

Experimentelles Game Design:

Welche Methoden können in Videospielen genutzt werden, um das Gefühl eines Werks von Franz Kafka zu erzeugen?

Mediadesign Hochschule

Studiengang: Game Design

8.1 Abschlussarbeit

Erstprüfer: Prof. Dr. J. Martin

Zweitprüferin: Svenja Bhatta

Geschrieben von Felix Balsfulland

Matrikelnummer: 205120523

Abstract

In dieser Arbeit werden einige ausgewählte Erzählungen Franz Kafkas auf ihre Merkmale hin untersucht, diese sind Traumlogik, Isolation, Plot Struktur, undurchschaubare Systeme und Machtlosigkeit. Im Anschluss daran wird noch kurz auf eine potentielle Verbindung zwischen Kafkas Werken und Psychose eingegangen. Die festgestellten Merkmale werden anschließend auf Videospiele übertragen und anhand des Beispielkonzepts „A Usual Occupation“ verdeutlicht. Die Erfahrung eines Kafkaesken Werkes lässt sich in einem Videospiegel umsetzen, jedoch bedarf es dazu einer unkonventionellen Herangehensweise an Game Design und Narrative Design. Das Ergebnis könnte jedoch ein Spiel sein, welches dem Spieler ein, nicht bloß spaßiges oder spannendes, sondern einzigartiges und kafkaeskes Erlebnis bietet.

Eidesstattliche Erklärung

Felix Balsfulland

205120523

8.1 Abschlussarbeit

Hiermit erkläre ich eidesstattlich:

1. Die vorliegende Arbeit habe ich eigenständig und ohne unzulässige Hilfe Dritter verfasst.
2. Ich habe ausschließlich die von mir angegebenen Quellen verwendet. Jede direkte oder indirekte Bezugnahme auf fremde Werke ist als solche kenntlich gemacht.
3. Ich bin mir über die Bedeutung und die Konsequenzen einer falschen eidesstattlichen Erklärung gemäß § 156 StGB bewusst.

(Rietberg, 13.02.2026)



.....

Inhalt

Einleitung.....	5
Franz Kafka – Kurzbiographie.....	5
Kafkaesk – Die Merkmale des Stils von Franz Kafka	6
Traumlogik.....	6
Soziale Bindungen/Beziehungen beziehungsweise Isolation	8
Fehlende Plot Struktur oder kein befriedigendes Ende	10
Bürokratie und undurchschaubare Systeme.....	11
Machtlosigkeit	12
Psychose	15
Psychose Definition.....	15
Verbindungen zwischen Kafka und Psychose	18
Wie man Merkmale des kafkaesken in Videospiele übertragen kann	20
Traumlogik.....	21
Soziale Bindungen/Beziehungen beziehungsweise Isolation	22
Fehlende Plot Struktur oder kein befriedigendes Ende	23
Bürokratie und undurchschaubare Systeme.....	24
Machtlosigkeit	25
Kafka und Psychose	27
Fazit.....	27
Ausblick.....	28
Quellen	29

Einleitung

In diesem Dokument wird lediglich der männliche Singular und Plural benutzt, dies dient in keiner Weise zur Diskriminierung, sondern lediglich zu erleichterten Schreib- und Lesbarkeit.

Kafka ist nach wie vor ein relevanter Autor, der vergleichsweise unorthodoxe Texte geschrieben hat. In dieser Arbeit werden ausgewählte Erzählungen Kafkas auf bestimmte Merkmale hin untersucht. Anschließend werden diese, von Kafka angewandten Mittel umgewandelt in Videospielemechaniken und -events, die eine gleiche, oder zumindest ähnliche Erfahrung erzeugen sollen, wie ihre literarischen Gegenstücke.

Die in dieser Arbeit hauptsächlich behandelten Erzählungen sind „Ein Landarzt“, „Die Verwandlung“, „In der Strafkolonie“ und „Der Bau“. Diese eignen sich, aufgrund ihrer Narration und bizarren Elemente, am besten für eine Betrachtung bezüglich Game Design. Gelegentlich werden auch einige weitere Prosa oder Erzählungen erwähnt. Auf die Romanfragmente wird nicht eingegangen.

Die in den ausgewählten Erzählungen relevantesten Merkmale sind Traumlogik, Isolation, Plot Struktur, undurchschaubare Systeme und Machtlosigkeit. Diese werden nacheinander analysiert und die Erkenntnisse daraus anschließend angewendet und in einem Spielkonzept mit dem Titel „A Usual Occupation“ genutzt.

Franz Kafka – Kurzbiographie

Franz Kafka, geboren am 03.07.1883 in Prag war ein deutschsprachiger Schriftsteller. Seine Eltern Hermann und Julie hatten neben ihm noch weitere Kinder, die Brüder Georg und Heinrich verstarben bereits im Kindesalter. Die drei Schwestern Gabriele, Valerie und Ottilie überlebten bis zur Zeit des Nationalsozialismus. Dort verlieren sich ihre Spuren und es ist anzunehmen, dass sie als Juden dem NS-Regime zum Opfer fielen. Die Kinder von Hermann und Julie Kafka wurden hauptsächlich von Dienstmädchen aufgezogen.

Nach seiner Schulzeit, die von einer ständigen Angst des Versagens geprägt war, studierte er Jura in Prag. Während der Studienzeit lernte er seinen Freund Max Brod kennen, der ihn Zeit seines Lebens zum Schreiben motivierte. Einige Zeit nach seinem Studium begann seine Stelle bei der Arbeiter-Unfallversicherungs-Anstalt.

Nach einem Blutsturz im Jahr 1917, wurde eine Lungentuberkulose bei Kafka diagnostiziert. Im darauffolgenden Jahr erkrankte er an der Spanischen Grippe und erlitt eine Lungenentzündung. In den anschließenden Jahren breitete sich die Tuberkulose auf seinen Kehlkopf aus und Kafka verstarb am 03.06.1924. Trotz Kafkas Wunsch, seine unveröffentlichten Werke zu vernichten, veröffentlichte sein Freund Max Brod diese nach seinem Tod (Pawel, 1986).

Kafkaesk – Die Merkmale des Stils von Franz Kafka

Traumlogik

Ein Stilmittel, das vor allem in der Erzählung „Ein Landarzt“ vorkommt, ist die Traumlogik. Doch auch weitere Erzählungen Kafkas enthalten Ereignisse, welche sich als Traumlogik einordnen lassen.

