

Awareness für psychische Störungen schaffen

Wie Videospiele das Verständnis für Betroffene fördern können

- 21. November 2024 -
7. Community Health Conference

Hochschule für Gesundheit
Bochum

02.12.2024

Paul Spiegelberg

Zentrale Studienberatung
Hochschule für Gesundheit



Die Themen am heutigen Vormittag

- Psychische Störungen (PsS) in Games
- Verständnis für Psychische Störungen (PsS) durch Games



02.12.2024

Über mich

Paul Spiegelberg

ZSB | Hochschule für Gesundheit

🎓 Musik, Englisch (LA) | Psychologie (NF)

💼 Grundschullehrer | Gaming |
Career Service | Studienberatung

Wie werden psychische Störungen in Games repräsentiert?



Studien zur Darstellungen psychischer Störungen in Videospielen

Buday et.al., (2022)

Ferrari et. al. (2019)

Shapiro & Rotter (2016)

- Untersuchungsgegenstand
 - Darstellung von psychischen Störungen
 - mehr als 100 Videospiele wurden untersucht
- VÖ-Datum der Spiele
 - zwischen 2002 und 2021
- Untersuchte Game Design Elemente
 - u.a. Charaktere, Spielumgebung,
 - Atmosphäre, Ziele
 - Darstellung /Erleben von PsSn
- Analyse durch psychologische Fachpersonen



Ergebnisse

Ferrari, et. al. (2019) / Shapiro & Rotter (2016)

97%

der Spiele stellten PsS
negativ, falsch,
irreführend dar

68%

der Spiele
beinhalteten Horror-
Elemente

Charaktere mit PsS
wurden so
beschrieben:

psychotisch,
exzentrisch, böse,
crazy, mad, insane

In 1/3 der Spiele
wurden sie so
beschrieben:

gewalttätig, verloren,
hilflos

Zum Teil wurden

**Psychosen mit Gewalt
verknüpft**



Darstellung von PsS in erfolgreichen Videospielen

2002-2021 (n=57)

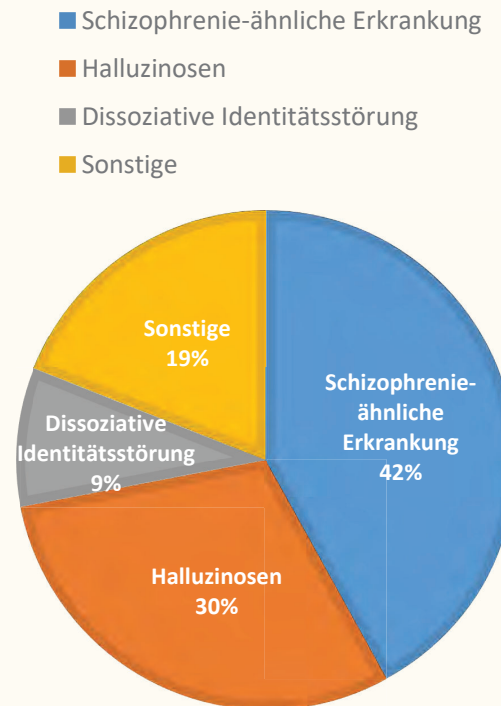
Buday et.al. (2022)

Darstellungen von Charakteren mit Schizophrenie:

- gewalttätig, paranoid, Größenwahnsinnig, Halluzinationen
- werden i.d.R. durch die Spielfigur getötet

Darstellungen von Charakteren mit dissoziativer Identitätsstörung:

- gewalttätig, gefährlich, unberechenbar, Mörder



Cyberpunk 2077

CD Polish Red (2020)

Genre: Open World Action-Rollenspiel



Assassin's Creed: Valhalla

Ubisoft (2020)

Genre: Open World Action-Rollenspiel



Achtung, das nächste Bild könnte gruselig sein!

Outlast

Red Barrels (2013)

Genre: First-Person-Survival-Horror



02.12.2024

12



Erhöhen psychische Störungen das Risiko von Gewalt?

