

Chronische Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien: Eine qualitative Medieninhaltsanalyse der Repräsentation lang andauernder Krankheiten

Linke, Christine; Kasdorf, Ruth; Wiering, Maria

Erstveröffentlichung / Primary Publication

Konferenzbeitrag / conference paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Linke, C., Kasdorf, R., & Wiering, M. (2022). Chronische Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien: Eine qualitative Medieninhaltsanalyse der Repräsentation lang andauernder Krankheiten. In J. Vogelgesang, N. Ströbele-Benschop, M. Schäfer, & D. Reifegerste (Hrsg.), *Gesundheitskommunikation in Zeiten der COVID-19-Pandemie* (S. 1-14). Stuttgart: Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V. <https://doi.org/10.21241/ssoar.85951>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY Lizenz (Namensnennung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY Licence (Attribution). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Chronische Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien. Eine qualitative Medieninhaltsanalyse der Repräsentation lang andauernder Krankheiten

Christine Linke¹, Ruth Kasdorf^{1,2} & Maria Wiering²

¹Hochschule Wismar, ²Universität Rostock

Zusammenfassung

Die Repräsentation chronischer Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien ist ein bis dato wenig systematisch erfasstes Themenfeld der Gesundheitskommunikation. Der Beitrag stellt eine Studie vor, die diesen Aspekt mittels einer qualitativen Medieninhaltsanalyse empirisch exploriert. Es wurde ein Sample aus den Bereichen Film/TV/Streaming, Soziale Medien und Videospiele anhand von Spezifika, Relevanz, Verfügbarkeit sowie Aktualität ausgewählt und analysiert. Die untersuchten Medieninhalte weisen kaum stereotype Darstellungen, Stigmatisierung oder Tabuisierung chronischer Erkrankungen auf. Es wurden künstlerisch und gestalterisch innovative Formen der Darstellung erfasst. Deutlich wird, besonders im Bereich klassisch-audiovisueller Formate, dass die Beziehung Betroffener zu Angehörigen beziehungsweise zu Unterstützer:innen mit im Fokus der Narrationen steht. Die explorativen Ergebnisse bieten einen ersten Zugang zum Thema, dem weitere Studien folgen sollten.

Keywords: chronische Erkrankung, qualitative Medieninhaltsanalyse, AV-Medien, soziale Medien, Videospiele

Summary

The contribution is presenting research on the representation of chronic illness in audio-visual and social media by a qualitative media content analysis. A sample from the fields of TV/Movie/Streaming, Social Media and Video Games were selected based on their specifics, relevance, accessibility and currentness. The analyzed media content includes little to no stereotypical depictions, stigmatization or tabooing of chronic illness. There are often used innovative forms in terms of design and art. Noticeably, the relationship between people affected and their dependents as well as their social support is often focused on. The explorative findings offer an overview of a by now not systematically researched area and connecting aspects for future research in the field of health communication and communication science.

Keywords: chronic illness, qualitative media content analysis, av media, social media, video games

1 Einleitung & theoretischer Hintergrund

Eine chronische Erkrankung beeinträchtigt das Leben Betroffener sowohl hinsichtlich des Körpers, zum Beispiel durch Schmerzen, Therapie, Einschränkungen als auch in Bezug auf Alltag, Selbstbild und soziale Beziehungen. Wissen und Vorstellungen zu Krankheit und Betroffenen werden dabei nicht nur durch eigene Erfahrungen, sondern insbesondere auch durch mediale Darstellungen vermittelt und sozial konstruiert. Nicht zuletzt im Kontext der globalen COVID-19/Corona-Pandemie ist deutlich geworden, dass audiovisuelle und soziale Medien eine zentrale Rolle bei der Darstellung und Repräsentation chronischer Erkrankungen spielen: In der weltweiten Berichterstattung und der öffentlichen Debatte wurde eine besondere Sichtbarkeit von vulnerablen Zielgruppen der Viruserkrankung geschaffen, sogenannten „Risikogruppen“. Nicht nur vor dem Hintergrund der Pandemie ist eine Analyse medialer Repräsentation und Narrative chronisch kranker Menschen eine relevante Fragestellung, der bis dato kaum systematisch nachgegangen wurde. Während die Nachrichtenberichterstattung zu chronischen Erkrankungen durchaus beforscht wird (z. B. Reifegerste et al., 2021), sind im Bereich erzählender und unterhaltenden Medien, die mittels audiovisueller Genre oder über soziale Medien verbreitet werden, kaum Analysen (Rowbotham et al., 2020) vorhanden. Im Folgenden wird der Forschungszugang erarbeitet sowie die Studie vorgestellt, welche die Repräsentation chronischer Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien mittels einer qualitativen Medieninhaltsanalyse empirisch exploriert.

Die Zusammenhänge zwischen der Lebenswelt chronischer Erkrankungen und Medien lassen sich als Bestandteil eines kulturellen zirkulären Prozesses verstehen: In der Tradition der Medienanalyse der Cultural Studies wird der fortwährende komplexe Austausch zwischen medialer Repräsentation im Zusammenspiel mit Rezeption, Aneignung und Produktion von Medien nachvollziehbar (du Gay et al., 1997). Dieses Verständnis ermöglicht einen umfassenden Blick auf die Bedeutung der Darstellung chronischer Erkrankungen, die sich als mediale Repräsentation in Alltagskommunikation weiter entfaltet und in sozialen Prozessen bedeutsam werden kann. Somit wird die Rolle der Entstehung von Darstellungen chronischer Erkrankungen adressierbar, ebenso wie die Bedeutung der Rezeption dieser medialen Bilder und Narrative sowie die Möglichkeiten

einer aktiven Aneignung. Mit diesem Blickwinkel wird ebenso deutlich, wie bedeutungsvoll die mediale Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit chronisch erkrankter Menschen sind, die sich allerdings fortwährend wandeln und verändern können. Ebenfalls gilt es die Zusammenhänge zwischen Medien, Stereotypen (Thiele, 2015) und Stigmatisierung sowie medialer Darstellung und Repräsentation von Menschen mit Berücksichtigung intersektionaler Differenzkategorien (Linke & Prommer, 2021) zu adressieren und besser zu verstehen.

