

# Inhalt

---

## **Digitale Spiele für die Medical Humanities**

Geleitwort

*Heiner Fangerau* ..... 9

## **Krankheiten in digitalen Spielen**

Einleitung

*Arno Görgen & Stefan Heinrich Simond* ..... 11

## **I. Theorien**

### **Zwischen Pathologisierung und Enhancement**

Formen der Medikalisierung digitaler Spiele

*Arno Görgen* ..... 17

### **Politische Transferprozesse in digitalen Spielen**

Eine Begriffsgeschichte

*Eugen Pfister & Arno Görgen* ..... 51

### **Vulnerabilität und Verantwortung**

Ethische Implikationen der Produktion und Rezeption von Pathographien

*Katharina Fürholzer* ..... 75

### **Äskulap im Wandel**

Konzepte von Gesundheit und Krankheit

*Nils Löffelbein* ..... 97

## II. Wahn|Sinn – Psychische Krankheiten in digitalen Spielen

### Psychiatrische Kliniken als totale Institutionen in digitalen Spielen

*Stefan Heinrich Simond* ..... 115

### First Person Mental Illness

Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung

*Bernhard Runzheimer* ..... 145

### »Do you see it now? Do you see it like I do?«

Unreliability and the Unstable Narrating Mind in *Dear Esther* (2012)  
and *Layers of Fear* (2016)

*Sarah E. Beyvers* ..... 163

### The Mountains We Make

Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in *Celeste*

*Annika Simon* ..... 189

### »Let peace be upon you«

Von posttraumatischen Belastungsstörungen, Virtual Reality  
und eigensinnigen KIs in *Call of Duty: Black Ops III*

*Rudolf Inderst & Sabine Schollas* ..... 211

### Das Spiel mit der Psychose

Das Erleben geistiger Krankheit  
in *What Remains of Edith Finch*

*Henning Jansen* ..... 231

## III. Bioschocker – Somatische Krankheiten in Games

### The House and the Infected Body

The Metonymy of *Resident Evil 7*

*Alan McGreevy, Christina Fawcett & Marc Ouellette* ..... 253

### Von Drachen und Zellmutationen

Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen  
am Beispiel von *Re-Mission* und *That Dragon, Cancer*

*Vanessa Platz* ..... 275

## **Worum es sich zu spielen lohnt**

Krankheit im Brettspiel am Beispiel von *Pandemie*

*Elsa Romfeld & Torben Quasdorf* ..... 301

## **»Dude, How Much Health Do You Have Left?«**

On Masculinity and the Rationalization of Health  
in Video Games

*Brandon Rogers* ..... 325

## **Transcending a Black-Box Theory of Gaming and Medicine**

Seeing Disease through an Eco-Epidemiological Model in *Trauma Team*

*Brandon Niezgodá* ..... 345

## **IV. Games for Health**

### **Wunderpille Games!?**

Mit digitalem Spiel gegen reale Krankheiten

*Martin Thiele-Schweiz & Anne Sauer* ..... 367

### **Games for Health**

Herausforderungen einer sachgerechten Entwicklung von Lernspielen  
am Beispiel von *SanTrain*

*Marko Hofmann, Manuela Pietraß, Christiane Eichenberg,*

*Julia Hofmann, Alexandros Karagkasidis, Cornelia Küsel,*

*Axel Lehmann, Silja Meyer-Nieberg & Patrick Ruckdeschel* ..... 387

### **Designing Self-Care**

Affect and Debility in *#SelfCare*

*Kara Stone* ..... 417

### **Games for Health – Spiele der Biopolitik**

*Simon Ledder* ..... 433

**Zu den Autoren** ..... 461