

Aufbrechen stereotyper Darstellungen - Eine kommunikations- und medienwissenschaftliche Inhaltsanalyse psychischer Erkrankungen in digitalen Spielen

Ruth Kasdorf^{1,2}

1 Hochschule Wismar, Deutschland

2 Universität Rostock, Deutschland

Abstract

Psychische Erkrankungen werden häufig in digitalen Spielen thematisiert, wobei es vermehrt zu negativen, stereotypen und stigmatisierenden Darstellungen kommt. Betroffene Charaktere werden dabei vorrangig als gefährlich und gewalttätig oder auch als schwach und hilflos dargestellt. Im Rahmen einer quantitativen Inhaltsanalyse der beliebtesten Spiele der Jahre 2018 und 2019 wurde die Repräsentation psychischer Erkrankungen in Verbindung mit Stereotypen untersucht. Neben bereits etablierter Stereotype konnten auch neue Repräsentationsmuster festgestellt werden, die das Potential für empathische und fortschrittliche Darstellungen Betroffener bieten. Demnach sind es nicht mehr nur die Antagonist:innen, gegen die gekämpft, oder Opfer, die gerettet werden müssen, sondern vermehrt auch die Protagonist:innen selbst, die betroffen sind. Es handelt sich dabei um die Held:innen, die im Laufe des Spiels lernen mit ihrer Erkrankung umzugehen, anstatt nur dagegen anzukämpfen. Der Beitrag stellt neben diesen progressiven Repräsentationsmustern auch weitere Empfehlungen für eine Darstellung psychischer Erkrankungen dar, um stereotype und stigmatisierende Repräsentationen Betroffener in digitalen Spielen zukünftig zu vermeiden oder diese möglicherweise auch aufzubrechen.

Keywords: *digitale Spiele, psychische Erkrankungen, Stereotype, Repräsentation, Inhaltsanalyse*

1. Einleitung

Digitale Spiele gehören zu den relevantesten Unterhaltungsmedien und gewinnen immer mehr an Bedeutung. Alleine in Deutschland nutzt über die Hälfte der Bevölkerung digitale Spiele, wobei im Jahr 2021 ein Umsatz von fast 10 Milliarden Euro erzielt wurde (game, 2022). Im Gegensatz zu den meisten anderen audiovisuellen Medien ermöglichen digitale Spiele eine aktive Beteiligung sowie die Einflussnahme auf Inhalte durch die Nutzenden (Neitzel, 2012). Immer häufiger werden, angelehnt an aktuelle Diskurse, gesellschaftlich relevante Themen und Probleme in digitalen Spielen behandelt, darunter auch psychische Erkrankungen. Bundesweit sind jährlich mehr als ein Viertel der erwachsenen Menschen von einer psychischen Erkrankung betroffen (Jacobi et al., 2014). Was die Darstellung ebendieser erschwert, ist die Tatsache, dass sie nach außen hin deutlich schwerer erkennbar sind als viele körperliche Erkrankungen (Linsey, 2014). Häufig entstehen in diesem Zusammenhang Stereotype, worunter, basierend auf Kategorisierung, Vereinfachung und Verallgemeinerung, „sozial geteilte Meinungen über die

Merkmale der Mitglieder einer sozialen Gruppe [...] mit positiven oder negativen Wertungen verbunden“ (Thiele, 2015) zu verstehen sind. Diese bergen die Gefahr von Repräsentationen, die falsche Annahmen über Betroffene verbreiten und bis hin zu deren Stigmatisierung und Diskriminierung führen können. In vielen Fällen hat dies zur Folge, dass Betroffene weniger Bereitschaft zu Früherkennungs- und Behandlungsmethoden zeigen und von der Gesellschaft soziale und berufliche Benachteiligungen sowie soziale Distanzierung erfahren (Scherr, 2019).

Der Beitrag aus der empirischen Sozialforschung stellt eine quantitative Untersuchung der beliebtesten Spiele der Jahre 2018 und 2019 hinsichtlich der Darstellung psychischer Erkrankungen vor. Der Fokus wurde dabei vorrangig auf stereotype Darstellungen betroffener Charaktere gelegt. Es werden bereits etablierte stereotype Darstellungen am Sample untersucht ebenso wie neue Repräsentationsmuster auf Basis der Untersuchung vorgestellt und erläutert. Abschließend werden auf schlussfolgernde Empfehlungen für zukünftige Darstellungen psychischer Erkrankungen in digitalen Spielen zusammengetragen.