In der Gesundheitskommunikationsforschung wird besonders die Bedeutung der Qualität und Evidenz von Informationen in medialen Darstellungen in der Berichterstattung adressiert sowie die Skandalisierung und Tabuisierung chronischer Erkrankungen problematisiert (Reifegerste & Ort, 2018). Um hier anzusetzen, ist ein systematischer Blick auch auf mediale Darstellungen jenseits klassischer Gesundheitskommunikation und informationsorientierter Medien von Bedeutung. Ein aktuelles Review der englischsprachigen Forschungsliteratur offenbart eine zunehmende Bedeutung der Medienanalyse chronischer Erkrankungen (Rowbotham et al., 2020): Zwischen 1985 und 2016 gab es vermehrt mediale Darstellungen chronischer Erkrankungen, wobei sich die Studien überwiegend mit journalistischen Inhalten sowie Informations- und Marketing-Medien befassen. Bisher weniger betrachtet wurden Unterhaltungsmedien und erst aufkommend soziale Medien. Dabei betonen die Autor:innen der Studie die zunehmende Bedeutung sozialer Medien und narrativer Formate in Unterhaltungsmedien für die Darstellung der Krankheiten (Rowbotham et al., 2020).

Vor diesem Hintergrund ist eine kommunikationstheoretische Unterscheidung relevanter Genres sinnvoll. In einer ausdifferenzierten Medienlandschaft unterscheiden sich diese und haben gleichzeitig starke Verbindungen, Ähnlichkeiten und Konvergenzen. Audiovisuelle Medien umfassen Bewegtbild, vielfältige Genre und Distributionswege (Mikos, 2015). Dabei sind die traditionellen Formen des Films und Fernsehens mittlerweile in allen Produktions- und Distributionsphasen digitalisiert (Linke & Prommer, 2021). Kennzeichnend für die Auswahl der audiovisuellen Medien in dieser Forschung ist eine narrative Struktur, die reine Informationsmedien und aktuelle journalistische Inhalte für die vorliegende Analyse ausklammert. Unter sozialen Medien werden unterschiedliche netzbasierte konvergente Techno-

logien und Nutzungsformen verstanden (Boyd & Ellison, 2007), die aktuell vor allem durch die Strukturen von sogenannten Plattformen geprägt sind. Kommunikationswissenschaftlich ist besonders von Interesse, dass sich bei sozialen Medien keine analytische Trennung rein publizistischer Inhalte und individueller Beiträge von Nutzer:innen vornehmen lässt, sondern sich die Kommunikationsprozesse verbinden und vermischen (Höflich, 2005). Damit einher geht, dass Kommunikation per se eine extreme Zugänglichkeit privater Information und Sphären ermöglicht. Dabei sind aktuell Phänomene der Sichtbarmachung von Positionen in Onlinediskursen, Persönlichkeitsrechte beziehungsweise deren Verletzung, aber auch die Logiken von Plattformökonomien und den dadurch etablierten Algorithmen von Bedeutung (Prommer et al., 2021). Als Konzept, dass insbesondere die Aktivität von individuellen Nutzer:innen analysierbar macht, ist die Praxis der Kuratation auf sozialen Medien anschlussfähig: Sie beschreibt über eine rein situative und flüchtige „Selbstdarstellung“ hinaus eine Erweiterung, indem sie die Idee einer (dauerhafteren) Ausstellung von Kommunikaten im Netz beschreibt (Hogan, 2010). Videospiele als elektronische Unterhaltungsmedien zeichnen sich durch die Möglichkeit einer aktiven Beteiligung durch die Nutzenden aus (Neitzel, 2012). Diese geschieht unter anderem durch das Ausführen von Handlungen, die Mitkonstruktion der Narrative, das gemeinsame Spielen mit anderen oder auch das empathische Mitfühlen in Bezug auf Spielfiguren und hat das Ziel zum Weiterspielen anzuregen (Neitzel, 2012; Neitzel, 2018).

2 Forschungsstand & Forschungsfragen

Um im Folgenden den Forschungsstand genauer in den Blick zu nehmen, gilt es den Gegenstand konkreter zu definieren: Als chronische Krankheiten verstehen wir in Anlehnung an das Robert-Koch-Institut „lang andauernde Krankheiten (...), die nicht vollständig geheilt werden können und eine andauernde oder wiederkehrend erhöhte Inanspruchnahme von Leistungen des Gesundheitssystems nach sich ziehen.“ (RKI, 2014). Zu chronischen Erkrankungen zählen insbesondere Erkrankungen des Herzens, der Lunge und des Skelett-Muskel-Systems wie auch Krebserkrankungen, psychische Störungen und Diabetes (RKI, 2020). Diese langanhaltenden Erkrankungen und die davon betroffenen Menschen werden in medialen Darstellungen repräsentiert. Für die drei in dieser Studie adressierten Genres zeigen

sich im Forschungsstand verschiedene Befunde und Themen hinsichtlich ihrer Rolle für chronisch Erkrankte, die im Folgenden angeführt werden.

Film/TV/Streaming

Die audiovisuelle Darstellung in fiktionalen Film- und Fernsehproduktionen kann Narrative chronischer Erkrankungen erschaffen, deren Rezeption für den Umgang und das Erleben höchst relevant sein kann (Davin, 2003). Mediennarrative gelten als starke kulturelle Narrative (z. B. Narrative zu Demenzerkrankungen: Villar et al., 2019). Hinsichtlich der Repräsentation chronischer Erkrankungen ist zu adressieren, dass stereotype und negative sowie teilweise auch falsche und irreführende Repräsentationen in audiovisuellen Medien existieren (Gerritsen et al., 2014).

Soziale Medien

Mediale Selbstdarstellung und Repräsentation chronisch erkrankter Personen hat sich vom privaten zum (netz-)öffentlichen Thema gewandelt (Conrad, Bandini & Vaquez, 2015). Damit geht einher, dass die Thematisierung chronischer Erkrankungen und die Darstellung und Kuratation durch Betroffene auf sozialen Medien als Chance erachtet wird, Stigmata verbunden mit chronischer Krankheit zu managen (Monaghan & Gabe, 2019). Soziale Medien bieten die Möglichkeit, gesundheitsbezogene Informationen weitreichend zu verbreiten, Austausch bezüglich gesundheitlicher Themen anzuregen und soziale Unterstützung wie auch Empowerment für Betroffene zu schaffen. Dem gegenüber steht die Gefahr negativer und hasserfüllter Reaktionen, der Verbreitung von Fehlinformationen, einer gesenkten Bereitschaft zu medizinischen Behandlungen sowie der Normalisierung und Nachahmung von Risikoverhalten (Lindacher & Loss, 2019; Döring, 2019). In Bezug auf Darstellungsformen werden beispielsweise Videoformate präferiert, die einen intimen Einblick in das Krankheitserleben betroffener Personen ermöglichen (Hale et al., 2018). Dem gegenüber (am Beispiel chronischer Schmerzen auf Instagram) wird der Fokus auf negative Erlebnisse sowie Frustration in Bezug auf die Erkrankung gelegt, wobei Referenzen zu medizinischen Professionellen größtenteils ausgeblendet werden (Sendra & Farré, 2020).