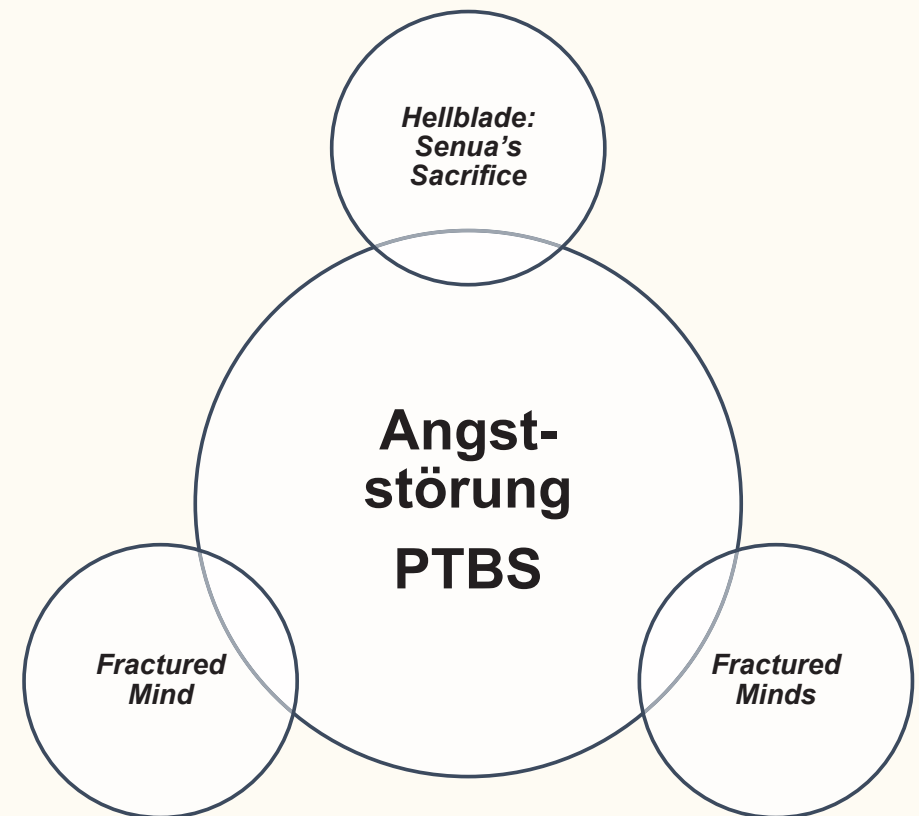
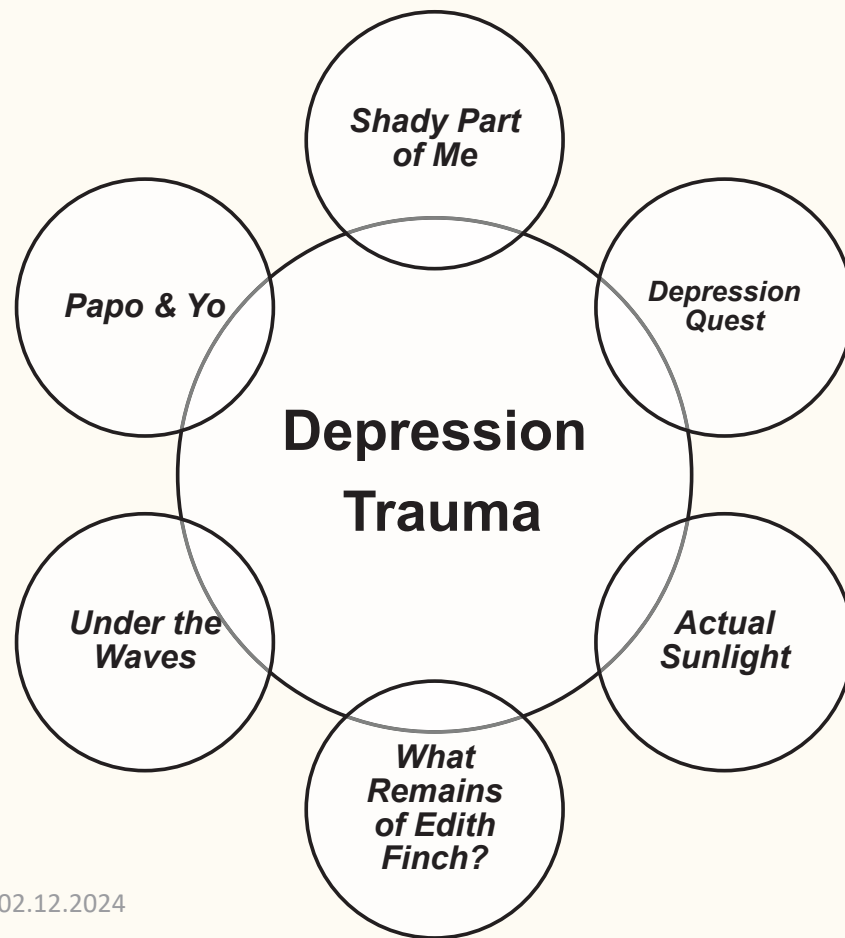
Nein.