Nach Rani (2025) kann Traumlogik definiert werden als eine Art der Erzählung, die die irrationale und unzusammenhängende Erfahrung eines Traums imitiert. Die Ereignisse der Geschichte treten nicht unbedingt chronologisch oder kausal ein, sondern entstehen eher aus Assoziationen heraus. Traumlogik zeigt damit die Ungewissheit des Unterbewusstseins bezüglich Zeit, Raum und Identität. Es erlaubt dem Autor einen Ausdruck für versteckte Wünsche, Ängste und Erinnerungen, die nicht durch traditionelles Erzählen zum Ausdruck gebracht werden können. „The strange, sometimes unsettling atmosphere created by dream logic reflects complex inner experiences such as trauma, anxiety, or wonder“ (Rani, 2025).

Erzählungen von Kafka, insbesondere „Ein Landarzt“ und „Die Verwandlung“ werden häufig beschrieben als „[...] like a dream: different scenes are changing in no time, characters suddenly appear and disappear and people instantly traverse from one place to another“ (Mirmobin, Shabanirad, 2015). Die Ereignisse passieren „[...] wie es in einem Rausch oder Traum der Fall wäre“ (Schneider, 2009). In seiner Analyse gibt Hecker (2004) zu verstehen, dass es eine Lesart für „Ein Landarzt“ gibt, wonach es sich um einen Traum handelt, aber auch eine Lesart, wonach es sich nicht um einen Traum handelt. Dem Leser wird so die Möglichkeit überlassen die Ereignisse als einen Albtraum zu deuten. Mishara (2010) fasst die Ereignisse in „Ein Landarzt“

zusammen mit „The doctor’s ineffectiveness and ultimately passive role [...] is not unlike a dreamer who suffers the automaticity of the dream’s events.“

Die traumlogikähnlichen Situationen in „Ein Landarzt“ beinhalten zum Beispiel, dass ein Pferdeknecht ohne ersichtlichen Grund im Schweinestall ist, nachdem der Landarzt die Tür zum Schweinestall aus Frust heraus aufstößt. Der Landarzt ist frustriert, da er für eine bevorstehende Reise zu einem Patienten kein Pferd hat, um seinen Wagen zu ziehen, sein eigenes war kürzlich gestorben und sein Dienstmädchen namens Rosa hatte keines im Dorf ausleihen können. Gleich nach dem Pferdeknecht erschienen auch zwei Pferde, die sich trotz, dass sie viel zu groß dafür sind, beide gleichzeitig durch die Tür zwängen. Nachdem der Pferdeknecht unerwarteterweise Rosa angriff und der Landarzt ihn dazu bringen will ihn zu begleiten, gibt der Pferdeknecht den Pferden das Signal „Munter!“ (Kafka, 1917) Der Landarzt erreicht daraufhin eine, mit einem Pferdegespann, unmögliche Geschwindigkeit und ist innerhalb eines Augenblicks bei dem Hof des Patienten, der zuvor als zehn Meilen entfernt beschrieben wurde. Beim Patienten angekommen, schaffen die beiden Pferde es das Fenster des Zimmers, in dem der Kranke liegt, von außen aufzustoßen und den Kopf hereinzustrecken. Während der Untersuchung erscheinen plötzlich Gäste und ein Schulchor inklusive Lehrer, die ein Lied darüber singen, dass der Arzt entkleidet und zum Patienten gelegt werden muss, um den Kranken zu heilen. Sie singen auch davon, dass der Arzt getötet werden soll, wenn er den Patienten nicht heilt. Anschließend wird der nackte Arzt in das Bett zu dem Kranken gelegt und die restlichen Bewohner des Hauses und die Gäste verlassen den Raum. Der Arzt und der Patient sprechen kurz miteinander, anschließend wird der Patient still und der Arzt will sich auf den Heimweg machen, um sein Dienstmädchen Rosa zu retten. Die Pferde bewegen sich diesmal allerdings auffällig langsam und wieder ist der Chor zu hören, der davon singt, dass die Patienten sich freuen sollen, weil der Doktor zu ihnen gelegt wird. In den letzten Sätzen der Erzählung äußert der Arzt noch seinen Frust über die Patienten, die als beweglich beschrieben werden und dennoch keinen Finger rühren (Kafka, 1917).

Die Traumelemente, wie das Auftauchen des Pferdeknechts sorgen für etwas, was Hecker als „Durchlöcherung des Wissen“ (Hecker, 2004) bezeichnet. Der Landarzt geht permanent davon aus alles zu wissen, es zeigt sich jedoch immer wieder, dass er falsch liegt. Am besten lässt sich das an der Wunde des Jungen aufzeigen. Der Arzt erklärt ihn für gesund, spricht davon, dass er schlecht durchblutet sei und zu viel Kaffee bekommt, nur um einige Augenblicke später, nach ernsthafter Untersuchung doch die Wunde zu finden. Der Arzt ist außerdem überzeugt, dass die Pferde ihn genauso schnell, wie sie ihn zu dem Patienten gebracht haben, wieder zurückbringen werden. Das passiert allerdings nicht, sein Wissen war erneut fehlerhaft, keiner der Patienten hilft

ihm und „es gibt keine Wahrheit jenseits des Betrugs, wo Überblick und Wissen möglich wären“ (Hecker, 2004).

Ein anderes Ereignis, das als Traumlogik interpretiert werden kann, ist Gregor Samsas Verwandlung in ein übergroßes Insekt. Diese Verwandlung kann als Ausdruck verschiedenster unterdrückter Emotionen, Wünsche und Konflikte innerhalb Gregors Unterbewusstsein gesehen werden (Haji, 2025). All diese unterdrückten Gedanken werden traumartig manifestiert in Gregors physischer Veränderung.

Gregor's transformation demonstrates these dream mechanisms: through condensation, his insect body becomes a dense symbolic formation that fuses multiple repressed conflicts – alienation from labor, guilt over family obligation, sexual inhibition, and infantile regression. Meanwhile, displacement redirects the unbearable psychic weight of these anxieties onto his physical form, externalizing inner disintegration as physical monstrosity. (Haji, 2025)

Gregors Verwandlung ähnelt außerdem einer alpträumhaften Erfahrung einer Schlafparalyse. Er kann sich nicht bewegen und muss zusehen, wie seine Beine sich bewegen, ohne selbst Kontrolle darüber zu haben (Mishara, 2010). Seine Verwandlung ist auch keine Strafe, die er sich eingehandelt hat.

This transformation does not operate within the traditional moral framework of sin, punishment, and redemption. [...] It is not an inflicted punishment by a divine or magical authority but a spontaneous rupture that defies causal logic. (Haji, 2025)

Dies ist der entschiedenste Punkt der Traumlogik, die Ereignisse passieren ohne Erläuterung. Es gibt weder eine übernatürliche Erklärung wie eine göttliche Strafe noch eine logische Erklärung für die Ereignisse, die Figuren wie der Landarzt oder Gregor Samsa durchlaufen. Die Figuren sind gezwungen die Ereignisse zu akzeptieren und Handlungsmöglichkeiten zu suchen.