Videospiele

Für psychische Erkrankungen wurde gezeigt, dass Videospiele einerseits zu mehr Verständnis beitragen und entgegen eindimensionaler und stigmatisierender Darstellungen wirken können. Auf der anderen Seite bergen sie die Gefahr, auf ihren technischen Schauwert reduziert zu werden und somit die Narration in den Hintergrund zu drängen (Runzheimer, 2020). Damit verbunden erfolgen häufig stereotype und stigmatisierende Darstellungen psychisch kranker Charaktere in Videospielen, die als gefährlich, wahnsinnig und gewalttätig auf der einen Seite sowie isoliert und ohne Chance auf Heilung auf der anderen Seite dargestellt werden (Ferrari et al., 2019). Neben der Vielzahl negativer Repräsentationen werden immer mehr positivere Beispiele entwickelt. Beispielsweise können psychische Erkrankungen auch als eine Art Gabe genutzt werden, die beim Lösen von Rätseln und somit beim Vorankommen im Spiel weiterhelfen (Anderson, 2020). Auch zeigt sich, dass in erster Linie nicht das Besiegen einer Erkrankung, sondern die Akzeptanz diesbezüglich Ziel des Spiels sein kann (Simon, 2020).

Vor dem Hintergrund dieser Erkenntnisse und der Forschungslücken zu den Medieninhalten ist das Ziel der Studie audiovisuelle und sozialen Medien explorativ zu betrachten mit der zentralen Frage: Wie werden chronisch kranke Menschen repräsentiert?

Mit dem Fokus der Analyse auf Medieninhalten wird gleichzeitig aber deren Eingebundensein in soziale Kontexte und kulturell zirkuläre Prozesse reflektiert (du Gay et al., 1997) und dabei insbesondere auch die Medienproduktion (mit Fokus auf Ausdifferenzierung unterschiedlicher Genre) und die Aneignung der Medien im Blick behalten. Weiterführend wurden daher folgende Fragen gestellt:

Welche Bandbreite umfassender Darstellungen chronischer Erkrankungen erfolgt in unterschiedlichen Medien?

Wie werden Erkrankung und Personen repräsentiert und welche Narrative werden sichtbar?

Inwieweit unterscheiden sich die untersuchten medialen Genres hinsichtlich der Repräsentation chronischer Erkrankung?

3 Methode & Sample

Zur Beantwortung dieser Fragen und mit dem Ziel, die unterschiedlichen medialen Genres zu explorieren, wurde ein zweistufiger Auswahlprozess durchgeführt, welcher die Entscheidung für ein konkretes Format und dann die Auswahl von einem konkreten Film, einer Serie, Dokumentation, einem Account oder Videospiel beinhaltet. Dabei sollte ein breites Spektrum von unterschiedlichen chronischen Erkrankungen gewährleistet werden. Diese beinhalten teils völlig unterschiedliche Auswirkungen und Therapien (von schweren Erkrankungen wie Krebs bis hin zu vergleichbar körperlich milden, aber trotzdem beeinträchtigenden Erkrankungen wie Tourette).

Zunächst wurde eine bewusste und begründete Auswahl im deutschsprachigen Raum verfügbarer und hinsichtlich ihrer Nutzendenzahlen relevanter Medienformate vorgenommen. Hierbei sollten als klassische audiovisuelle Formate Film, Serie und (erzählender) Dokumentation vertreten sein. Für Soziale Medien wurden YouTube, Facebook und Instagram ausgewählt. Als weiteres Mediengenre wurden, hinsichtlich ihrer zunehmenden Bedeutung bezüglich der Nutzendenzahlen sowie dem jährlichen Umsatz (game - Verband der deutschen Games-Branche, 2022), Videospiele aufgenommen. Aufgrund von Kosten, Zeitaufwand und Umfang der untersuchten Spiele, wurden Let's Plays auf YouTube für die Analyse herangezogen.

Hiervon ausgehend wurde ein zweiter Samplingschritt vollzogen, wobei konkrete Formate und Accounts ausgewählt wurden. Kriterien hierfür waren die Varianz und gleichzeitig Spezifik der Darstellung unterschiedlicher chronischer Erkrankungen, die Nutzungsrelevanz des Formates/Accounts sowie deren Verfügbarkeit und Aktualität. Im Bereich Film, TV und Streaming wurde eine Fokussierung auf Fiktion und Dokumentation gelegt. Ersteres wird durch den Film *Die Frau, die sich traut* (2013) und die erste Staffel der Sitcom-Serie *Alexa & Katie* (2018), letzteres durch die sechste Staffel des Dokumentationsformates *Die Ernährungs-Docs* sowie einen *Galileo*-Beitrag aus dem Jahr 2019 zum Thema Tourette vertreten. Bei den sozialen Medien fiel die Auswahl auf den YouTube-Kanal *Gewitter im Kopf* (seit 2019), der sich zentral mit Tourette befasst, den Facebook Blog *Nadine und das Leben mit dem Krebs* (seit 2014) sowie den Instagram-Account einer jungen Frau mit Diabetes *@Lisa.betes* (seit 2014). Die Auswahl von Videospielen war im Vergleich zu den

vorherigen Bereichen deutlich eingeschränkter. Es existieren bislang wenige Beispiele, die sich ausführlich und differenziert mit chronischen Erkrankungen auseinandersetzen, weswegen das hier gewählte Sample möglichst weitläufig gehalten wurde. Der Großteil befasst sich dabei mit unterschiedlichen Formen psychischer Erkrankungen, wie Depressionen, Angststörungen, Psychosen und Demenz: *Firewatch* (2016), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *Night in the Woods* (2017), *Celeste* (2018) und *Gris* (2018). Zudem wird diese Auswahl durch die Repräsentation somatischer Erkrankungen in *That Dragon, Cancer* (2016) und *Life is Strange* (2015) ergänzt.

