

HINTERGRUND

Die Psychiatrie samt ihrer Entitäten bildet einen immer wiederkehrenden Bezugspunkt in kulturellen Erzählungen. Wissen, Wahrnehmungen und Einstellungen zur Psychiatrie werden aufgegriffen, gedeutet und in kreativer Weise umgesetzt – auch in digitalen Spielen.

Insbesondere psychiatrische Institutionen bilden als Orte der Stigmagenese einen wirkmächtigen Handlungsrahmen. In unterschiedlichster Weise werden Stereotype ästhetisch ausgestaltet und die historische Hypothek der Psychiatrie aufgegriffen.

ZIEL

Ermittlung klassischer und progressiver Topoi der Psychiatrie-Inszenierung im digitalen Spiel.

Fokus: **Architektur, Figuren (Patienten, Personal), Therapie**

DISKUSSION

Die Untersuchung macht deutlich, dass alle drei Spiele an den Topos der Horror-Psychiatrie anknüpfen und dabei Bezüge zur Psychiatriegeschichte herstellen. Dies ist in allen drei fokussierten Aspekten (Architektur, Figuren, Therapie) erkennbar.

Es zeigt sich aber gleichzeitig, dass eins der Spiele (*The Town of Light*), diese klassischen Tropen nicht ausschließlich zum Zweck der Unterhaltung nutzt, sondern auch um Spieler aufzuklären, z.B. durch Einbindung historischer Dokumente. Zudem unterscheiden sich die Perspektiven der untersuchten Spiele maßgeblich. In *Outlast* wird eine externe Perspektive angewandt; ein investigativer Journalist, der vom Wahnsinn der Psychiatrie verschlungen wird. Sowohl in *Alice: Madness Returns* als auch *The Town of Light* wird hingegen eine interne Perspektive eingenommen; als Patienten, die unter den Bedingungen der psychiatrischen Unterbringung leiden.

In allen drei Fällen finden sich Reproduktionen etablierter Stereotype, aber auch das Potential differenzierter Interpretationen, die zu einer kritischen Diskussion der Psychiatriegeschichte anhalten.

Dennoch bedarf es eindringlich einer Reflexion insbesondere derjenigen Stereotype, die direkten Einfluss auf Personen haben könnten, professionelle Hilfe zu suchen oder in Anspruch zu nehmen – etwa das anhaltende Insistieren auf Zwangstherapie, die Darstellung von Therapiemethoden als Folter oder Strafe und die Inszenierung von Ärzten als Antagonisten.

FAZIT

- Inszenierung von Psychiatrie in den drei Spielen bildet einen Spagat zwischen (1) ästhetischer (Horror-) Erzählungstradition (tradierte künstlerische Stilelemente), (2) historischer Hypothek (Erinnerungskultur bzgl. Psychiatriegeschichte) und (3) Reproduktion verbreiteter stereotyper Darstellungen (Stigmatisierung)
- Auseinandersetzung mit Psychiatriedarstellungen in digitalen Spielen schärft Bewusstsein dafür, woher mögliche Vorbehalte gegenüber kontemporer Psychiatrie stammen können → Entgegenwirken von Stigmatisierung (Koop. mit Publishern und Entwicklerstudios)
- Digitale Spiele und ihre Spielwelt stellen kein Abbild der aktuellen Realität von Psychiatrie dar, sondern eine stilistische Gestaltung (kulturelle Relevanz digitaler Spiele)

Wie wird Psychiatrie im digitalen Spiel dargestellt?

Welches Bild von Psychiatrie wird erzeugt?



- Weltweit: ca. 3 Mrd. Menschen spielen digitale Spiele (Computer- und Videospiele)
- Deutschland: 59% der dt. Bevölkerung spielen digitale Spiele
- Smartphone > Konsole > PC > Tablet



„While now-a-days, mental-health professionals are usually aware of the negative representation of psychiatry in the movie industry, the video game field and its impact on the perception of mental illness and psychiatry has been thus far largely overlooked.“
(Buday et al. 2022)



METHODE

Vergleichende Analyse dreier Spiele

- Alice: Madness Returns* (2011) | Action-Adventure
- Outlast* (2013) | Survival Horror
- The Town of Light* (2016) | Adventure

ERGEBNISSE

Architektur

Anlehnung an historische psychiatrische Institutionen (19. Jhdt.)

- „Rutledge Asylum“ (fikt.)
- „Mount Massive“ (fikt.)
- „Ospedale Psichiatrico di Volterra“ (real.)
- Räumlichkeiten: Gitter (Fenster, Türen), hohe Decken, lange Flure, Wartebereiche, Behandlungsräume (gefließt, gepolstert)
- Ausstattung: karges Mobiliar (Metall), Rollstühle, Betten, Behandlungsliegen, Behandlungsinstrumente, Fixationsgurte, Zwangsjacken
- Atmosphäre: gewaltig, dunkel (außen); groß, labyrinthisch, dunkel/kontrastreich, nüchtern, farblos, schmutzig, blutig (innen)

Figuren

Traditionelle Hierarchie:

- Ärzte*/Wiss. Leitung > Pflegepersonal/Wächter > Patienten/Insassen

Rollendarstellung:

- Patienten**
 - Protagonisten + Antagonisten
 - Charakterisierung: gütig/heroisch vs. böse/gewalttätig
 - Aussehen: zerbrechlich/grazil vs. monströs/entstellt (orientiert an Funktion); historische Anstaltsbekleidung
- Pflegepersonal**
 - Vorrangig Antagonisten; vereinzelt Helfer
 - Charakterisierung: sadistisch/skrupellos vs. machtlos gegenüber inst. Struktur
 - Aussehen: gepflegtes Erscheinungsbild; historische Berufsbekleidung
- Ärzte/Wissenschaftler**
 - Disziplinen: Psychiater; Naturwissenschaftler (militärisch)
 - Überwiegend Antagonisten
 - Charakterisierung: skrupellos/emotionslos/mächtig/angsteinflößend
 - Erscheinungsbild ist gepflegt und von traditioneller Berufsbekleidung geprägt

Therapie

Historische Therapieformen und entsprechende Instrumente werden inszeniert:

- Aderlass (Blutegel)
- Lobotomie (Eispickel)
- Trepanation (Schraubstock)
- Elektroschocktherapie (Elektroden; Elektr. Stuhl)
- Funktion: Behandlung, Folter, Strafe