2. Stand der Forschung und Forschungsfragen

Bisherige Forschung in dem Feld verdeutlicht, dass psychische Erkrankungen und davon Betroffene häufig auf stereotypisierende und stigmatisierende Weise dargestellt werden. Insbesondere in Horrorspielen treten vermehrt betroffene Charaktere auf, die als gewalttätig und böse charakterisiert werden und meist eine direkte Gefahr für die Protagonist:innen darstellen (Hylar et al., 1991; Morris & Forrest, 2013; Shapiro & Rotter, 2016). Eine weitere verbreitete Darstellungsweise ist die Annahme, dass Betroffene hilflos und verloren seien und kaum eine Chance auf Heilung hätten (Ferrari et al., 2019). Möglichkeiten einer professionellen psychiatrischen Behandlungen werden in diesem Kontext in den wenigsten Fällen thematisiert. Wenn diese dennoch aufgegriffen werden, dann werden sie vorrangig als ineffektiv und kostspielig dargestellt (Buday et al., 2022). Davon abgesehen besitzen digitale Spiele durchaus das Potential zu mehr Verständnis für psychische Erkrankungen und entgegen bestehender stigmatisierender Darstellungen beizutragen. Eine solche Darstellung kann allerdings schnell auf ihren technischen Schauwert reduziert werden, sodass der Fokus darauf gelegt wird, Spielende zu schockieren, zu unterhalten oder zu faszinieren (Runzheimer, 2019). Ein positiv hervorzuhebendes Beispiel ist das Action-Adventure *Hellblade: Senua's Sacrifice* aus dem Jahr 2017. Die Protagonistin in dem Spiel ist von einer Psychose und Wahnvorstellungen betroffen. Neben negativen Auswirkungen der Erkrankungen werden in dem Spiel auch positivere Nebeneffekte der Erkrankung betrachtet, wie Halluzinationen farbenfroher Muster, die als Teil des Gameplays dazu genutzt werden, Rätsel zu lösen und im Spiel voranzukommen. Im Entwicklungsprozess des Spiels wurden medizinische Professionelle sowie Betroffene selbst herangezogen (Fordham & Ball, 2019; Anderson, 2020). Die Zusammenarbeit mit Expert:innen zum Thema psychische Erkrankungen, wie Betroffene und Mediziner:innen, kann eine wertvolle Informationsquelle sein, um psychische Erkrankungen und davon Betroffene wahrheitsgemäß, empathisch und frei von Stereotypen und Stigmatisierung darzustellen. Auch persönliche krankheitsbezogene Erfahrungen von Entwickler:innen, die innerhalb des Spiels verarbeitet werden, zählen als eine solche Expertise (Schlote & Major, 2021).

Hylar et al. haben eine Reihe stereotyper Darstellungen psychisch erkrankter Personen in Filmen und Fernsehprogrammen zusammengetragen. Dabei wird deutlich, dass vorrangig negativ konnotierte Repräsentationsmuster reproduziert werden:

Rebellische Freigeister („rebellious free spirit“)

Betroffene Personen, die diesem Stereotyp entsprechen, legen ein rebellisches und anti-autoritäres Verhalten gegenüber Pflegekräften und Wachpersonal an den Tag, was auf einem Wunsch nach Freiheit zurückzuführen ist. Häufig nehmen sie die Rolle von Clowns, Spaßvögeln oder harmlosen Exzentriker:innen ein.

Gemeingefährliche Wahnsinnige („homicidal maniac“)

Hierbei handelt es sich um ein häufig auftretendes negatives Repräsentationsmuster, welches Betroffene, häufig in der Rolle von Antagonist:innen oder Mörder:innen, als gefährlich, gewalttätig, unberechenbar sowie böse darstellt. Jegliche Ansätze einer professionellen medizinischen Behandlung schlagen bei ihnen nicht an.

Weibliche Patientinnen als Verführerinnen („female patient as seductress“)

Dieser Stereotyp bezieht sich ausschließlich auf weibliche Betroffene. Es handelt sich insbesondere um junge und attraktive Frauen, die als hypersexualisierte Nymphomaninnen dargestellt werden. Sie versuchen vermehrt, ihre männlichen Therapeuten zu verführen.