Die meisten Gewaltverbrecher:innen sind nicht psychisch krank.

Die meisten psychisch Erkrankten sind nicht gewalttätig.

(Fazel & Grann, 2006; Skeem et al., 2016).

Positive Beispiele für die differenzierte Darstellung psychischer Leiden und Störungen





Hellblade: Senua's Sacrifice

Ninja Theory(2017)

02.12.2024

16

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)



Genre: Action-Adventure

Story:

- Die junge keltische Kriegerin Senua will den gewaltsamen Tod ihres Freundes rächen und ihn zurück bringen

Motive:

- klassische Heldenreise
- Traumatisierung/ PTBS, psychischer Missbrauch, Psychose

Ziele:

- Erfahrungen von Betroffenen selbst durchleben und begreifbar machen
- Entstigmatisierung

Besonderheiten:

- Einbeziehung von wiss. Fachpersonen sowie Betroffenen
- immersives Spielerlebnis durch Nachbildung von auditiven und visuellen Halluzinationen



02.12.2024

Achtung, die nächsten Videos können gruselig sein!

1. Video: Stimmen hören, unbehagliche Atmosphäre
2. Video: Flucht, brennendes Gebäude, Schreie, Panik

Hearing Voices in *Hellblade*

Flashbacks in *Hellblade* (YouTube)

<https://www.youtube.com/watch?v=GLXCEFdRGMQ>

Flashbacks in *Hellblade*

Fractured MINDS

The background of the title card is dark and textured, featuring faint, overlapping handwritten text in various colors. A small, white smiley face icon is visible on the right side of the title.

An interactive short by Emily Mitchell

Fractured Minds

produziert 2017

Wired Production (2019)

02.12.2024

Fractured Minds

Genre: Puzzle Adventure, Kunstspiel

Story:

- In sechs Kapitel muss man alltägliche Situationen meistern

Motive:

- Angststörung und Depression der Entwicklerin im Fokus

Ziel:

- Aufklärung
- Entstigmatisierung



Achtung, im nächsten Video sieht man eine kurze
Albtraumsequenz.

Playthrough *Fractured Minds*

<https://www.youtube.com/watch?v=kF0iDwBn0ec>

Playthrough *Fractured Minds*

Depression Quest

Zoe Quinn (2013)



Genre: Text-Adventure (Englisch)

Story:

- Die Spielfigur leidet an einer Depression
- Sie muss ihren Alltag zwischen Krankheit, Beziehungen, Arbeit, und eventueller Behandlung regeln

Motive, u.a.:

- Freudlosigkeit
- Interessensverlust
- sozialer Rückzug
- verminderte Konzentration

Ziel:

- Aufklärung

Der Protagonist wird von der Partnerin Alex auf eine WG-Party eingeladen.

Textdialog

You agree to go, even though you're really not feeling social. [...]
[...] It does mean dealing with all the usual **social anxiety**.

[...] **You feel your chest tighten** as you approach the building, and try to steel your nerves.

You quickly find Alex and she immediately lightens up when she sees you:
"I'm so happy you came! I wasn't sure if you were going to make it!" [...]

As you look around, **you don't see anyone else you recognize**.

Der Protagonist wird von der Partnerin Alex, auf eine WG-Party eingeladen.

Handlungsoptionen

1. ~~Enthusiastically socialize!~~
2. **Awkwardly stand in the same spot**, unsure of what else to do.
3. Put your bag in Alex's room and **avoid the crowd** in there for a while.
4. **Cling to the back wall**, sip your beer, and wait for your girlfriend to return
5. **Proceed to drink in earnest**, hoping it makes you less uncomfortable

You are very depressed. You spend a large amount of time sleeping, hating yourself, and have very little energy or motivation.