Soziale Bindungen/Beziehungen beziehungsweise Isolation

„Being alone yourself and not communicating is the primary definition of isolation. Isolation can also be exhibited by being separate from people and displaying disinterest (Haider, 2025).“

Isolation oder das Fehlen von sozialen Beziehungen sind ein typisches Merkmal der Erzählungen von Kafka, was darauf zurückgeführt werden kann, dass Isolation auch in Kafkas Leben eine wichtige Rolle spielte.

Bereits früheste Werke von Kafka zeigen sein persönliches Sehnen nach Stille, Ruhe und Einsamkeit. Kafkas eigener Wunsch nach Ruhe und Einsamkeit wird besonders deutlich, wenn miteinbezogen wird, dass er „sein eigenes Leid mit der Erfahrung kämpfender Soldaten vergleicht [...]“ (Duttlinger, 2024). Dieses Motiv der Suche nach Stille und Abgeschiedenheit, angefangen bei der Prosa „Großer Lärm“ (1912) gipfelt in dem Fragment, welches mit „Versenkung“ (1922) betitelt werden könnte (das Fragment ist nicht benannt). Stille, Einsamkeit und Ruhe lassen sich endgültig nur an einem Ort finden: dem Grab.

Es ist eine Flucht, deren Bewegung nicht nur vertikal verläuft, sondern auch horizontal, die in einer Abwärtsbewegung wegführt von der Gesellschaft und dem gewöhnlichen Leben. Wie dieses Fragment vermuten lässt, lässt sich absolute Stille und ununterbrochene Abgeschiedenheit nur im Grab finden [...]. (Duttlinger, 2024)

Der tierische Protagonist aus „Der Bau“ lebt allein in dem Bau unter der Erde und wünscht sich nichts als Ruhe und Stille (Kafka, 1924). Der Hungerkünstler hat zwar den Impresario, zu dem er aber nur eine geschäftliche Beziehung führt (Kafka, 1922). Es wird nie von Freunden oder Familie, auch nur für einen Moment, gesprochen. Ähnlich verhält es sich auch in den meisten anderen Erzählungen.

Isolation zeigt sich bei Kafka auch im Unverständnis zwischen dem Protagonisten und anderen Figuren der Erzählung. Die Dorfbewohner zum Beispiel haben kein Verständnis für den Landarzt. Er fühlt sich als sei er ein Ersatz für Religion, soll aber dennoch getötet werden, wenn er scheitert. Diese „[...] Erhebung und Geringschätzung zugleich [...]“ (Schneider, 2009) zeigt das „Unvermögen der Bewohner, den Arzt in seinen Fähigkeiten und seiner beruflichen Rolle richtig einzuordnen [...]“ (Schneider, 2009). Dem Landarzt fällt es außerdem schwer mit den Dorfbewohnern zu kommunizieren, was ihn zu einem Außenseiter im Verhältnis zu den Dorfbewohnern macht.

Der Landarzt ist abgeschnitten von jeder substantiellen Kommunikation („Rezepte schreiben ist leicht, aber im übrigen sich mit den Leuten verständigen ist schwer.“). Bezeichnenderweise lautet der Titel der Erzählung nicht ‚Der Landarzt‘, sondern ‚Ein Landarzt‘: Der Landarzt ist unüberholbar ‚eins‘, einzig – allein in der Abgründigkeit seines Weltverlusts. (Hecker, 2004)

Mishara (2010) argumentiert, dass die Einsamkeit des Protagonisten in „Unglücklichsein“ in der Erscheinung des Gespenstes resultiert, da Einsamkeit und andere Formen sozialer Deprivation Netzwerke im Gehirn aktivieren, welche für Doppelgänger oder Halluzinationen sorgen. Das Gehirn bekommt keine äußeren Stimuli, daher sorgt es selbst für Ersatz.

In „Die Verwandlung“ wird Gregor durch seine Transformation immer mehr von seiner Familie isoliert, bis diese ihn schließlich im Stich lässt. Nach seinem Tod ist die Familie nicht traurig, „Instead, they become relieved and seem to drop the burdens. They believe that their future is bright and that their life will be easier. It appears that money is more important to them than love“ (Haider, 2025). Direkt nach seiner Verwandlung sind seine Arbeitskollegen nicht besorgt, sondern eher misstrauisch, wieso Gregor nicht bei der Arbeit ist. „These exchanges highlight the harsh realities of a culture that punishes people who don't fit the mold of productivity [...]“ (Haider, 2025).

Auch die Verwandlung von Gregor Samsa kann daher als Darstellung seiner physischen und sozialen Isolation gesehen werden. Sie war Ausdruck seiner Entfremdung nicht nur von seiner Familie, für die er finanziell sorgen musste, sondern auch Ausdruck seiner Entfremdung von der modernen Arbeitswelt, die ihre Arbeiter nur als Mittel zum Zweck und nicht als Menschen sieht.

Fehlende Plot Struktur oder kein befriedigendes Ende

Kafkas Erzählungen haben teilweise keinen zusammenhängenden und kohärenten Plot. Die Ereignisse passieren, wie bereits im Abschnitt „Traumlogik“ behandelt assoziativ und werden nicht erklärt. Zudem finden die Figuren in Kafkas Erzählungen selten ein kathartisches Ende.

Der Landarzt schafft es nicht nach Hause, Gregor Samsa stirbt und wird von der Haushälterin entsorgt, und der Jäger Gracchus ist tot und kann doch die Welt der Lebenden nie verlassen. „It is a journey which neither the doctor, (nor any of Kafka's characters, who find themselves- precisely as fictional stand-ins for Kafka himself- on unending journeys, [...]) are able to complete.“ (Mishara, 2010) Der Letzte Satz in „Der Bau“ ist wortwörtlich „Aber alles blieb unverändert“ (Kafka, 1924).

Nicht nur das Ende, sondern gesamte Erzählungen haben keine wirkliche Plot Struktur. „Josefine, die Sängern oder Das Volk der Mäuse“ ist eine Erzählung, die ausschließlich und ausführlich die Welt des Erzählers beschreibt und welche Rolle die Titelgebende Josefine in der Gesellschaft spielt (Kafka, 1924). „Der Bau“ erzählt ab einem gewissen Zeitpunkt davon wie der Protagonist ein Zischen hört, den Ursprung dessen sucht und nicht findet. Zuvor ist es nur eine Erzählung über den Aufbau des Baus und die Gefühlswelt des Tieres und „Like in many of Kafka's stories, nothing much happens in “The Burrow“ [...]“ (Schuster, 2020).

Ein Ausnahme bildet „In der Strafkolonie“ die mit dem Kollaps der Maschine, die ein autoritäres System symbolisiert, Hoffnung auf eine bessere Zukunft lässt. „The execution machine’s collapse underscores the unsustainable nature of oppressive regimes, offering a glimmer of hope for renewal and resistance in the face of authoritarianism“ (Urbaite, 2025).