Es wurde in einem kombiniert induktiv-deduktiven Prozess ein Codiersystem (Mayring, 1997) entwickelt. Dieses beinhaltet sowohl mediengenrespezifische Variablen und stilistische Mittel als auch Variablen zur Darstellung chronisch erkrankter Personen und deren Angehörige (siehe Abbildung 1 im Anhang). Die Kategorien wurden kommunikativ validiert und eine geeignete Intercodierenden-Reliabilität wurde im Prozess konsensueller Codierung sichergestellt (Kuckartz, 2018). Weiterführend wurden Schritte des analytischen Codierens (Flick, 2007) durchgeführt, mit dem Ziel theoretische Ideen zu entwickeln und konzeptuelle Verbindungen zu explorieren.

4 Ergebnisse

Die Ergebnisse der Analyse legen ein Spektrum vielfältiger medialer Repräsentationen chronischer Erkrankungen offen. Dabei zeigt sich in allen untersuchten Genres, dass die Darstellung sowohl der Betroffenen als auch deren Angehörigen bedeutsam ist. Es werden in dem explorativen Sample, vor allem im Bereich sozialer Medien und Videospiele, gestalterisch und künstlerisch innovative Formen der medialen Repräsentation chronischer Erkrankungen sichtbar. Ebenfalls werden konvergente Verbindungen zwischen medialen Genres deutlich, sowohl auf inhaltlicher Ebene als auch hinsichtlich der Distributionswege. Ein bemerkenswertes Ergebnis ist, dass im Sample nur wenige stereotype Darstellungen deutlich werden und kaum Tabuisierung oder Stigmatisierung auftreten. Dabei ist zu bedenken, dass das Sample bewusst hinsichtlich aktueller und ausführlicher Darstellungen ausgewählt wurde.

Im Folgenden werden die zentralen explorativen Ergebnisse der Medieninhaltsanalyse in den drei untersuchten Genres vorgestellt, wobei die unterschiedlichen Repräsentationsweisen deutlich werden.

Es werden dabei die Forschungsfragen nach Bandbreite, Narrativen und dargestellten Personen beantwortet. Übergreifend zeigt sich, dass auch hinsichtlich der Repräsentation chronischer Erkrankung in den verschiedenen Genres durchaus unterschiedliche Aspekte chronischer Erkrankungen adressiert werden und damit auch unterschiedliche Erklärungsansätze möglich bzw. nötig sind, für die jeweils spezifische Praktiken und Produktionslogiken (du Gay et al., 1997: Circuit of Culture) relevant werden.

Film/TV/Streaming

In beiden untersuchten fiktionalen audiovisuellen Formaten wurden jeweils Narrationen von Krebserkrankungen untersucht. Beide sind per se sehr unterschiedlich: Zum einen steht eine Mitfünfzigerin im Fokus eines künstlerisch-anspruchsvollen deutschen Films und zum anderen ist ein Teenager die Protagonistin eines US-Sit-Com-Formats mit eingespieltem Gelächter. Die Repräsentationen variieren hinsichtlich des Erzählfokus der Erkrankung: Während in *Die Frau, die sich traut* die ersten Symptome, die Diagnose und der Prozess der Akzeptanz der Krankheit im Fokus stehen, wird im seriell erzählten *Alexa & Katie* die Rückkehr in das „normale“ Leben nach der Krebstherapie als Einstieg in die Geschichte gewählt. Beide Formate leisten trotz der unterschiedlichen Genres und Settings (kultureller Kontext der Handlung, Alter und Lebenssituation der Betroffenen) realistische und differenzierte Darstellungen der schweren Erkrankung, hinsichtlich körperlicher wie auch mentaler Auswirkungen. Bemerkenswert ist bei beiden, dass neben den Betroffenen selbst insbesondere nahe Beziehungspersonen im Fokus stehen. Medizinische Professionelle werden dagegen nur randständig sichtbar.

In beiden untersuchten fiktionalen Erzählungen ist die beste Freundin die wichtigste Bezugsperson und Stütze im Umgang mit der Krankheit. Während die Geschichte im Film vorwiegend aus der Perspektive der Betroffenen (Beate) erzählt wird, ist es doch Henni (die Freundin), die als zentrales Gegenüber „der Frau, die sich traut“ sichtbar wird: Ihr kann sich Beate anvertrauen. Henni findet aber auch klare Worte und unterstützt die Freundin damit auf ihrem Weg. Im Gegensatz zu Beates Kindern kann Henni ihr tatsächlich helfen.

Die Sit-Com als Genre lebt hinsichtlich der Handlung

geradezu von einem Ensemble oder von einer engen Dyade: Es ist trotzdem bemerkenswert, dass in *Alexa & Katie*, wie der Serientitel betont, die Freundschaftsbeziehung im Fokus steht. In beiden medialen Erzählungen wird somit eine fast schon ideale Situation einer Unterstützer:innenbeziehung für chronisch Kranke repräsentiert (Reifegerste, 2019). Audiovisuelle Darstellungen schaffen teils starke sowohl positiv konnotierte als auch problematische Narrative chronischer Erkrankungen (Davin, 2003; Gerritsen et al., 2014; Villar et al., 2019). Jenseits typischer Mediennarrative (z. B. ermächtigende Darstellungen vs. stereotype oder falsche Darstellungen chronisch kranker Menschen sowie von Symptomen oder Verlauf und Therapie der Erkrankungen) konnte im Rahmen der Analyse ein neues Repräsentationsmuster identifiziert werden, welches wir als *ideal-typische soziale Unterstützer:innenkommunikation* bezeichnen. Dabei ist anzumerken, dass ein solches Muster, wenn es nicht differenziert erzählt wird, zu einer stereotyp-idealisierten Vorstellung und (zu hohen) Erwartungen an Angehörige und Unterstützer:innen von chronisch Kranken führen könnte. Nichtsdestotrotz werden im untersuchten Material weiterhin sowohl konfliktreiche als auch unterstützende Beziehungen sichtbar. Im Zentrum fiktionaler Handlungen stehen im Kontext chronischer Erkrankungen zumeist Identitäts- und Lebenskrisen sowie deren Lösung.