Der Protagonist wird von der Partnerin Alex, auf eine
WG-Party eingeladen.
Ergebnis

Put your bag in Alex's room and **avoid the crowd** in there for a while.

You sit on Alex's bed as you set your bag down.

Thankful for the personal space and **feeling a lot less claustrophobic** [...].

You keep telling yourself you'll go back out in 5 more minutes, but every time the time rolls around to go back out
you feel the panic creep in, and you stay rooted to this spot.

You figure no one here knows you anyway, so **it's unlikely that you'll be missed**.

[...]

Später, wenn man wieder zu Hause ist.
Innere strafende Stimmen

You find yourself alone at home.

Your brain has begun telling you how pathetic and sad you are for being unable to just be a normal person and go out with nice people.

You can't figure out why you can't just go out and meet people and enjoy yourself.

At the same time, you're also feeling like no one would possibly want you to hang out if they really knew you, because you're dull and weird anyway.

You are depressed. Interaction is exhausting, and you are becoming more and more withdrawn.

You are very depressed. You spend a large amount of time sleeping, hating yourself, and have very little energy or motivation.

You are deeply depressed. Even activities you used to enjoy hold little or no interest for you, and you exist in a near-constant state of lethargy.

You are severely depressed. Your motivation levels are nonexistent. You alternate between feeling totally apathetic to panicking about things out of your control. You lack energy to do much more than sleep the days away, yet your constant feelings of worthlessness prevent you from getting any actual rest. You feel like dying but ironically are too drained to actually act in these feelings.

You are doing well. You may still have your bad days, but you now have effective ways to deal with them and you don't get nearly as low as you used to, or for as long.

Wie können
Videospiele das
Verständnis für
psychische Störungen
verbessern?



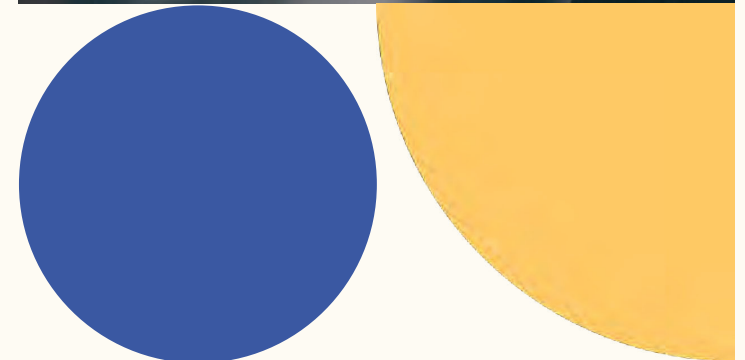
Chancen

- **Perspektivübernahme** in Games kann **prosoziales Verhalten** fördern (Steinemann et al. 2017)
- Aktive Perspektivübernahme in Videospielen kann zu **Entstigmatisierung** von psychischen Störungen führen (Ferchaud et al., 2020)
- Durch Simulationen von psychischen Störungen können **direkte Erfahrung** und **Wissen** erlangt werden
- Mit VR-Spielen kann das **Verständnis von Symptomen und Herausforderungen im Alltag** verbessert werden (Szekely et al., 2023)