Aufgeklärte Mitglieder der Gesellschaft („enlightened member of society“)

In diesem Fall sind Betroffene davon überzeugt, dass sie im Vergleich zur restlichen Gesellschaft bei geistiger Gesundheit sind. Dementsprechend leugnen sie ihre Erkrankung und lehnen Auflagen und Behandlungsmethoden ihrer Therapeut:innen ab.

Narzisstische Parasiten („narcissitic parasite“)

Hierbei liegt keine tatsächlich diagnostizierbare psychische Erkrankung vor, stattdessen handelt es sich um besonders privilegierte Personen, die sich für eine vermeintliche psychische Erkrankung in Therapie begeben. Dabei nutzen sie die dadurch erlangte Aufmerksamkeit und beklagen sich über belanglose Probleme.

Versuchsobjekte („zoo specimen“)

Betroffene werden ähnlich wie Labortiere eingesperrt und für wissenschaftliche Untersuchungen ausgenutzt. Diese entmenslichte Darstellung psychisch erkrankter Personen ist besonders dann zu erkennen, wenn Patient:innen in psychiatrischen Institutionen als „Verrückte“ vorgeführt werden.

In vielen Fällen werden nichtige Probleme in den Vordergrund gerückt oder psychische Erkrankungen vorgetäuscht. Weitaus wichtigere und relevante Probleme, mit denen Betroffene konfrontiert werden, werden dagegen kaum angesprochen. Dies führt dazu, dass negative Vorbilder für Betroffene dargestellt werden und Außenstehende ein falsches Bild von psychischen Erkrankungen erhalten. Auf diese Weise entstehen stigmatisierende Einstellungen gegenüber Betroffenen und psychische Erkrankungen per se werden weniger ernst genommen (Hylar et al., 1991).

Shapiro und Rotter haben das Auftreten stereotyper Darstellungen psychischer Erkrankungen in Videospiele untersucht. Als Grundlage dienten die jeweils 50 meistverkauften Spiele der Jahre 2011 bis 2013, was ohne Dopplungen ein Sample von insgesamt

96 Spiele ergab. Dabei wurden neben dem Auftreten der Stereotypen nach Hyler et al. weitere stereotype Darstellungen identifiziert:

Gestörte Pflegefälle („dysfunctional invalid“)

Ihre Funktion ist es, Protagonist:innen durch ihren eigenen Tod oder ihre Inhaftierung auf eine Gefahr hinzuweisen. Zudem können sie Fortschritte der Spielenden hemmen, indem sie diese bei Tätigkeiten einschränken.

Paranoide Verschwörungstheoretiker:innen („paranoid conspiracy theorist“)

Hierbei handelt es sich um Personen mit einem besonders ausgeprägten Verfolgungswahn, die fest an Verschwörungstheorien glauben. Dabei stellen sie keine Einschränkungen für die Protagonist:innen dar, sondern dienen ihnen als Unterstützung.

Exzentrische Spaßvögel („comic eccentric“)

Dieser Stereotyp ähnelt dem der rebellischer Freigeister, allerdings ohne rebellisches, anti-autoritäres Verhalten. Sie werden als besonders verschrobene und komische Charaktere dargestellt.

Niedergeschlagene Opfer („afflicted victim“)

In diesem Fall handelt es sich vorrangig um weibliche Charaktere, die von Depressionen betroffen sind. Meist fallen sie den Antagonist:innen zum Opfer, woraufhin die Protagonist:innen die Betroffenen retten oder die Täter:innen für diese Taten bestrafen.

Krankheit im Namen („illness in name“)

Den entsprechenden Charakteren werden psychische Erkrankungen durch Spitznamen wie „crazy“ oder „mad“ zugesprochen. Auch wenn bei diesen Personen keine psychische Erkrankung explizit erkennbar ist, werden sie besonders negativ und als nicht vertrauenswürdig dargestellt.

In jedem vierten untersuchten Spiel konnte mindestens ein Charakter mit einer psychischen Erkrankung identifiziert werden. Insgesamt ist deutlich erkennbar, dass der Großteil der Darstellungen psychischer Erkrankungen negativ ausfällt, wobei 69% der betroffenen Charaktere als *Gemeingefährliche Wahnsinnige* einzuordnen sind (Shapiro & Rotter, 2016).