Soziale Medien

Die Repräsentation chronischer Erkrankungen in den untersuchten sozialen Medien wird durch eine Bandbreite kommunikativer Praktiken und narrativer Strategien geschaffen. Im Gegensatz zu den in sich geschlossenen fiktionalen (oder fiktionalisierten) Narrativen in Film/TV/Streaming, zeichnet sich für soziale Medien die realitätsnahe, aber teils strategische Darstellung persönlicher Narrative ab. Diese sind dabei stärker im Fluss: So wie Inhalte in sozialen Medien fortwährend erweitert und aktualisiert werden, entwickeln sich also auch die Geschichten der Akteur:innen. Es konnten Praktiken des Kuratierens und Dokumentierens identifiziert werden. Dabei wurden aktuelle Lebensthemen chronisch kranker Personen und ihrer Angehörigen, wie Schmerzen und körperliche Beschwerden, Finanzen, Familie oder auch Umgang mit dem Sterben sichtbar. Hierbei wird eine neue Qualität der Nähe und realitätsnahen Vermittlung des Lebens mit chronischen Erkrankungen durch soziale Medien deutlich. Dieser positiven Seite muss allerdings auch eine Schattenseite gegenübergestellt

werden. Wenn chronisch Kranke ihr Leben online sichtbar machen, wird auch in diesem Datensatz deutlich, dass sie sich Kritik und Debatten um ihre Entscheidungen und Meinungen sowie persönlichen Angriffen aussetzen.

Bei der Analyse war ein zentraler Aspekt (wie auch bei der Auswahl des Samples anvisiert) die Gegenüberstellung der Vielfalt und Varianz der Darstellung chronischer Erkrankung in sozialen Medien. Es zeigt sich durch drei unterschiedliche Accounts auf jeweils unterschiedlichen Plattformen und zu unterschiedlichen Erkrankungen eine interessante Variation der betrachteten Praktiken und narrativen Strategien. Diese Unterscheidung ist dabei im Sinne qualitativer Sozialforschung nicht über die untersuchten Fälle hinaus gültig, hat aber nichtsdestotrotz analytischen Gehalt und kann auch über die Fälle hinaus als Heuristik und gegebenenfalls sogar These für zukünftige Analysen dienen: Verbindend lässt sich über alle drei untersuchten Kanäle sagen, dass sie jeder auf ihre eigene Weise über die chronische Erkrankung aufklären wollen und dies auch gelingt. Indem hier Betroffene selbst berichten und selbst entscheiden, in welcher Form sie dies tun, werden persönliche und authentische Einblicke in das Leben chronisch kranker Menschen geschaffen.

Es zeigen sich unterschiedliche Schwerpunktsetzungen der Accounts/Kanäle hinsichtlich ihrer Umsetzung von Dokumentation gegenüber Vermittlung von Botschaften/Influencing oder der Unterhaltung. Der Facebook Blog *Nadine und das Leben mit dem Krebs* hat einen starken persönlichen Tagebuchcharakter: Es wird das Leben mit Krebs dokumentiert und durch teils sehr persönliche Texte und Bilder werden Therapie, Schmerzen und Alltag für die „Freund:innen“ sichtbar gemacht. Ebenfalls gibt es einige persönliche Aktionen (z.B.: Spendenaufruf) und Botschaften.

Auf Instagram stellt *@Lisa.betes* ihren Umgang und die Herausforderungen mit der Erkrankung Diabetes vor. Es wird hier regelmäßig gepostet und über aktuelle persönliche Themen (z.B. Lisas Schwangerschaft mit Diabetes) sowie allgemeine Themen (Diabetes-Formen) gebloggt. Dabei erfolgt eine Selektion von Inhalten und Themen, die wir als Kuration verstehen können. Gleichwohl wird über den Verlauf durchaus auch eine Dokumentation des Lebens mit Diabetes deutlich.

Der YouTube Kanal *Gewitter im Kopf* ist gekennzeichnet von persönlichen Einblicken in bewusst und

mit einer narrativen Strategie ausgewählten Alltagssituationen mit Tourette. Meist sind die beiden Accountinhaber Jan Zimmermann und Tim Lehmann gemeinsam zu sehen. Die Videos und Beiträge sind von der Beziehung der beiden Akteure und dem humorvollen Umgang mit der Erkrankung gekennzeichnet, die sozial schwierige, aber dadurch häufig komische Situationen provoziert. Die beiden Akteure reagieren immer wieder auch auf den Diskurs, der auf sozialen Medien zu ihren Aktivitäten entsteht. Ebenso verändern sie inhaltliche Ansätze und Formate ihrer audiovisuellen Botschaften und entwickeln diese weiter. Weiterhin kooperieren Sie mit anderen YouTuber:innen. *Gewitter im Kopf* ist damit als strategisch und professionell einzuordnen, gleichwohl der natürlich-authentische Charakterkern der Narration bleibt. Die tabellarische Abbildung 2 im Anhang zeigt exemplarisch die Gegenüberstellung der drei Accounts.

Videospiele

Die Untersuchung der Videospiele offenbart innovative mediale Repräsentationen im Kontext chronischer Erkrankungen. Diese werden aus unterschiedlichen Sichtweisen betrachtet, sowohl von Betroffenen selbst als auch von deren Angehörigen. Im Sample finden sich Vertreter verschiedener Genre wieder, die unterschiedliche Umfänge von Narration und Spielmechanik mit sich bringen. Erkrankungen werden besonders ästhetisiert und künstlerisch zum Ausdruck gebracht, was sich beispielsweise durch die Spielumgebung und Atmosphäre, aber auch durch Spielfiguren äußert. Es lässt sich feststellen, dass vorrangig unabhängige Spielentwicklerfirmen mit geringem Budget eine differenzierte Darstellung chronischer Erkrankungen vornehmen. Nichtsdestotrotz sind diese auch vereinzelt im kommerzielleren Bereich zu finden. Im Folgenden werden zwei Spiele aus dem Sample exemplarisch vorgestellt: *That Dragon, Cancer* (2016) und *Celeste* (2018). Beide stammen von unabhängigen Spielentwicklerfirmen und setzen sich ausführlich über das gesamte Spiel hinweg mit der jeweiligen Erkrankung auseinander, wobei unterschiedliche Herangehensweisen genutzt werden.

