merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Judith Strohmayer: Krankheit in digitalen Spielen

Beitrag aus Heft »2021/01 Flucht nach vorne. Digitale Medien in der Bildung«

Görgen, Arno/Simond, Stefan Heinrich (Hrsg.) (2020). Krankheit in digitalen Spielen – Interdisziplinäre Betrachtungen. Bielefeld: transcript. 466 S., 49,00 €.

Krankheit ist ein wiederkehrendes Thema in Medienproduktionen. In digitalen Spielen finden sich seit mehr als 20 Jahren medizinische Inhalte, eine Analyse dieser Darstellungen fehlte aber bisher. In dem Sammelband ‚Krankheit in digitalen Spielen' beschäftigen sich verschiedene Autor*innen erstmals interdisziplinär mit Theorien, Darstellung von psychischen und somatischen Krankheiten und letztlich mit Spielen, die die Gesundheit fördern sollen.

Da verschiedene Definitionen von Krankheit existieren und Krankheiten in den verschiedenen Games unterschiedliche abgebildet werden, erfolgt zunächst eine theoretische Einführung. Hierfür werden unter anderem das bio-somatische und das bio-psychosoziale Krankheitsmodell vorgestellt. Je nach der gewählten Darstellung verfolgen die Spiele somit einen reinen naturwissenschaftlichen Ansatz oder beziehen externe Faktoren der Krankheit mit ein. Dies wird genauer an den Spielen ‚Re-Mission' und ‚That Dragon, Cancer' erläutert, die Auseinandersetzung mit Krebserkrankungen beinhalten. Ersteres wählt den somatischen Ansatz und die bzw. der Spielende bekämpft Erkrankungen in einem Körper mit Medizin. Das andere Game beschäftigt sich mehr mit den psychischen und sozialen Auswirkungen einer Krebserkrankung.

Werden psychische Krankheiten in digitalen Spielen thematisiert, werden diese oftmals stereotypisch und stigmatisierend dargestellt. Aufgezeigt wird dies beispielsweise an ‚Outlast', bei dem die Patient*innen einer Psychiatrie als experimentelle, manipulierte Antagonist*innen dargestellt werden. Dabei wird näher erläutert, dass Psychiatrien aufgrund ihrer Vergangenheit als Verwahranstalten in digitalen Spielen als Schauplatz für Horrorszenarien genutzt werden. Weiter werden Games untersucht, in denen die bzw. der Rezipient*in selbst im Spiel psychische Erkrankungen erfahren kann. In dem Sammelband finden sich in den jeweiligen Kapiteln weitere Erläuterung über diverse psychische Störungen, die Ausführlichkeit dieser ist auch abhängig von deren Thematisierung im Spiel.

Zuletzt erfolgt ein Ausblick auf ‚Games for Health', Spiele bei denen die bzw. der Spieler*in etwas über Erkrankungen lernen kann, die zur Behandlung von Erkrankungen dienen oder bei medizinischen Schulungen oder Weiterbildungen genutzt werden können.

Der Sammelband beschäftigt sich umfassend mit dem titelgebenden Thema. Die verschiedenen Kapitel ermöglichen einen Einblick in das zu untersuchende Spiel mit einer kurzen theoretischen Einführung, die in der Analyse des untersuchten Spiels enden. Insbesondere die kurzen Erläuterungen zu den Krankheitsbildern und ihren jeweiligen Darstellungen im digitalen Spiel geben einen sehr plastischen Eindruck für die Leser*innen. Auch wenn die Autor*innen es zum Verfassungszeitpunkt ihres Artikels wohl noch nicht gewusst haben, so zeigt die Exkursion zu dem Brettspiel ‚Pandemie' in gewisser Weise und durchaus erschreckend spielerisch die aktuelle Situation auf. Die Publikation richtet sich an Fachkräfte der Medienpädagogik, wobei sie gerade im Kontext der ‚Games for Health' auch im medizinischen Bereich informativ sein kann. Die Beiträge sind größtenteils

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

deutschsprachig, allerdings gibt es einige englische Fachartikel.