Bürokratie und undurchschaubare Systeme

Ein weiteres wiederkehrendes Merkmal in Kafkas Erzählungen ist das Ankämpfen der Figuren gegen undurchschaubare oder bürokratische Systeme. Diese Systeme sind für die Figuren unverständlich, inhuman und gnadenlos.

Gregors Schicksal in „Die Verwandlung“ ist mehr als eine Darstellung von Isolation von anderen Menschen. Es ist die Darstellung eines psychologischen Kollapses unter den Erwartungen der modernen Arbeitsgesellschaft beziehungsweise „the subject’s breakdown under neoliberal pressures“ (Haji, 2025). Die Darstellung von Arbeit in „Die Verwandlung“ zeichnet das Bild einer Arbeitswelt, die Arbeiter ausschließlich als Mittel zum Zweck, nicht als Menschen sieht. Gregor ist ein Opfer dieses Systems und denkt, nach seiner Verwandlung, an kaum etwas anderes, als dass er wieder zur Arbeit muss.

In „Der Jäger Gracchus“ werden der Tod des besagten Jägers, sowie der Fehler des Fährmanns, ähnlich bürokratisch beschrieben. Der Jäger starb durch einen Sturz und kann nicht ins Jenseits, da der Fährmann, der ihn dorthin bringen sollte, auf dem Weg einen Fehler machte. Der Jäger muss aufgrund des Fehlers auf der Erde verbleiben, obwohl er bereits tot ist, sein Schicksal ist eigentlich tragisch, wird aber nicht so behandelt. Sein Schicksal wird neutral als Unfall beschrieben, der laut Kafka in der modernen Gesellschaft und Arbeitswelt vorhersehbar und nicht traurig ist (Duttlinger, 2024).

Auch die Apparatur in „In der Strafkolonie“ kann als ein solches System interpretiert werden, es kann nicht zur Rechenschaft gezogen werden, obwohl es das Urteil ausführt. Dieses Urteil wird ohne Gnade, Empathie oder überhaupt Menschlichkeit, dafür aber mit mechanischer Präzision, ausgeführt (Urbaite, 2025). Durch das Eingravieren des Urteils in die Haut der Verurteilten wird der Richtspruch „[...] legible, dictatorial, and permanent“ (Maund, 2024). Der Offizier repräsentiert Loyalität nicht nur gegenüber dieser Maschinerie, sondern auch gegenüber dem Gerichtssystem im Ganzen. Ein System, das den Verurteilten keine Möglichkeit zur Verteidigung gibt und deren Urteil stets der Tod ist. Die Verurteilten wissen nicht einmal um ihr Schicksal, bis es bereits viel zu spät ist. Dass der Verurteilte sein Urteil, oder überhaupt sein Vergehen nicht kennt, verdeutlicht

die „[...] erasure of agency in oppressive Systems“ (Urbaite, 2025). Er spricht nicht einmal dieselbe Sprache wie die restlichen Figuren, und kann sich dementsprechend nicht wirklich mit ihnen verständigen. Für ihn ist es nicht möglich, oder gewollt, die Situation vollends zu verstehen.

Die Erzählungen des Offiziers über die vergangenen Hinrichtungen mit Zuschauern und Vorbereitung weisen einen rituellen Character auf, der zeigt, dass es weniger um Gerechtigkeit, als um Spektakel zur Machtdemonstration ging. Der Körper des Verurteilten wird wortwörtlich zum Medium, in den eine Nachricht eingraviert wird (Urbaite, 2025).

Diese und weitere Elemente lassen die Vermutung zu, dass „In der Strafkolonie“ eine Kritik seitens Kafka an autoritären Systemen ist. Systeme, die für die Individuen undurchschaubar und grausam sind, in denen es keine Gerechtigkeit gibt und Strafen, mehr zur Schau, oder als Demonstration, verhängt werden. Gleichzeitig zeigt Kafka in dieser Erzählung aber auch die selbstzerstörerischen Züge dieser Systeme auf. Der Offizier stirbt, genau wie die Verurteilten vor ihm, an der Maschine. Sobald sich das System gegen jemanden innerhalb des Systems wendet, wird dieser genau wie alle anderen Verurteilten ohne Prozess zum Tode verurteilt. Es hatte ihm nicht geholfen, dass er die gesamte Zeit vorher sich darum bemüht hat die Maschine in Stand zu halten. Die Maschine tötet ihn genauso gnadenlos, wie alle anderen Verurteilten vor ihm. Während der Exekution des Offiziers fällt die Maschine selbst auseinander, da der Offizier, der sie permanent repariert hat, nicht mehr da ist. Ohne konstantes Eingreifen beziehungsweise aufrechterhalten von außen, fällt das System früher oder später in sich zusammen. Andererseits zeigt der Tod des Offiziers, dass diejenigen, die verzweifelt an rücksichtslosen Traditionen festhalten, diesen früher oder später zum Opfer fallen werden, auch wenn sie alles getan haben, um sie zu erhalten (Maund, 2024).

Machtlosigkeit

Ein wichtiges Motiv, das häufig durch die anderen bereits erwähnten Elemente hervorgerufen und verstärkt wird, ist die Machtlosigkeit der Protagonisten. Wie bereits erwähnt erfährt der Landarzt eine Durchlöcherung seines Wissens, was dafür sorgt, dass er sich nichts mehr sicher sein kann und den Umständen und Ereignissen um ihn herum machtlos ausgeliefert ist. Der Landarzt wird hilflos „wie ein Objekt ‚beim Kopf und bei den Füßen‘ genommen [...]“ und auf das Bett gelegt. Er versucht nach Hause zurückzukommen, doch alles wozu es führt ist, dass er „[...] hilflos und nackt auf einem Pferd sitzend seine ewige Bahn durchzieht“ (Hecker, 2004).

Doch nicht nur die Wortwahl lässt den Leser die Machtlosigkeit des Landarztes erleben. Ein weiteres Mittel, das Kafka nutzte, um die Machtlosigkeit des Landarztes zu vermitteln war ein

Tempus Wechsel. Die Erzählung beginnt im Präteritum. Sobald der Pferdeknecht Rosa attackiert, wechselt die Erzählung ins Präsens und bleibt vorerst dabei. Erst nach dem Dialog zwischen dem Arzt und dem Jungen wird die Erzählung wieder im Präteritum erzählt. Der letzte Abschnitt wird dann wieder im Präsens wiedergegeben.