Das Einzelspieler Point-and-Click-Adventure *That Dragon, Cancer* (siehe Bild 1 im Anhang) erzählt die Geschichte des krebserkrankten Jungen Joel Green aus Sicht seiner Eltern. Der Krankheitsverlauf, von der Diagnose bis zum Tod des Jungen, wird von Spieler:innen verfolgt und nimmt dabei Bezug auf die Hoffnung, Trauer und den christlichen Glauben der

Eltern Ryan und Amy Green sowie deren Umgang mit der Erkrankung ihres Sohnes, ihrer Beziehung zueinander und der Art und Weise, wie sie die Krankheit ihren anderen Kindern gegenüber kommunizieren. Neben realistischen und ernsten Aspekten, wie der Darstellung von Ärzt:innengesprächen, Symptomen, Behandlungen und Medikamenten, werden Gedanken und Gefühle der Eltern in Form von fantasiereichen Traumsequenzen sichtbar gemacht. Es handelt sich dabei um eine reale Geschichte, die originale Fotos, Videos und Tonaufnahmen der Familie mit einbezieht und somit als Trauerbewältigung in Form eines Videospiels dient. Das Spiel konzentriert sich größtenteils auf die Narration. Der Handlungsverlauf kann von Spieler:innen nicht beeinflusst werden und die Möglichkeiten der Interaktion sind im Großteil des Spiels stark begrenzt. Finanziert wurde das Spiel durch Crowdfunding, wobei Unterstützer:innen durch die Danksagung, Bilder, Fotos und Texte mit Widmungen, Motivationen und Grüßen im Spiel verewigt wurden.

Das Jump'n'Run-Game *Celeste*, ebenfalls im Einzelspieler-Modus, (siehe Bild 2 im Anhang) verfolgt die junge Frau Madeline, die von Depressionen und einer Angststörung betroffen ist, bei ihrem Versuch den Berg Celeste zu erklimmen. Ziel des Spiels ist es, zu lernen mit der Erkrankung umzugehen, anstatt zu versuchen dagegen anzukämpfen. Madelines Panikattacken werden durch Veränderungen der Spielumgebung und Atmosphäre sowie entsprechender Musikuntermalung umgesetzt. Dem gegenüber wird ein Minispiel mit einer Feder zur Beruhigung eingeführt, das Betroffene selbst als Methode im realen Leben übernehmen können. Bei diesem Spiel liegt der Fokus durch das Überwinden von Hindernissen und Lösen von Rätseln deutlich auf der Spielmechanik, wobei die Schwierigkeit individuell an Vorlieben und Fähigkeiten der Spieler:innen angepasst werden kann.

In beiden Spielen treten Antagonist:innen als Verkörperung der entsprechenden Erkrankung auf. In *That Dragon, Cancer* wird der Krebs als Drache sichtbar, welcher zu Beginn des Spiels über den kleinen, auf einer Krankentrage liegenden Jungen schwebt und einen Schatten über diesen wirft. In einem integrierten Minispiel versuchen Spieler:innen als Joel gegen den Drachen anzukämpfen, beziehungsweise ihm auszuweichen, was letztendlich erfolglos bleibt. Zudem sind über das Spiel verteilt schwarze dornenartige Gebilde sichtbar, die als Tumorzellen zu interpretieren sind. Bei *Celeste* tritt die Erkrankung als eine Schattenform der Protagonistin auf. Es handelt

sich um ein Abbild von Madeline mit roten Augen und lilafarbenen Haaren, das zunächst versucht diese davon abzubringen den Berg zu erklimmen. Im späteren Verlauf des Spiels arbeiten beide zusammen und unterstützen sich gegenseitig, um gemeinsam den Gipfel zu erreichen.

5 Fazit & Ausblick

Die Studie beleuchtet mittels einer explorativ angelegten qualitativen Medieninhaltsanalyse, ein breites Spektrum der Repräsentation chronisch kranker Menschen in im deutschsprachigen Raum verfügbaren Medien. Dabei wird neben vielfältiger Repräsentation von Betroffenen und Krankheitserfahrungen selbst auch die Bedeutung der Betroffenen-Angehörigen-Beziehungen deutlich. Dies schafft interessante Bezüge zu einer Forschungsperspektive der Gesundheitskommunikationsforschung, die soziale Beziehungen und Netzwerke in den Fokus nimmt (Reifegerste, 2019). Die Repräsentation der engen Beziehungen zeigt sich in allen untersuchten Genres, wobei für audiovisuelle Narrationen in fiktionalen Film- und Fernsehproduktionen ein bis dato noch nicht beschriebenes Narrativ der ideal-typischen sozialen Unterstützer:innenkommunikation identifiziert wurde. Die Ergebnisse zu sozialen Medien nutzen eine konzeptuelle Differenzierung zwischen Betroffenen-Accounts, die die Art der Repräsentation chronischer Erkrankung zwischen Dokumentation, Kuration und (professionalisierter) Unterhaltung anordnen. Gleichzeitig zeigen die untersuchten Accounts den Anspruch an Aufklärung über die Krankheit, den sie auf ihre spezifische Art auch umsetzen.

Die Analyse zeigte gestalterisch und künstlerisch innovative Formen, insbesondere im Genre Videospiele. Bemerkenswert scheint trotz der bewussten Auswahl des Samples, dass wenig stereotype Darstellungen und kaum Tabuisierung oder deutliche Stigmatisierung erfasst wurden. Von diesem Befund ausgehend ist zu diskutieren, inwieweit die intensive und umfassende Beschäftigung und Recherche zum Thema chronische Erkrankungen durch Medienschaffende möglicherweise zu weniger stereotypen und stigmatisierenden Repräsentationen in audiovisuellen Medien führt. Das Gleiche tritt weniger überraschend auf, wenn Betroffene, wie im Fall der untersuchten Accounts in sozialen Medien, selbst aktiv an der Produktion von Bildern und Medieninhalten beteiligt sind und diese sogar initiieren. Diese Frage sollten zukünftige Studien weiterverfolgen. Weiterhin legt die explorative Studie vielfältige Anknüpfungspunkte für weitere

Untersuchungen der Gesundheitskommunikationsforschung frei, die sich den erarbeiteten unterschiedlichen Erkenntnissen zur Repräsentation chronischer Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien stärker zuwenden sollte. Dabei sind die Limitationen im explorativen Vorgehen und dem spezifisch ausgewählten Sample zu berücksichtigen. Ebenfalls bieten sich Anknüpfungspunkte an andere Felder der Kommunikations- und Medienwissenschaft an, zum Beispiel hinsichtlich der Analyse von Videospiele oder der Rolle chronisch kranker Akteur:innen im Kontext von Plattformökonomien.