Im Rahmen der im Beitrag vorgestellten Untersuchung stehen folgende Fragen im Fokus:

- *Welche Stereotype psychischer Erkrankungen werden in aktuellen digitalen Spielen reproduziert?*
- *Welche Repräsentationsmuster treten auf, die stereotypen und stigmatisierenden Darstellungen nicht entsprechen oder diese sogar aufbrechen?*

3. Methode

Im Rahmen der Untersuchung wurde ein Sample bestehend aus den beliebtesten digitalen Spielen der Jahre 2018 und 2019 laut *Internet Movie Database* (IMDb) zusammengestellt. Da eine Übersicht der Verkaufszahlen oder der Anzahl der Spielenden nicht zugänglich war, wurde *IMDb* als führende Plattform für Benutzer:innenbewertungen au-

diovisueller Medien als relevante Quelle herangezogen. Die dortigen Suche wurde, neben der gegebenen Zeitspanne (Spiele, die in den Jahren 2018 oder 2019 veröffentlicht wurden), auf Spiele mit mindestens 250 Bewertungen beschränkt. Somit sollte vermieden werden, dass weitgehend unbekannte Spiele mit wenigen aber hohen Bewertungen berücksichtigt werden. Dies ergab eine Auswahl an 74 Spielen, welche mithilfe einer Schlagwortsuche zunächst darauf untersucht wurden, ob sie psychische Erkrankungen beinhalten. Dabei wurden die Spieltitle in Kombination mit krankheitsbezogenen Begriffen (z.B. „mental illness“, „depression“, „anxiety“, „madness“) per Suchmaschine gesucht, um auf entsprechende Verweise zu den Websites der Spiele, Wikipedia-Seiten und Spiel-Wikis oder weitere Quellen zu gelangen, die darüber Auskunft geben, ob psychische Erkrankungen in den Spielen thematisiert werden. Diese entsprechenden Verweise dienen gleichzeitig als Informationsquellen bei der anschließenden Codierung. Die Spiele aus dem Sample, die psychische Erkrankungen thematisieren, wurden in einem Codierprozess nach Prommer und Linke (2017) untersucht. Diese Methode ermöglicht eine nachvollziehbare und überprüfbare inhaltliche Strukturierung der untersuchten Inhalte. Vorab wurde dafür ein Codierbuch zusammengetragen, welches sich aus Kategorien (Themen oder thematische Strukturen, z.B. narratives Genre) und Codes (dazugehörige Ausprägungen der Kategorien, z.B. Fantasy, Horror, Science-Fiction) zusammensetzt. Um eine einheitliche Codierung gewährleisten zu können, müssen einige Codes anhand von Regeln und Textbeispielen im Codebuch definiert werden. Zudem wurden einige Kategorien offen gehalten, wobei die entsprechenden Codes nicht vorab vorgegeben sondern in einem induktivem Prozess anhand von ähnlichen Befunden definiert werden. Die Codierung befasste sich mit allgemeinen Angaben zu den jeweiligen Spielen (z.B. Entwicklungsstudio, Produktionsland), betroffenen Charakteren (z.B. Möglichkeit diese zu steuern, Art der Figur) sowie der Erkrankung selbst und deren Darstellung (z.B. professionelle Behandlung, Auslöser/Schlüsselereignis). Der Fokus wurde dabei vorrangig auf stereotype Darstellungen und wiederkehrende Repräsentationsmuster betroffener Charaktere gelegt, die im Folgenden vorgestellt werden.

4. Ergebnisse

In 16 der insgesamt 74 untersuchten Spiele konnten psychische Erkrankungen festgestellt werden, was etwa 22% entspricht. Insgesamt konnten 24 betroffene Spielcharaktere identifiziert werden. Davon tritt ein Charakter in zwei unterschiedlichen Spielen auf und eine Gruppe an Charakteren, die nicht als individuelle Einzelpersonen auftreten, werden als ein Charakter zusammengefasst. Drei von vier betroffenen Charakteren können von den Spielenden gesteuert werden. Die Hälfte der identifizierten Charaktere sind Hauptfiguren, ein Drittel sind Protagonist;innen und jeweils drei weitere sind Antagonist;innen beziehungsweise Nebenfiguren. Am häufigsten vertreten sind neurotische und Belastungsstörungen (n=9) sowie affektive Störungen (n=7). In n=7 Fällen konnte keine konkrete Erkrankung festgestellt werden, weswegen diese als „Wahnsinn“ kategorisiert wurden. In kaum einem untersuchten Spiel wurden Formen einer professionellen medizinischen Behandlung aufgegriffen. Drei Spiele beinhalten psychiatrische Institutionen, bei zwei Spielen nehmen Charaktere Medikamente ein und in einem Spiel wird erwähnt, dass ein Charakter sich in therapeutischer Behandlung befindet. Als Schlüsselereignisse, beziehungsweise Auslöser für die Erkrankungen, treten am häufigsten der Verlust von Angehörigen (n=5), traumatische Erlebnisse, insbesondere in Folge eines Kriegseinsatzes (n=4) sowie Besessenheit einer bestimmten Person (n=2), eines wissenschaftlichen Fortschritts (n=2) oder eines religiösen Glaubens (n=1) auf. Weitere