Am Anfang der Erzählung herrscht eine Diskrepanz, da unklar ist ob überhaupt eine Geschichte entsteht, da der Landarzt zwar zu einem Patienten muss, aber kein Pferd mehr hat und keines geliehen bekommt. In der Erzählung beschreibt der Landarzt seine Situation als „[...] aussichtslos, ich wußte es, und immer mehr vom Schnee überhäuft, immer unbeweglicher werdend, stand ich zwecklos da“ (Kafka, 1917). Hecker (2004) meint, das Eingehüllt werden vom Schnee „[...] beschreibt eine buchstäbliche Erstarrung, die sich über das Handeln legt [...]“

Das Erscheinen der Pferde und des Pferdeknechts gibt eine Möglichkeit, dass die Handlung ihren Lauf nimmt, dann allerdings fällt der Pferdeknecht über Rosa her, hier ändert sich die Zeitform, um zu verdeutlichen, dass die Ereignisse von nun an keinem natürlichen und beherrschbaren Vorgang mehr folgen werden. Der Landarzt verliert die Kontrolle umso mehr, als er den Pferdeknecht dazu bringen will mit ihm zu kommen, dieser allerdings die Pferde dazu bringt den Landarzt unwiderrufbar schnell fortzubringen. „Während das Präteritum eine konstitutive Distanz zur erzählten Welt zum Ausdruck bringt, nimmt das Präsens diese Distanz zurück“ (Hecker, 2004).

Im weiteren Verlauf verliert der Landarzt immer mehr die Kontrolle und Handlungsmöglichkeiten. „Handeln ist nicht nur nicht möglich, sondern gar nicht erforderlich [...]“ (Hecker, 2004). Nachdem der Patient still geworden ist, glaubt der Arzt, dass er wieder Autonomie zurückgewinnen kann. Die Erzählung wechselt ins Präteritum und der Arzt versucht dem Hof zu entkommen und zu seinem Haus zu reiten. Er wird allerdings nicht, wie auf dem Hinweg, mit übernatürlicher Geschwindigkeit nach Hause gebracht, das Gegenteil passiert. „Munter! Sagte ich, aber munter ging's nicht; langsam wie alte Männer zogen wir durch die Schneewüste [...] Niemals komme ich so nach Hause, meine blühende Praxis ist verloren [...]“ (Kafka, 1917).

Zuvor hat der Wechsel vom Präteritum ins Präsens die konstituierte Distanz zur erzählten Welt entfernt, doch nun nimmt es der Erzählung die Handlungswirklichkeit gänzlich weg und zurück bleibt „[...] eine abstrakte unendliche leere ‚mathematische‘ Zeit, in der es keine Ereignisse mehr gibt“ (Hecker, 2004). Die Handlungsunfähigkeit ist zu diesem Zeitpunkt am größten. Der Landarzt kann nichts tun und niemand kann ihm helfen, oder ist überhaupt bereit ihm zu helfen. „Die Situation des Landarztes erscheint wie eine Folter, die ihn unausgesetzt der ‚Schneewüste‘ der andrängenden Wirklichkeit aussetzt, ohne daß irgend jemand noch in der Lage oder bereit wäre, diesem Zustand Einhalt zu gebieten [...]“ (Hecker, 2004).

Zusammenfassend verhält es sich mit der Machtlosigkeit in „Ein Landarzt“ folgendermaßen: Der Landarzt glaubt Möglichkeiten zu haben, aber im Endeffekt war dies nie wirklich der Fall und gegen Ende wird dies umso deutlicher vermittelt und „Zeit verdichtet sich zur apokalyptischen Vision des nicht endenden Ausgeliefertseins“ (Hecker, 2004).

Der Verurteilte in „In der Strafkolonie“ ist ebenfalls seinem Schicksal machtlos ausgeliefert, er kennt nicht einmal den Grund für seine Festnahme, genauso kennt er auch seine Strafe nicht. Er spricht nicht einmal dieselbe Sprache, wie der Offizier und der Reisende. Außerdem, selbst wenn er ihre Sprache sprechen würde, hat er keine Möglichkeit bekommen sich für seine Taten zu rechtfertigen beziehungsweise zu Verteidigen und wird ohne Prozess zum Tode verurteilt. Er hat keine Stimme, kein Verständnis und keine Chance irgendetwas gegen sein Exekution zu unternehmen, genau wie es kein Verurteilter vor ihm hatte. Er, genau wie alle vor ihm, wird dehumanisiert und ihm bleibt nichts als „[...] passive acceptance of his sentence [...]“ (Urbaite, 2025).

Laut Schuster (2020) macht „Der Bau“, das was „Der Prozess“ und „Das Schloss“ für Bürokratie und derlei Systeme machen. Es dramatisiert den Willen nach Sicherheit und die Sorgen und Vorbereitungen, die damit einhergehen. Der tierische Protagonist ist die ganze Zeit mit dem Bau und der Sicherheit dessen beschäftigt. Es wird berichtet von „Wesen der innern Erde, nicht einmal die Sage kann sie beschreiben, selbst wer ihr Opfer geworden ist hat sie kaum gesehn, sie kommen, man hört das Kratzen ihrer Krallen knapp unter sich in der Erde, die ihr Element ist, und schon ist man verloren“ (Kafka, 1924). Es kommt jedoch nie zu irgendeiner Konfrontation mit Feinden, oder überhaupt einem Szenario, in welchen der Bau oder das Tier angegriffen wird. So wird das Zischen, was irgendwann auftritt zum Feind. Das Tier versucht alles um die Ursache zu finden, bleibt aber erfolglos. „Lärm und Gefahr sind hier gleichbedeutend, allerdings ist der Lärm nicht wie in Kafkas anderen Texten ein bloßes Ärgernis, sondern eine existenzielle Gefahr [...]“ (Duttlinger, 2024). Ein Gefahr, die überall im Bau gehört werden kann, aber sich dennoch nie zeigt „The Spoiler can't be pinned down to a particular figure. The gaze of the enemy also has a fantasmatic quality: it is a floating gaze, both everywhere and nowhere“ (Schuster, 2020). Das Geräusch bereitet dem Tier zwar Sorgen, ist allerdings nichts Bestimmtes.

[...] it would be characterized better as “dread” than terror, deriving its force from its very inexplicability, its sense of lurking unease, rather than from any clearly defined source of fear – an uncomfortable sense of haunting rather than a present apparition. (Beyes, 2019)

Es wird nie klar, was das Geräusch im Endeffekt verursacht hat. Genau das macht es unter anderem zu etwas so Relevantem für den Protagonisten.