Literaturverzeichnis

- Anderson, S. (2020). Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 13(21), 20-33. <https://doi.org/10.7202/1071449ar>
- Boyd, D. M. & Ellison, N. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Conrad, P., Bandini, J. & Vasquez, A. (2015). Illness and the Internet: From Private to Public Experience. *Health*, 20(1), 22-32. <https://doi.org/10.1177%2F1363459315611941>
- Davin, S. (2003). Healthy viewing: the reception of medical narratives. *Sociology of Health & Illness*, 25(6), 662-679. <https://doi.org/10.1111/1467-9566.00364>
- Döring, N. (2019). Die Bedeutung von Videoplattformen für die Gesundheitskommunikation. In C. Rossmann & M. R. Hastall (Hrsg.), *Handbuch der Gesundheitskommunikation* (S. 171-183). Springer.
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H. & Negus, K. (1997). *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. Sage Publications.
- Ferrari, M., McIlwaine, S. V., Jordan, G., Shah, J. L., Lal, S. & Iyer, S. N. (2019). Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health*, 6(5):e12418. <https://doi.org/10.2196/12418>
- Flick, U. (2007). *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Rowohlt.

- 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>
- Gerritsen, D. L., Kuin, Y., & Nijboer, J. (2014). Dementia in the movies: The clinical picture. *Aging & Mental Health, 18*(3), 276–280. <https://doi.org/10.1080/13607863.2013.837150>
- Hale, B., Gonzales, A. & Richardson, M. (2018). Vlogging Cancer: Predictors of Social Support in YouTube Cancer Vlogs. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking, 21*(9), 575–581. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0176>
- Höflich, J. R. (2005). Medien und interpersonale Kommunikation. In M. Jäckel (Hrsg.), *Mediensoziologie. Grundfragen und Forschungsfelder* (S. 69-90). Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hogan, B. (2010). The Presentation of Self in the Age of Social Media: Distinguishing Performances and Exhibitions Online. *Bulletin of Science, Technology & Society, 30*(6), 377–386. <https://doi.org/10.1177%2F0270467610385893>
- Khalil, G. E., Beale, I. L., Chen, M. & Prokhorov, A. V. (2016). A Video Game Promoting Cancer Risk Perception and Information Seeking Behaviour Among Young-Adult College Students: A Randomized Controlled Trial. *JMIR Serious Games, 4*(2), 1-13. <https://doi.org/10.2196/games.5793>
- Krankenkasseninfo (o.D.). *Chronische Erkrankung*. Abgerufen am ... von <https://www.krankenkasseninfo.de/zahlen-fakten/lexikon/chronische-erkrankung>.
- Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Beltz Juventa.
- Lindacher, V. & Loss, J. (2019). Die Bedeutung sozialer Online-Netzwerke für die Gesundheitskommunikation. In C. Rossmann & M. R. Hastall (Hrsg.). *Handbuch der Gesundheitskommunikation* (S. 185-196). Springer.
- Linke, C. & Prommer, E. (2021). From Fade out into Spotlight. An Audio-Visual Character Analysis (ACIS) on the diversity of media representation and production culture. *Studies in Communication Sciences, 21*(1), 145-161. <https://doi.org/10.24434/j.scoms.2021.01.010>
- Mayring, P. (1997). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Beltz.
- Mikos, L. (2015). *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Monaghan, L. F. & Gabe, J. (2019). Managing Stigma: Young People, Asthma, and the Politics of Chronic Illness. *Qualitative Health Research, 29*(13), 1877-1889. <https://doi:10.1177/1049732318808521>
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In M. Hagner, I. Kerner & D. Thomä (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (S. 75-103). Junius Verlag.
- Neitzel, B. (2018) Involvement. In B. Beil, T. Hensel & A. Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*. Springer.
- Prommer, E., Wegener, C. & Linke, C. (2021). Moderner Kanal – altmodische Rollenbilder. Geschlechterstereotype auf YouTube aus medienethischer Perspektive. *Communicatio Socialis. Zeitschrift für Medienethik und Kommunikation in Religion und Gesellschaft, 54*(3), 341-348.
- Reifegerste, D. (2019). *Die Rollen der Angehörigen in der Gesundheitskommunikation*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-25031-7>
- Reifegerste, D. & Ort, A. (2018). *Gesundheitskommunikation*. Nomos.
- Reifegerste, D., Wiedicke, A., Temmann, L.J. & Scherr, S. (2021). Mut zur Lücke. Verantwortungszuschreibungen auf der Ebene sozialer Beziehungen als neuer Bereich der Framing-Forschung zu Gesundheitsthemen. *Publizistik 66*, 255–276. <https://doi.org/10.1007/s11616-021-00652-5>
- Robert-Koch-Institut. (2014). Beiträge zur Gesundheitsberichterstattung des Bundes. Daten und Fakten: Ergebnisse der Studie »Gesundheit in Deutschland aktuell 2012«. RKI. https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Gesundheitsberichte_rstattung/GBEDDownloadsB/GEDA12.pdf?__blob=publicationFile
- Robert-Koch-Institut (2020). *Chronische Erkrankungen*. Abgerufen am 22. März 2022, von <https://www>

.rki.de/DE/Content/GesundAZ/C/Chron_Erkrankungen/Chron_Erkrankungen_node.html

Rowbotham, S., Astell-Burt, T., Barakat, T. & Hawe, P. (2020). 30+ years of media analysis of relevance to chronic disease: a scoping review. *BMC Public Health*, 20(364). <https://doi.org/10.1186/s12889-020-8365-x>

Runzheimer, B. (2020). First Person Mental Illness: Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung. In A. Görgen & S. H. Simond (Hrsg.), *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen* (S. 145-162). transcript. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14978>

Sendra, A. & Farré, J. (2020). Communicating the Experience of Chronic Pain Through Social Media: Patients' Narrative Practices on Instagram. *Journal of Communication in Healthcare*, 13(1), 46-54. <https://doi.org/10.1080/17538068.2020.1752982>

Simon, A. (2020). The Mountains We Make: Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste. In A. Görgen & S. H. Simond (Hrsg.), *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen* (S. 189-210). transcript. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14978>

Thiele, M. (2015). *Medien und Stereotype*. transcript Verlag.