Schlüsselereignisse sind Kindheitstraumata, die Überwältigung durch eine dunkle Macht als Metapher für Depressionen in Fantasy Spielen (jeweils n=2), Unfälle ebenso wie der Verlust des Arbeitsplatzes (jeweils n=1). In drei Fällen konnte kein konkretes Schlüsselereignis festgestellt werden.

Der Großteil der untersuchten betroffenen Charaktere konnte keinem der bereits etablierten Stereotypen psychischer Erkrankungen zugeordnet werden. Drei Charaktere lassen sich an Stereotype nach Hyler et al. und weitere fünf an jene nach Shapiro und Rotter anlehnen (siehe Tabelle 1). Zwei weitere Charaktere konnten keinerlei Stereotypen oder weiteren Repräsentationsmustern psychischer Erkrankungen zugeordnet werden.

Stereotyp	Häufigkeit	Prozent
Gemeingefährliche Wahnsinnige	2	8,7%
Versuchsobjekte	1	4,3%
Niedergeschlagene Opfer	3	13,0%
Krankheit im Namen	2	8,7%
Nicht zuordenbar	2	8,7%

Tabelle 1: Häufigkeit etablierte Stereotypen

Gut zwei Dritteln der untersuchten Charaktere konnten neue Repräsentationsmuster zugeordnet werden. Grundlage bieten dabei die Spieltypen (Protagonist:innen, Antagonist:innen, Hauptfigur oder Nebenfigur), die entsprechenden Arten der Erkrankungen sowie die Schlüsselereignisse. Im Folgenden werden die unterschiedlichen Repräsentationsmuster genauer erläutert. Die dazugehörigen Häufigkeiten sind in Tabelle 2 zu finden.

Gebrochene Hinterbliebene

Hierbei handelt es sich um Protagonist:innen oder wichtige Hauptcharaktere, die häufig von Posttraumatischen Belastungsstörungen (PTBS), Depressionen oder Alkoholabhängigkeit betroffen sind. Auslöser ist der Verlust von nahestehenden Angehörigen, insbesondere Lebenspartner:innen oder Kinder. Sie werden von Schuldgefühlen verfolgt und sehen sich selbst als Verantwortliche für den Tod ihrer Geliebten. *(Beispiele im Sample: Kratos in God of War; Dimitri in Fire Emblem: Three Houses; Hank Anderson in Detroit: Become Human; Charles Erickson in Die fantastischen Abenteuer von Captain Spirit)*

Traumatisierte Kämpfer:innen

Dies sind Protagonist:innen oder andere Hauptfiguren, die häufig in der Rolle von ehemaligen Soldat:innen oder anderen Krieger:innen auftreten. Diese leiden an PTBS, da sie während der Zeit im Gefecht traumatische Dinge erlebt haben. Sie werden von den Folgen ihrer Erlebnisse heimgesucht und haben Probleme diese zu verarbeiten. *(Beispiele im Sample: Edward Pierce in Call of Cthulhu; Ellis Lynch in Blair Witch ; Jackson Brix in Mortal Kombat 11)*

Ankämpfende Held:innen

Auch hier handelt es sich vorrangig um die Protagonist:innen der Spiele oder weitere relevante Hauptcharaktere, die von Depressionen oder Angststörungen betroffen sind. Anders als beim Stereotyp des niedergeschlagenen Opfers sind sie nicht machtlos, sondern in der Lage, für sich selbst einzustehen oder zu kämpfen. Häufig steht ihnen gegenüber die Personifizierung ihrer Krankheit als Gegner:in im Spiel, gegen die sie ankämpfen müssen. Das Ziel ist dabei nicht zwangsweise diese zu besiegen, sondern zu lernen, mit ihrer Erkrankung umzugehen und diese als Teil ihrer selbst anzusehen. (Beispiele im Sample: *Madeline in Celeste*; *Protagonistin in Gris*; *Riku in Kingdom Hearts 3*)