02.12.2024



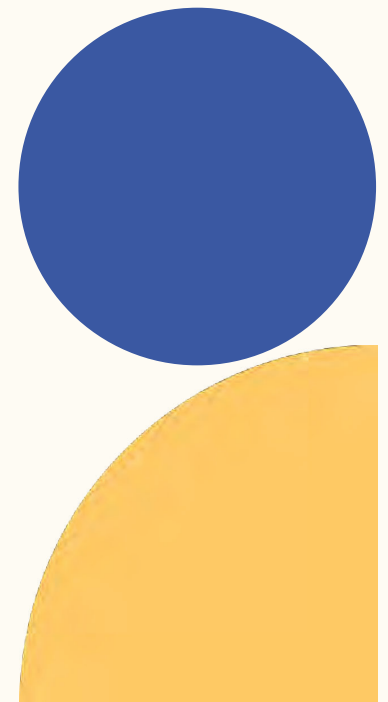
Foto von Anika Huzinga auf Unsplash

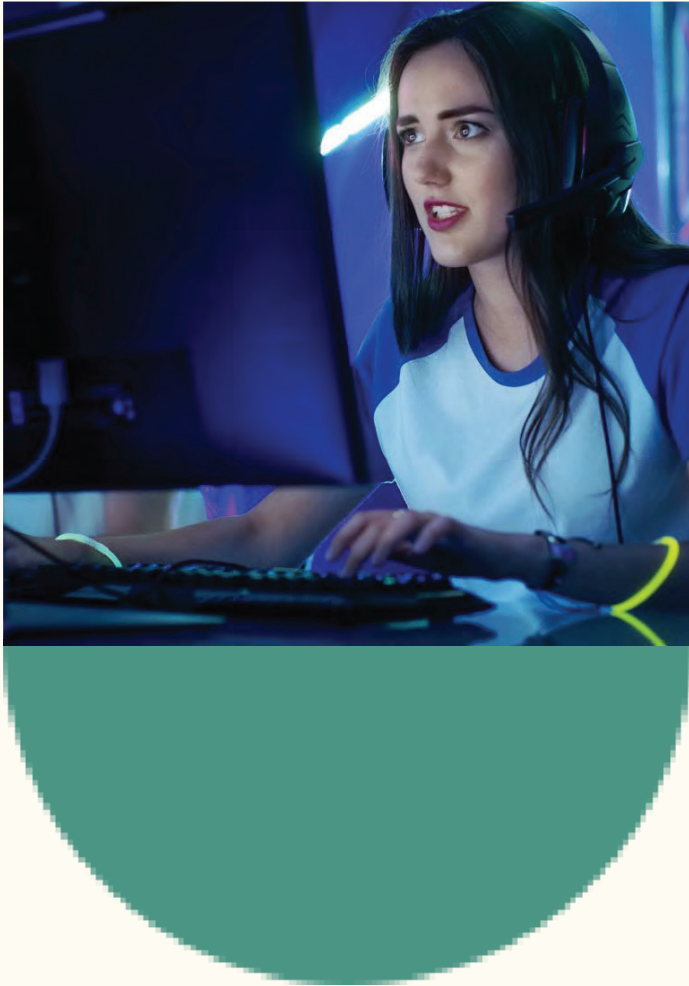


Chancen

Dorrani & Sukalla, 2023.

- Vor allem **Spielmechaniken, Lösen von Aufgaben und Feedback**, regen die Perspektivübernahme an.
- Spiel kann zu Wissen über die Symptome, Verlauf und das Ausmaß einer Krankheit beitragen.
- Spiel kann zu emotionaler Aufklärung beitragen und alltägliche Herausforderungen vermitteln.



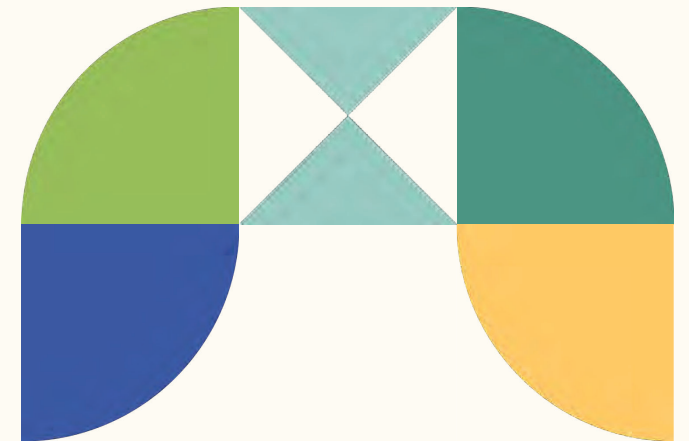


Risiken

- unverstandene Metaphorik in Spielen kann falsches Bild einer PsS erzeugen (Dorrani & Sukalla, 2023)
- **Subjektivität:** Videospiel kann immer nur EINE Ausprägung einer PsS darstellen. Spielerfahrung darf daher nicht generalisiert werden.

Fazit

- Psychische Störungen als einfaches Mittel, um Antagonisten zu kreieren.
- Umdenken in der Branche:
Sensibilisierung für das Thema
- Videospiele bieten ein hohes Potential, psychische Störungen erlebbar zu machen.





Vielen Dank

Für Fragen und Anregungen senden Sie mir gerne eine
Email an
paul.spiegelberg@hs-gesundheit.de

Empfehlung

Podcast

- "Danny Bowyer first experienced psychosis in his early 20s and has played [Hellblade: Senua's Sacrifice]. He explains how he hears voices continually - including while talking to the BBC Ouch team on this podcast."

