*. New Brunswick: Rutgers UP, 2005) und Anne Rothe (*Popular Trauma Culture: Selling the Pain of Others in the Mass Media*. New Brunswick: Rutgers UP, 2011) zu erkennen ist. Computerspiele aber – und besonders die Konstruktion von Traumata und psychischen Krankheiten in selbigen – sind erst in den letzten Jahren in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt. So finden sich vermehrt Studien zu den konkreten Traumarepräsentationen etwa bei Tobi Smethurst („Playing Dead in Videogames: Trauma in Limbo.“ In: *The Journal of Popular Culture* 48 [5], 2015, S.817-835), Katherine Cross („What We Do in the Darkness: Exploring the Trauma of Town of Light’s Renée.“ [2017], [www.firstpersonscholar.com/what-we-do-in-the-darkness](http://www.firstpersonscholar.com/what-we-do-in-the-darkness)) sowie bei Rudolf Inderst und Sabine Schollas („Let peace be upon you’: Von post-

traumatischen Belastungsstörungen, Virtual Reality und eigensinnigen KIs in Call of Duty: Black Ops III.“ In: Görgen, Arno/Simond, Stefan Heinrich [Hg.]: *Krankheit in Digitalen Spielen: Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: transcript, 2020, S.211-229). Umso zentraler ist es, herauszuarbeiten, wie Computerspiele nicht nur etablierte Topoi der Trauma-Repräsentation anderer Medien adaptieren, sondern auch, welche neuen Möglichkeitsräume Interaktivität, Regelsysteme und spielerische Performanz eröffnen.

Thomas Spies geht der Frage nach, wie traumatische Erfahrungen in Computerspielen dargestellt werden. Im ersten Teil seiner Studie wird traumatisches Erleben mit Körperlichkeit in Verbindung gebracht, wobei medienwissenschaftliche, philosophische und auch soziologische Perspektiven Raum finden. Im zweiten Teil ist die Trauma-Forschung mitsamt ihrer wendungsreichen Geschichte dargestellt: von den Anfängen der Psychoanalyse über die moderne Rahmung als PTSD bis hin zu gegenwärtigen Diskursen an der Schnittstelle von Sozialpsychiatrie und Neuropathologie. Am Übergang zum dritten Teil wird bereits klar, dass die Wissensproduktion rund um das Phänomen Trauma nicht allein medizinischen Fachdiskursen obliegt,

sondern auch den Medien: „So kann nicht nur die Therapie, sondern auch ein Medium wie der Film Teil von Traumabewältigung und Trauerarbeit sein“ (S.86). Anschließend arbeitet Spies eine Unterscheidung von einfachen und komplexen Trauma-Repräsentationen in Computerspielen heraus, wobei in ersteren mediale Stereotype reproduziert werden und letztere der etablierten Stigmatisierung entgegengesetzt angelegt sind. Spies verdeutlicht überdies eine Reihe sogenannter Zuordnungen – inhaltliche Formen der Trauma-Repräsentation – anhand einer Vielzahl von Beispielen. Im letzten Teil folgen dann ausführliche Analysen zu den Titeln *Distraint 1 & 2* (2015), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) und *Disco Elysium* (2019) mit dem Ergebnis, dass eine Diversifizierung von Trauma-Repräsentationen in Computerspielen deutlich erkennbar ist, sich jedoch in diesem Bereich „ein in sich selbst verharrendes ‚Trauma-Genre‘“ (S.283) herauszubilden droht, welches anhaltender, kritischer Reflexion bedarf.

In drei Aspekten liegt der zentrale Beitrag der Arbeit für den medienwissenschaftlichen Diskurs: Erstens ist die vorgeschlagene Kategorisierung in einfach/komplex vordringlich bemüht, zur Diversifizierung und Entstigmatisierung von Trauma-Repräsentationen beizutragen. Die angelegten Kriterien beziehen sich sowohl auf den Produktionsprozess, zum Beispiel die Intention der Entstigmatisierung seitens des Entwickler\_innen-Teams, als auch auf die Textebene, zum Beispiel die Vermeidung von Stereotypen. Während dergleichen Qualitätskriterien wichtige

Leitlinien für die Entstigmatisierung darstellen, ist ihre Funktion vorwiegend normativ. Zumindest ließe sich die Frage stellen, ob nicht auch in den ‚einfachen‘ Trauma-Repräsentationen, etwa in *mindsapes* und *sanity meters*, sowohl eine beachtliche Komplexität als auch, je nach Titel, ein Moment des *empowerments* liegen kann.

Zweitens sind die vier Zuordnungen als Cluster komplexer Trauma-Repräsentationen angelegt, und ihre inhaltliche Aussagekraft ist deutlich größer als die Unterscheidung einfach/komplex. So gruppiert Spies eine Reihe von Kurzanalysen in Trauma als Überlagerung, Intrusion, akutes Erleben und biografische Auseinandersetzung. Ohne die Zuordnungen hier inhaltlich aufzufächern, wird der konkrete inhaltliche Bezug der jeweiligen Trauma-Repräsentation deutlich. Wenngleich, wie Spies anmerkt, die Grenzen der Zuordnungen oft unscharf verlaufen, versprechen die Zuordnungen einen verallgemeinerbaren Erkenntniswert, der für nachfolgende Anwendungen und Iterationen hervorragend geeignet ist.

Wie eine solche Anwendung drittens funktionieren kann, zeigt Spies in drei ausführlichen Analysen. Die Titel sind bewusst kontrastierend gewählt und, wenngleich alle in den Bereich der komplexen Trauma-Repräsentationen fallen, gelingt es Spies, die Vielfältigkeit der Titel herauszuarbeiten und zu zeigen, wie Computerspiele sich der ihnen eigenen Mittel bedienen – etwa der dynamischen und vor allem persistenten Simulation körperloser Stimmen in *Hellblade* oder der absurden Entschei-

dungslogiken in *Disco Elysium* –, um etablierte Trauma-Repräsentationen in ihrem Sinne zu modifizieren und in der Konsequenz neue Perspektiven zu finden.

Wenngleich die Unterscheidung zwischen einfachen und komplexen Trauma-Repräsentationen als Analysekriterium nur bedingt geeignet erscheint, sind es vor allem die vorgestellten Zuordnungen, die ein bis-

lang weitestgehend nicht erforschtes Feld systematisch zu strukturieren in der Lage sind und deren Anwendung sowohl für quantitative als auch qualitative Anschlussforschung kostbare Ergebnisse liefert. Insgesamt ergibt sich das Bild einer gründlich gearbeiteten, unbedingt lesenswerten Dissertationsschrift.

*Stefan Heinrich Simond (Marburg)*