Verrückte Wissenschaftler:innen

Dieser Stereotyp ähnelt den gemeingefährlichen Wahnsinnigen. Es handelt sich um Antagonist:innen oder andere „böartige“ Charaktere. In der Regel liegt keine konkrete psychische Erkrankungen vor, dementsprechend gelten die Charaktere lediglich als „wahnsinnig“. Was sie besonders auszeichnet, ist der Auslöser ihrer Besessenheit, welcher im wissenschaftlichen Fortschritt liegt. Sie sind Wissenschaftler:innen, die mit der Zeit ihren Verstand verlieren und andere Personen durch ihren Forschungsdrang gefährden. (Beispiele im Sample: *Doktor Octopus in Spider-Man*; *Caustic in Apex Legends*)

Religiöse Fanatiker:innen

Bei diesem Stereotyp handelt es sich ebenfalls um Antagonist:innen oder andere „böartige“ Charaktere, die dem Stereotyp der gemeingefährlichen Wahnsinnigen ähneln. Auslöser ist hierbei sind Besessenheit eines bestimmten Glaubens. Die Betroffenen beten eine Gottheit an oder folgen blind Sektenführer:innen. Sie sehen Andersdenkende als Feind an und machen es sich zur Aufgabe, diese zu bekämpfen. (Beispiel im Sample: *Ghosts in Rage 2*)

Stereotyp	Häufigkeit	Prozent
Gebrochene Hinterbliebene	4	17,4%
Traumatisierte Kämpfer:innen	3	13,0%
Ankämpfende Held:innen	3	13,0%
Verrückte Wissenschaftler:innen	2	8,7%
Religiöse Fanatiker:innen	1	4,3%

Tabelle 2: Häufigkeit neuer Repräsentationsmuster

5. Diskussion

Es wird deutlich, dass nach wie vor in vielen digitalen Spielen negative Repräsentationen psychischer Erkrankungen reproduziert werden. Im Sample selbst lassen sich vermehrt Antagonist:innen finden, die von keiner konkreten Erkrankung betroffen, sondern „wahnsinnig“ sind. Neue, auf Basis dieses Samples definierte Repräsentationsmuster, beinhalten ebenfalls abgewandelte Formen des häufig verwendeten Stereotypen der *Gemeingefährlichen Wahnsinnigen*. Während Schlüsselereignisse und Hintergründe variieren, bleibt die Konnotation mit Gewalttätigkeit und Böartigkeit bestehen. Die Gefahr die diese Charaktere ausstrahlen, wird direkt mit psychischen Erkrankungen per se in Verbindung gebracht, was zu stigmatisierenden und diskriminierenden Einstellungen

gegenüber Betroffenen führen kann. Auch Betroffene, die als schwach und hilflos dargestellt werden, sind als *Niedergeschlagene Opfer* im Sample vertreten. Diese Charaktere bieten durch ihre Ausweglosigkeit und pessimistische Perspektive auf die Erkrankungen keine positiven oder progressiven Beispiele der Repräsentation psychischer Erkrankungen. Zudem werden professionelle Behandlungen, medizinische Professionelle und psychiatrische Institutionen im Sample kaum adressiert. Um einen tieferen Einblick in das Krankheitserleben zu gewähren und um die Bereitschaft zu Maßnahmen der Prävention und Behandlung anzuregen, sollten diese häufiger dargestellt werden, ohne dabei deren Effektivität und Wirksamkeit anzuzweifeln.