Der Zustand permanenter Wachsamkeit ohne Ziel wird irgendwann zu Paranoia, ähnlich verhält es sich auch in der Erzählung „Der Nachbar“. „Beide Texte erkunden, wie in einem Klima der Bedrohung und Konkurrenz und unter dem Einfluss echter oder vermeintlicher Feinde, die als Alter Ego des Erzählers fungieren, Wachsamkeit in Paranoia umschlägt“ (Duttlinger, 2024). „Der Bau“ und „Der Nachbar“ sind eine Aufzeichnung der „Schattenseiten einer rigiden und unerschütterlichen Aufmerksamkeit [...]“ (Duttlinger, 2024) und wie sie nach einiger Zeit in Paranoia übergeht, da es nichts gibt, wo die Protagonisten ihre Aufmerksamkeit tatsächlich drauf richten. So sehnt sich das Tier in „Der Bau“ zwar nach Ruhe, Stille und Einsamkeit, wird aber rast- und ruhelos durch „[...] a ‚mere nothing‘ (which at the same time, is everything) posed at the very limit between sound and silence [...]“ (Schuster, 2020). Da das Tier das Geräusch nicht erklären kann und dessen Ursprung nicht findet wird zum Ende von „Der Bau“ das eigentlich vertraute schutzbietende Heim des Tieres zu einem Ort der Verwirrung. „The familiar becomes strange, and the strange familiar; the architecture of surveillance and control to defend against intruders becomes a trap for its builder“ (Beyes, 2019). Der Bau lässt den Leser Machtlosigkeit im Sinne von Paranoia erleben. Der Erzähler versucht gegen etwas zu kämpfen, obwohl er seinen Gegner weder kennt noch überhaupt findet. Alle Aktionen sind ein Versuch Kontrolle beziehungsweise Macht gegenüber seinen Gegner zu erlangen und sie alle führen nirgendwo hin.

Psychose

Eine klare Verbindung zwischen Kafka beziehungsweise Kafkas Werken und Psychose wurde in keiner der Quellen erwähnt. Es gibt jedoch einige Hinweise auf einen Zusammenhang in Kafkas Verhalten, sowie den Erlebnissen seiner Figuren. Im folgenden Abschnitt wird zuerst die Erfahrung einer Psychose definiert und anschließend werden zu einigen der Symptome Verbindungen zu Kafkas Leben und den Figuren in seinen Werken hergestellt.

Psychose Definition

Psychose ist, nach der „International Classification of Diseases“ (ICD-11) ein Syndrom vor allem einzuordnen unter den Schizophrenen Störungen. Das Syndrom der Psychose kann auch noch im Rahmen von anderen psychischen oder organischen Erkrankungen auftreten. Auf diese wird in dieser Arbeit jedoch nicht eingegangen. Eine Schizophrenie zeichnet sich durch verschiedenste Störungen aus. Diese Störungen beeinflussen das Denken, die Wahrnehmung, das Selbsterleben, die Kognition, den Willen, den Affekt und das Verhalten. Störungen des Denkens beinhalten Wahnvorstellungen und desorganisiertes Denken. Mit Wahrnehmungsstörungen sind

auditive und visuelle Halluzinationen gemeint, die von den Betroffenen als real erlebt werden können. Die Störungen im Selbsterleben können sich durch Kontrollverlust über die eigenen Gedanken, Gefühle und Impulse, äußern. Störungen des Willens beziehungsweise des Antriebs zeigen sich hauptsächlich durch Motivationsverlust. Verflachung des Affekts heißt, dass Patienten ihre Gefühle nur in einem begrenzten Rahmen ausdrücken können. Störungen des Verhaltens äußern sich durch bizarres, scheinbar zweckloses Verhalten und unvorhersehbare Reaktionen der Betroffenen (World Health Organisation, 2025).

In ihrer Arbeit unterteilten Fusar-Poli et al. (2022) Psychose in fünf Phasen. Auf die letzte Phase, der Chronischen Phase, wird in dieser Arbeit nicht eingegangen. Vor dem eigentlichen Beginn der Psychose findet die „Prämorbid Phase“ statt. Während dieser Phase zeigen sich „feelings of loneliness and isolation“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Verhaltensweisen und Erlebnisse, die in dieser Phase stattfinden, wie Einsamkeit, Mobbing, oder familiäre Probleme zeigen die emotionale Lage der Patienten vor dem Erscheinen schwererer psychotischer Symptome. „Another core experiential theme during the premorbid stage of psychosis is this diminished intuitive grasp of how to naturally conduct natural, everyday tasks like reading a book or interactions [...]“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Solche Symptome sind bereits ähnlich den Symptomen einer Psychose und sie sind „associated with an increased risk of later developing the disorder“ (Fusar-Poli, et al., 2022).

Der eigentliche Beginn einer Psychose ist meistens die „Prodromale Phase“. Eine Phase die sich durch Unsicherheit und Verwirrung auszeichnet. So beschreiben Patienten ein permanentes Gefühl davon, dass im nächsten Moment etwas Wichtiges passieren wird. „During this experience, time is suspended. Individuals live in an elusive and pregnant ‘now’, in which what is most important is always about to happen.“ Ein weiteres Symptom während dieser Phase ist ein verzerrtes Selbstbild. Die Betroffenen fühlen sich als wären sie nicht mehr Herr über ihre eigenen Körper und ihre eigenen Gedanken. „Some thoughts didn’t seem to be my own. They seemed foreign, as though someone was putting them there“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Weitere Symptome können Entfremdung von anderen Menschen, sowie der Realität, beinhalten. Die soziale Entfremdung beinhaltet das Unverständnis gegenüber anderen Menschen und ihren Aktivitäten. „People were incomprehensible, as well as the world. I did not understand my peers why they could have so much ‘fun’ just by engaging in gossip or in a party“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Die Patienten fühlen sich überfordert von Realität und Alltag, diese Überforderung kann zu Panikattacken, Isolation oder Frustration führen. Während dieser Phase halten Betroffene ihre Erlebnisse meist geheim, da sie sich schämen oder Angst vor den Folgen haben (Fusar-Poli, et al., 2022). Die Symptome, welche in dieser Phase auftreten sind hauptsächlich Symptome der

Negativsymptomatik einer Psychose, wie „Anhedonie“ oder „Asozialität“ (Marder, Galderisi, 2017). Die Negativsymptomatik beschreibt die Verluste der Psyche der Betroffenen. Sie verlieren Verständnis gegenüber der Welt und anderen Menschen, sowie Freude an der Interaktion mit anderen Menschen.

Nach der „Prodromalen Phase“ kommt es dann zur „Akuten psychotischen Phase“ beziehungsweise einer psychotischen Episode.