<https://www.bbc.com/news/av/disability-43842430>

Psychische Störungen in Games

- [Actual Sunlight](#) → Depression, Spiellesucht, autobiographisch. (WZO Games Inc., 2014)
- [Depression Quest](#) → Depression. (Zoe Quinn, 2013)
- [DYS4IA](#) → Stigmatisierungen bei Personen, die eine Geschlechtsangleichung vornehmen, autobiographisch. (Newgrounds, 2012) [Das ist natürlich keine psychische Störung, das Spiel ist aber sehr kurzweilig und bietet einen interessanten Einblick in das Thema]
- [Fractured Mind](#) → PTBS, Schuldgefühle, Wahnvorstellung. (ACID, 2024) [Psycho-Horror, Nicht verwechseln mit *Fractured Minds!*]
- [Fractured Minds](#) → Angststörung, autobiographisch. (Emily Mitchell/Wired Productions, 2017)
- [FRAN BOW](#) → Dissoziative Identitätsstörung, autobiographisch. (Killmonday Games, 2015)
- [Hellblade: Senua's Sacrifice](#) → komplexe PTBS, Psychose. (Ninja Theory, 2017)
- [Life is Strange](#) → Freundschaft zu einer Person mit Border-Line/Depression. (Square Enix, 2013) [Der Charakter wurde nicht mit bewusst mit Diagnose entwickelt, die Entwickler legen aber Wert darauf, über psychische Störungen und schwierige Lebensumstände aufzuklären.]
- [Papo & Yo](#) → Kindheitstrauma. (Minority Media, 2012)
- Please Knock On My Door → Depression, Soziale Ängste, autobiographisch. (Michael Levall, 2017)

Psychische Störungen in Games

- [Shady Part of Me](#) → [Trauma/Depression](#). (Douze Dixièmes, 2020)
- [The Cat Lady](#) → Trauma, psychische und physische Gewalt an Frauen. (Harvester Games 2012)
- [Under the Waves](#) → Verlust, Trauer, Isolation. (Quantic Dream, 2023)
- [What Remains of Edith Finch?](#) → Transgenerationale Traumata. (Annapurna Interactive, 2017)

Literaturquellen

- Barmer (2024). *Wie sich Gaming auf unsere Gesundheit auswirkt*. (30.08.2024)
- Buday, Jozef et.al. (2022). „Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years.“ *Frontiers in Psychology* 13:967992. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.967992>
- Coyne SM, Stockdale L. „Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents.“ *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2021 Jan;24(1):11-16. doi: 10.1089/cyber.2020.0049.
- DAK (2021). „Gaming und Social Media in Zeiten von Corona (dak.de) (23.08.2024)
- DGGPN - Deutsche Gesellschaft für Psychiatrie und Psychotherapie, Psychosomatik und Nervenheilkunde e. V. (2024). „Basisdaten Psychische Erkrankungen“ (07.08.2024)
- Dorrani, C.; Sukalla, F. (2023). „Dass es eben nicht so einfach ist für Leute mit einer Angststörung": Entstigmatisierung von Angststörungen mittels Perspektivübernahme in Videospielen“. In: D. Reifegerste, P. Kolip, & A. Wagner (Hrsg.), *Wer macht wen für Gesundheit (und Krankheit) verantwortlich? Beiträge zur Jahrestagung der Fachgruppe Gesundheitskommunikation 2022* (S. 1-12). Bielefeld: Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V. <https://doi.org/10.21241/ssoar.88476>
- DZHW - Deutsches Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung (2021). *Die Studierendenbefragung in Deutschland: best3 - Studieren mit einer gesundheitlichen Beeinträchtigung*. Hrsg.: DZHW (11.08.2024)
- Fazel S, Grann M. (2006) „The population impact of severe mental illness on violent crime.“ *Am J Psychiatry*. 2006 Aug;163(8):1397-403. doi: 10.1176/ajp.2006.163.8.1397.