Dem gegenüber wird eine Entwicklung in Richtung positiverer Ansätze psychisch erkrankte Personen in digitalen Spielen darzustellen, erkennbar. In vielen Fällen handelt es sich bei den Betroffenen nicht um Gegner:innen, die von den Spielenden bekämpft oder um Opfer, die von den Spielenden gerettet werden müssen, sondern um die Protagonist:innen des Spiels. Es sind immer häufiger die Held:innen der Story, die selbst von psychischen Erkrankungen betroffen sind und dagegen ankämpfen, beziehungsweise lernen, damit umzugehen. Im Vergleich zu den bereits etablierten stereotypen Repräsentationsmustern, die nichtige Belange in den Fokus stellen sowie zentrale Probleme Betroffener ausblenden und nicht ernst nehmen, zeigt sich ein Wandel in die richtige Richtung. Die Untersuchung legt dar, dass digitale Spiele durchaus in der Lage sind, die Krankheitserfahrung Betroffener nachvollziehbar und auf empathische Weise wiederzugeben. Beispielsweise wird bei *Traumatisierten Kämpfer:innen* und *Gebrochenen Hinterbliebenen* die psychische Belastung aufgrund von Verlust oder anderen traumatischen Erlebnissen wiedergespiegelt. Des Weiteren besitzen die *Ankämpfenden Held:innen* das Potential, als positive Beispiele für Betroffene für den Umgang mit psychischen Erkrankung voranzugehen. Dies lässt sich unter anderem darauf zurückführen, dass bei der Entwicklung der Spiele Expert:innen zum Thema psychische Erkrankungen herangezogen wurden. Beispielsweise wurde bei der Entwicklung von *Gris* ein Psychiater konsultiert (Sanchez, 2019). Bei *Celeste* dagegen basiert diese Expertise auf der persönlichen Erfahrung der Entwicklerin, die selbst von Depressionen und einer Angststörung betroffen ist (Grayson, 2018).

Auf der Grundlage der vorangehenden Literatur sowie der Ergebnisse dieser Untersuchung lassen sich folgende Empfehlungen schließen, die zu positiveren Repräsentationsmustern sowie dem Aufbrechen stereotyper Darstellungen psychischer Erkrankungen beitragen können:

- Wenn psychische Erkrankungen in digitalen Spielen thematisiert werden, sollten diese durch *Expertise* auf diesem Gebiet gestützt werden, beispielsweise indem medizinische Professionelle oder Betroffene selbst bei der Entwicklung miteinbezogen werden.
- Es sollten stets *relevante und zentrale Probleme* Betroffener in Bezug auf ihre Erkrankung in den Fokus genommen werden. Auf falsche Behauptungen, eine psychische Erkrankung läge vor, sollte gänzlich verzichtet werden.
- Betroffene Charaktere sollten *nicht ausschließlich als böse, gewalttätig oder gefährlich dargestellt* werden. Die Erkrankung selbst sollte nicht als Motivation für Antagonist:innen genutzt werden.

- Medizinische Behandlungen psychischer Erkrankungen ebenso wie medizinische Professionelle sollen *nicht in Hinblick auf ihre Effektivität und Wirksamkeit angezweifelt*, beziehungsweise in ein negatives Licht gerückt werden.
- Wenn psychische Erkrankungen in digitalen Spielen thematisiert werden, sollten diese von unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden und *möglichst nachhaltige Informationen für Betroffene wie auch für nicht Betroffene* beinhalten. Möglichkeiten dafür sind die Vermittlung von krankheitsbezogenem Wissen, die Darstellung positiver Beispiele und Vorbilder für Betroffene sowie die Bereitstellung möglicher Hinweise für den Umgang mit psychischen Erkrankungen und der Unterstützung Betroffener.

6. Fazit und Ausblick

Die Ergebnisse geben einen Einblick darauf, dass psychische Erkrankungen vermehrt in digitalen Spielen thematisiert werden. Häufig werden betroffene Charaktere als böartige und gefährliche Gegner:innen oder als hilflose Opfer dargestellt, wodurch vorhandene Stereotype fortwährend verbreitet werden. Dem gegenüber ist ein Wandel hin zu positiveren und fortschrittlicheren Repräsentationsmuster psychischer Erkrankungen erkennbar. Diese besitzen das Potential vorhandene Stereotype aufzubrechen, betroffenen Spielenden Sichtbarkeit und positive Vorbilder anzubieten und das Krankheitserleben für Außenstehende empathisch zugänglich zu machen. Die Repräsentationsmuster ebenso wie die Empfehlungen, die in diesem Beitrag vorgestellt wurden, bieten einen möglichen Ansatz, zukünftig psychische Erkrankungen und davon betroffene Charaktere in digitalen Spielen frei von Stereotypen und Stigmatisierung darzustellen. Vor diesem Hintergrund ist zu beachten, dass sich das Sample konkret auf die beliebtesten und bekanntesten Unterhaltungsspiele in dem begrenzten Zeitraum der Jahre 2018 und 2019 fokussiert hat. Es bedarf weiterer Untersuchungen aktueller Spiele, besonders in den Bereichen der Indie-Spiele, welche von unabhängigen Entwicklungsstudios stammen und weniger kommerziellen Erfolg und Bekanntheit besitzen, ebenso wie der Serious Games, deren Fokus nicht primär auf Unterhaltung, sondern in Bereichen wie Gesundheit, Bildung oder Kultur liegt. Des Weiteren sollten in dem Zusammenhang Befragungen mit betroffenen Personen selbst durchgeführt werden, um die Wirkung entsprechender Repräsentationsmuster über bisherige Mutmaßungen heraus validieren zu können.