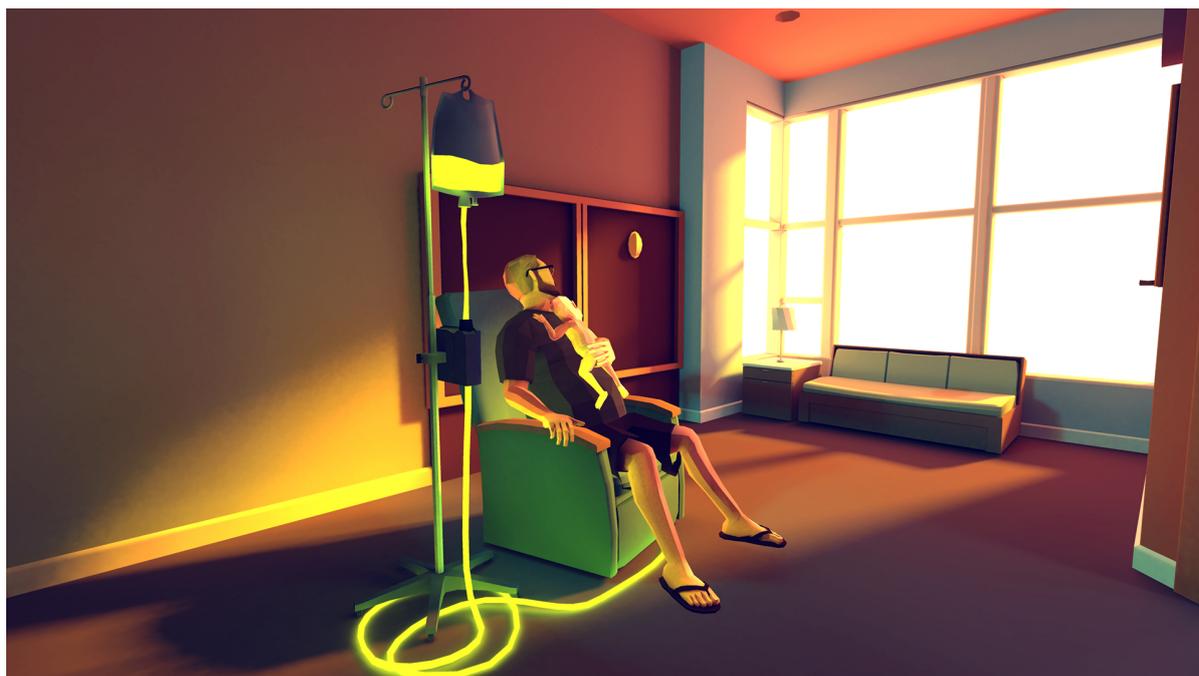
Villar, F., Serrat, R., & Bravo-Segal, S. (2019). Giving Them a Voice: Challenges to Narrative Agency in People with Dementia. *Geriatrics*, 4(1). <https://doi.org/10.3390/geriatrics4010020>.

Kategorien	
1. Medienspezifische Variablen	Titel, ggf. Produktionsjahr, ggf. Veröffentlichungsdatum, ggf. Genre, Produktion/Entwicklung, ggf. Land; ggf. Abonnent:innen usw.
2.1. Chronisch erkrankte Person	
2.2. Symptome	krankheitsbezogene Symptome, die sichtbar/artikuliert werden
2.3. Diagnose/Befunde	konkrete Diagnose (welche chronische Erkrankung liegt vor)
2.4. Medizinische Betreuung/Professionelle	Sichtbarkeit/Erwähnung medizinischer Professioneller
2.5. Behandlung/Medikamente/Therapie	angewendete Behandlungen/Therapien; inkl. Medikamente & medizinische Hilfsmittel
2.6. Umgang mit Erkrankung/Handeln	Umgang Betroffener mit Erkrankung/Handlungen in Bezug auf Erkrankung
2.7. Verlauf/Krankheitsgeschichte	erste Anzeichen/Symptome bis zur Diagnose & ev. Behandlung
2.8. Identität/-Bruch/Selbstbild	Einfluss Erkrankung auf Identität (z.B. charakterlicher Bruch; Aufgeben von Hobbies/Beruf)
2.9. Unterstützung	Unterstützung für Betroffene z.B. durch Hilfsmittel, Organisationen, andere Personen
2.10. Emotionen/Ängste/psychische Belastung	dargestellte/artikulierte Emotionen Betroffener in Bezug auf Erkrankung; Religiosität/Glaube
2.11. Alltag/Herausforderungen	Auswirkungen Erkrankung auf den Alltag der betroffenen Person
2.12. medial-ästhetische Besonderheiten/Symbolik	Symbole, Musik, Atmosphäre
2.13. soziodemografische Angaben zur betroffenen Person	Geschlecht, sexuelle Orientierung, soziale Lage, Herkunft, Bildung
2.14. Schlüsselereignis	Auslöser oder erste Erkenntnis bezüglich Erkrankung
3. Angehörige:r	
3.1. Beziehung zur erkrankten Person	Art der Beziehung zw. Angehörigen & der betroffenen Person sowie Verhältnis zueinander
3.2. Umgang mit Erkrankung/Art der Unterstützung	Handlungen/Maßnahmen um Betroffene finanziell, emotional, medizinisch o.ä. zu unterstützen
3.3. Emotionen	Gefühle bezüglich der Erkrankung & ihrer Unterstützung (z.B. Wut, Trauer, Schuldgefühle)

Abb.1: Kategorienliste.

Account und repräsentierte chronische Erkrankung		
Gewitter im Kopf (YouTube seit 2019, Tourette)	@Lisa.betes (Instagram, seit 2014, Diabetes Typ 1?)	Nadine und das Leben mit dem Krebs (Facebook, seit 2014, Krebs)
<u>Kommunikativer Praktiken</u>		
Comedy/Unterhaltung, Kuration	Kuration	Dokumentation
<u>Narrative Strategien</u>		
Unterhaltende Strategie und zunehmender professioneller Umgang mit kommerzieller Plattformlogik, dadurch auch öffentliche Kritik und Angriffe	Selektion von Themen, klare Grenzziehung	Kaum Selektion von Themen, sondern Nähe zum Erleben der Krankheit, sehr persönlich, dadurch auch Angriffe
Aufklärung	Aufklärung	Aufklärung

Abb. 2: Übersicht konzeptuelle Kategorien Soziale Medien.



Ryan Green mit seinem Sohn Joel in *That Dragon, Cancer*, Quelle: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/55c0e3dbe4b02cdb9b0bc376/1450481515063-GV6ZXNJ5MFSFZYDCDG72/green_drip.jpg?format=2500w



Madelines Panikattacke in Celeste, Quelle: <http://www.celestegame.com/images/screenshots/03.png>