The first psychotic episode is characterized by an intensification of abnormal experiences [...] an unexpected experience of clarity or insight. [...] ‘All of a sudden there came this ‘intuition’: that they had chosen me for the experiment. I was chosen to incarnate my self in one body and come to earth. That explained why I felt a stranger in my body. And a stranger on the earth too.’ (Fusar-Poli, et al., 2022)

Ein Akute Psychose äußert sich hauptsächlich in Realitätsverlust. Die Patienten erleben teilweise Halluzinationen und Wahnvorstellungen und können diese nicht immer von realen Ereignissen unterscheiden. So passiert es dass Patienten neutrale Ereignisse auf sich selbst beziehen. „Other people look at them, spy on them, send them messages, or hide something from them [...]“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Während einer akuten Psychose können Patienten außerdem Stimmen hören, welche ihnen unter Anderem Befehle geben, sie warnen, oder beleidigen. Dadurch kann es vorkommen, dass Patienten Gefühle von Gefangenschaft, Schuld und Scham erleben.

Das zuvor erwähnte „verzerrte Selbstbild“ wird während dieser Phase teilweise schlimmer und Patienten berichten „I am only a response to other people; I have no identity of my own [...]“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Dies kann bis hin zu einer Dissoziation vom eigenen Körper gehen, bei welchem sich Patienten nicht mehr unter Kontrolle über ihren Körper fühlen. „I was unaware of my actions, observing myself in the third person [...] it seems to me that it is not me who is walking, talking, or writing with this pencil“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Diese Erfahrung sorgt dafür, dass Betroffene sich fühlen können, als würden jegliche ihrer körperlichen und geistigen Grenzen überschritten und missachtet werden. Angrenzend an diese Erfahrungen sind auch Nihilistische Wahnvorstellungen über Kriege oder Apokalypsen.

Nach einer akuten Psychose kommt es zur „Residualphase“. Während dieser Phase lernen Patienten mit ihrer Psychose zu leben. Die Symptome einer Psychose verschwinden nicht, aber die Patienten lernen mit ihnen umzugehen. „I think the quality of the thought-voices evolved as my health evolved. I no longer hear suggestions to run into traffic; if I did, I would refuse. I’m able to judge the appropriateness of the advice“ (Fusar-Poli, et al., 2022). Vor allem viele Merkmale der Negativsymptomatik, wie die erschwerte Kommunikation mit anderen Menschen und

Dissoziationen des eigenen Selbst bleiben. „I isolate myself on purpose because when I'm around others, that chasm between me and the world gets more pronounced; at least when I am alone, I can pretend I'm normal“ (Fusar-Poli, et al., 2022).

Verbindungen zwischen Kafka und Psychose

Um zu Schreiben unterzog Kafka sich selbst Schlafentzug und „Sleep deprivation may serve as a non-drug ‚psychotomimetic‘ model (i.e., producing a psychotic like state in healthy individuals) [...] Indirectly, this suggests a possible relationship between intrusive hypnagogic imagery and the experiences of beginning psychosis [...]“ (Mishara, 2010). Es liegt nahe, dass Kafka seinen eigenen Geisteszustand in das Erleben seiner Figuren miteinfließen ließ. In diesem Fall würde dies bedeuten, dass sie ebenfalls Psychose-ähnliche Erfahrungen durchleben.

Ein akute Psychotische Phase zeichnet sich, wie bereits erwähnt durch Realitätsverlust ausgelöst durch Halluzinationen und Wahnvorstellungen aus. Die Elemente der Traumlogik in „Ein Landarzt“ und die Verwandlung Gregor Samsas können als Realitätsverlust, als Teil einer Psychose gedeutet werden. „Allan Beveridge (2009) provides a psychiatric reading of The Metamorphosis, interpreting Gregor Samsa's transformation as a metaphor for severe mental illness [...] particularly those with schizoid personality [...]“ (Haji, 2025).

Ein weiterer wichtiger Teil der Negativ-Symptomatik von Psychose ist die „Asozialität“ (Marder, Galderisi, 2017). Hier lassen sich ebenfalls Bezüge zu Kafka selbst und den Figuren innerhalb seiner Werke herstellen. Das Thema der Asozialität und dem Wunsch nach Isolation wurde bereits im Abschnitt „Soziale Bindungen/Beziehung beziehungsweise Isolation“ behandelt, daher wird an dieser Stelle nicht weiter darauf eingegangen. Im Folgenden wird die Erzählung „Der Bau“ noch einmal genauer hinsichtlich ihrer Merkmale bezüglich einer Psychose untersucht.

Wie erwähnt findet das Tier in „Der Bau“ nie den Ursprung des Zischens, gleichzeitig versetzt dieses Zischen das Tier aber in jegliche verschiedensten Gemütszustände, von rational, zu versessen bis zu flüchtend. Der Fakt, dass sich das Tier so eingehend mit etwas Kleinem wie einem Zischen so lange und intensiv beschäftigt, ohne dabei zu einem Ergebnis zu kommen, lässt die Vermutung offen, das Tier leide unter einer auditiven Halluzination. Das Geräusch könnte gar nicht real sein, oder nach kurzem Ertönen wieder verschwunden sein und das Tier bildet es sich nur noch ein. Halluzinationen sind eines der Hauptmerkmale einer Psychose und für die Betroffenen sind ihre Halluzinationen meist nicht von der Realität unterscheidbar. Das im Text kein Hinweis darauf ist, dass das Geräusch nicht real ist könnte daher stammen, dass der Text

aus der Ich-Perspektive erzählt wird und das Zischen für das Tier dementsprechend die ganze Zeit real ist.

Ein weiteres Element von „Der Bau“ ist die Identifikation des Tieres mit seinem Bau, die dazu führt, dass das Tier sich um eine Beschädigung am Bau genauso sorgt, wie um eine Verletzung am eigenen Körper. Außerdem fühlt sich das Tier so, als würde es sich selbst beobachten, wenn es den Bau beobachtet „Mir ist dann, als stehe ich nicht vor meinem Haus, sondern vor mir selbst, während ich schlafe, und hätte das Glück, gleichzeitig tief zu schlafen und dabei mich scharf bewachen zu können“ (Kafka, 1924). Diese Merkmale zeichnen ein verzerrtes Selbstbild des Protagonisten, welcher den Bau als Teil seines Körpers fühlt.

Ein Zischen, das ausschließlich innerhalb des Baus zu hören ist, kann als interpretiert werden als ein Zischen, welches ausschließlich innerhalb des Tieres selbst zu hören ist. Eine auditive Halluzination, für welche das Tier eine Quelle außerhalb des Baus sucht, aber nie finden kann. Das würde auch erklären, wieso das Zischen überall im Bau von dem Tier wahrgenommen werden kann, ohne dass bestimmt werden kann aus welcher Richtung es kommt.