7. Literatur

- Buday, J., Neumann, M., Heidingerova, J., Michalec, J., Podgorná, G., Maresč et al. (2022). Depictions of Mental Illness and Psychiatry in Popular Video Games Over the Last 20 Years. *Frontiers in Psychiatry*. 13. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.967992>
- Ferrari, M., McIlwaine, S., Jordan, G., Shah, J., Lal, S. & Iyer, S. (2019). Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health*, 6(5), 1-14. <https://doi.org/10.2196/12418>
- game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2022). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022*. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf>
- Fordham, J. and Ball, C. (2019). Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade. *JMIR Mental Health*. 6(4).

<https://doi.org/10.2196/12432>

- Grayson, N. (2018, 16. April). Celeste Taught Fans And Its Own Creator To Take Better Care of Themselves. *Kotaku*. <https://kotaku.com/celeste-taught-fans-and-its-own-creator-to-take-better-1825305692>
- Hylar, S., Gabbard, G. & Schneider, I. (1991). Homicidal Maniacs and Narcissistic Parasites: Stigmatization of Mentally Ill Persons in the Movies. *Hospital and Community Psychiatry*, 42(10), 1044-1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>.
- Jacobi, F., Höfler, M., Strehle, J., Mack, S., Gerschler, A., Scholl, L., Busch, M., Maske, U., Hapke, U., Gaebel, W., Maier, W., Wagner, M., Zielasek, J. & Wittchen, H. (2014). Psychische Störungen in der Allgemeinbevölkerung: Studie zur Gesundheit Erwachsener in Deutschland und ihr Zusatzmodul Psychische Gesundheit (DEGS1-MH). *Nervenarzt*, 85, 77-87. <https://doi.org/10.1007/s00115-013-3961-y>
- Lindsey, P. (2014, 21. Juli). Gaming's Favorite Villain is Mental Illness, and this Needs to Stop. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/7/21/5923095/mental-health-gaming-silent-hill>
- Morris, G. & Forrest, R. (2013). Wham, Sock, Kapow! Can Batman defeat his biggest foe yet and combat mental health discrimination? An exploration of the video games industry and its potential for health promotion. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 20, 752-760. <https://doi.org/10.1111/jpm.12055>
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: M. Hagner, I. Kerner & D. Thomä (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Junius Verlag, 75-103.
- Prommer, E., Linke, C. (2017). Codierung. In: L. Mikos & C. Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung: ein Handbuch* (S. 447-457). UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Runzheimer, B. (2020). First Person Mental Illness: Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung. In: A. Görge & S. Simond. (Hrsg.), *Krankheit in Digitalen Spielen: Interdisziplinäre Betrachtungen* (S. 145-162). transcript Verlag.
- Sanchez, A. (2019, 05. August). Recovering Hearts: The Games Challenging Mental Health Stigmas. *Electronic Gaming Monthly*. <https://egmnow.com/recovering-hearts-the-games-challenging-mental-health-stigmas/>
- Scherr, S. (2019). Psychische Krankheiten in der Gesellschaft und in den Medien. In: C. Rossmann & M. Hastall (Hrsg.), *Handbuch der Gesundheitskommunikation* (S. 579-589). Springer Fachmedien.
- Schlote, E. and Major, A. (2021). Playing With Mental Issues - Entertaining Video Games as a Means for Mental Health Education? *Digital Culture & Education*. 13(2), 94-110.
- Shapiro, S. & Rotter, M. (2016). Graphic Depictions: Portrayals of Mental Illness in Video Games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6), 1592-1595. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>
- Thiele, M. (2015). *Medien und Stereotype: Konturen eines Forschungsfeldes*. transcript Verlag.