Literaturquellen

- Ferchaud, A., Seibert, J., Sellers, N., & Escobar Salazar, N. (2020). „Reducing mental health stigma through identification with video game avatars with mental illness.“ *Frontiers in Psychology*, 11, Artikel 2240.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02240>
- Ferrari M, McIlwaine SV, Jordan G, Shah JL, Lal S, Iyer SN. (2019) „Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games“. *JMIR Ment Health* 2019;6(5):e12418, URL: <https://mental.jmir.org/2019/5/e12418/>, doi: 10.2196/12418
- Formosa, N. J., Morrison, B. W., Hill, G., & Stone, D. (2018). „Testing the efficacy of a virtual reality-based simulation in enhancing users’ knowledge, attitudes, and empathy relating to psychosis.“ *Australian Journal of Psychology*, 70(1), 57–65.
<https://doi.org/10.1111/ajpy.12167>
- Forschung und Wissen (2022). [„Immer mehr Gamer leiden unter gesundheitlichen Spätfolgen“](#). (11.08.2024)
- Gerrig, Richard J. (2018). *Psychologie*. Hrsg.: Tobias Dörfler und Jeanette Roos. München: Perason.
- World Health Organization (2024). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)*.
www.who.int/classifications/classification-of-diseases (01.07.2024)
- Kapp, Karl. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (2022) [„Woran erkennt man eine Computerspielsucht? | Landesmedienzentrum Baden-Württemberg \(lmz-bw.de\)“](#) (17.08.2024)
- Myers, D., N. DeWall (2018). *Psychologie*. Berlin: Springer
- Shapiro, S., & Rotter, M. (2016). „Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games.“ *Journal of Forensic Science*, 61(6), 1592-1595. doi:10.1111/1556-4029.13214

Literaturquellen

- Skeem, J., Kennealy, P., Monahan, J. Peterson, J. & Appelbaum, P. (2016). „Psychosis uncommonly and inconsistently precedes violence among high-risk individuals.“ *Clinical Psychological Science*, 4. 40-49.
- Steinemann, S. T., Iten, G. H., Opwis, K., Forde, S. F., Frasseck, L., & Mekler, E. D. (2017). „Interactive narratives affecting social change: A closer look at the relationship between interactivity and prosocial behavior.“ *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 29(1), 54–66. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000211>
- Szekely, R., Mason, O., Frohlich, D., & Barley, E. (2023). „The use of virtual reality to reduce mental health stigma among healthcare and non-healthcare students: a systematic review.“ *Behaviour & Information Technology*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2232049>

Videos

- Ninja Theory (2016). „Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices“. Auf: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LQQ2Jm2dgXk>. [Hintergrund zur Entwicklung des Stimmen-Hörens im Spiel]
- Illumi Nati (2017). „Hellblade: Senua's Sacrifice Swamp Shard Trial Fire Maze“. Auf: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GLXCEFdRGMQ> . [Playthrough zum Level]
- AJBRUN (2019). „Fractured Minds - Full Game Walkthrough (Gameplay)“. Auf: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kF0iDwBn0ec> . [Playthrough zum Spiel]

Bildquellen

- Titel. Hellblade: Senua's Sacrifice. <https://meth2madness.blogspot.com/2019/05/review-hellblade-senuas-sacrifice.html> (17.08.2024)
- Titel. Fractured Minds. <https://gamingcypher.com/fractured-minds-bafta-ygd-award-winning-puzzle-adventure-gamelaunches-for-pc-and-consoles/> (17.08.2024)
- Titel. Papo & Yo. https://store.steampowered.com/app/227080/Papo_Yo/ (17.08.2024)
- Figur. Outlast. <https://i.ytimg.com/vi/38yOCmyVOzo/maxresdefault.jpg> (20.08.24)
- Titel. Outlast. https://cdn.staticneo.com/ew/c/c5/Outlast_title_pic.jpg (20.08.24)
- Titel Cyberpunk 2077. <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/14037-cyberpunk-2077> (20.08.24)
- Titel Assassin's Creed: Valhalla. <https://gamepreorders.com/wp-content/uploads/2020/04/cover-art-2.jpg> (22.08.24)
- King Charles ACV <https://www.gfinityesports.com/article/assassins-creed-valhalla-siege-of-paris-charles-the-fat-bossfight-choice> (22.08.24)
- Cyberpsychos Cyberpunk 2077. <https://www.polygon.com/cyberpunk-2077-guide-walkthrough/22166500/psycho-killerside-job-locations-gigs-cyberpsycho-sighting> (20.08.24)