Textstellen, wie „[...] alles ringsherum scheint mir erregt, scheint mich anzusehen [...]“ deuten auf mögliche Wahnvorstellungen, insbesondere Verfolgungswahn, hin. Dazu passend ist auch die Erwähnung der „Wesen der innern Erde, nicht einmal die Sage kann sie beschreiben, selbst wer ihr Opfer geworden ist hat sie kaum gesehn, sie kommen, man hört das Kratzen ihrer Krallen knapp unter sich in der Erde, die ihr Element ist, und schon ist man verloren“ (Kafka, 1924). Das Zischen, das Gefühl beobachtet zu werden oder in jedem Moment von einem Wesen aus der Tiefe angegriffen werden zu können, überhaupt die gesamte Paranoia des Tieres etwas könnte ihm oder dem Bau zustoßen, können als eine Manifestation von Verfolgungswahn gesehen werden.

Die Erlebnisse, welche die Protagonisten von Kafkas Erzählungen durchleben, die Traumlogik, die Isolation und die Paranoia, ähneln dem Erleben einer Psychose. Diese Interpretationsweise wird dadurch gestützt, dass Kafka während des Schreibens unter Schlafmangel litt und dieser Zustand ähnliche Symptome, wie eine Psychose hervorrufen kann.

Wie man Merkmale des kafkaesken in Videospiele übertragen kann

In diesem Kapitel wird nach einigen allgemeinen Punkten und der Zusammenfassung eines Beispielkonzepts, nacheinander auf die Punkte des vorherigen Kapitels und wie diese übertragen werden könnten, eingegangen.

Grundsätzlich lässt sich zur Übertragung von stilistischen Mitteln, aus anderen Medien, folgendes sagen: Diese Mittel dienen dazu eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Die Mechaniken, der Artstyle und das generelle Spielgefühl müssen dementsprechend auch darauf ausgelegt sein diese Wirkung zu erzielen.

Für die in dieser Arbeit behandelten Mittel ist noch wichtig, dass diese nicht ohne sorgfältige Abstraktion übertragen werden dürfen. Unterbrechungen durch einen plötzlichen Chor, wie in „Ein Landarzt“, das ständige Versperren von Wegen, wie es der Torhüter in Kafkas „Vor dem Gesetz“ tut, wären für den Spieler wahrscheinlich bloß nervig. Ebenfalls wichtig, um die Immersion zu halten ist, dass bizarre Momente vom Spieler nicht als Bug abgetan werden. Der Spieler muss sich bewusst sein, dass die Ereignisse keine Fehler, oder Zufälle sind. Der einfachste Weg dies zu verhindern, wäre, wenn das Spiel innerhalb der Spielwelt die Geschehnisse kommentiert und damit als intendiert deutlich macht. Der beste Weg dafür, wäre ein Player Character, der Selbstgespräche führt, Ausrufe macht oder Kommentare abgibt. Sollte also etwas passieren, was einem Spieler aufgrund seiner Absonderlichkeit als Bug erscheinen könnte, muss dem Spieler davor, währenddessen oder nach dem Auftreten der Mechanik oder des Events klar gemacht werden, dass es kein Bug war. Nur so kann der gewünschte Effekt erzielt werden, da der Spieler nicht aus der Immersion gerissen wird.

Im folgenden Abschnitt wird unter anderem auf die Umsetzung der kafkaesken Merkmale im Spielkonzept „A Usual Occupation“ eingegangen, daher folgt eine kurze Zusammenfassung des Spiels.

„A Usual Occupation“ ist ein First-Person Walking Simulator. Das Spiel ist aufgeteilt in zwei Hälften. Beide Hälften finden am selben Ort einer unbenannten Stadt, aber einmal zur Kindheit des Player-Characters und einmal in der Gegenwart, statt. Während der Kindheit muss sich der Spieler durch die Stadt navigieren und scheinbar einfache, alltägliche Aufgaben erledigen, wird dabei aber durch bestimmte Events und Mechaniken zurückgehalten. Wenn der Spieler alle Aufgaben geschafft hat, beginnt der zweite Teil des Spiels. Nun müssen in dieser Stadt erneut einfache Aufgaben erledigt werden, der Spieler wird dabei aber nicht mehr vom Spiel aufgehalten.

Alles ist geradezu lächerlich einfach und passiert genauso wie es dem Spieler beziehungsweise dem Player-Character am besten passt. Dieser Teil des Spiels ist in Tage aufgeteilt, sobald alle drei Quests erledigt wurden, ist ein Tag beendet. Nachdem zweiten Tag beziehungsweise zu Beginn des dritten Tages gibt der Player-Character die Wahrheit, über die Natur der Quests, preis. Der Player-Character ist ein Auftragsmörder und jede der Quests hat direkt dazu geführt, dass jemand gestorben ist. Der Spieler versucht nun den Player-Character aufzuhalten. Die Mechaniken, welche das Erfüllen der Quests vereinfachen sind nach wie vor aktiv, weshalb es für den Spieler zur Herausforderung wird die Quests nicht zu erfüllen. Es ist möglich den Player-Character aufzuhalten, indem der Spieler die Quests absichtlich falsch beendet. Sollten auf diese Weise alle Quests für einen Tag abgeschlossen worden sein, erreicht der Spieler das Ende des Spiels.

Bevor auf die Punkte, des vorherigen Kapitels eingegangen wird, ist Folgendes noch wichtig: „Kafkas Texte haben wenig zu tun mit ‚Realismus‘. Es geht darin nicht um diese oder jene Realität, sondern um ein extremes Überzeichnen derjenigen Kategorien, die ein scheinbar harmloses ‚Haben von Realität‘ konstitutiv impliziert“ (Hecker, 2004). Genauso sollte ein kafkaeskes Spiel absichtlich Ereignisse überzeichnen und genauso wird in „A Usual Occupation“ nicht versucht ein reales Geschehen wiederzugeben oder zu erzeugen, sondern bestimmte Aspekte deutlich abzuzeichnen.

Traumlogik

Traumlogik, also nicht kausales Eintreten von Elementen könnte, in einem kafkaesken Spiel, räumlich erzielt werden, indem die Erwartungen des Spielers bei seiner Bewegung nicht erfüllt werden.

Eine Mechanik könnte dafür sorgen, dass der Player-Character beispielsweise in einem unerwarteten Moment teleportiert wird. Es könnte alternativ eine dynamische Map verwendet werden, bei welcher sich Teile der Karte während des Spiels bewegen lassen. Wenn der Spieler dann einmal einen Weg abgelaufen ist, meint ihn zu kennen und ihn zurücklaufen will, könnte das Layout der Karte verändert werden. So wäre Spieler plötzlich an einem unerwarteten Ort und dementsprechend orientierungslos.

Auch innerhalb der Plotstruktur ließe sich Traumlogik nutzen und das Voranschreiten der Geschichte könnte ganz oder teilweise durch irrationale, unerwartete oder unmögliche Ereignisse

geschehen, wie es vor allem in „Die Verwandlung“ der Fall ist. Ohne die namensgebende Verwandlung gäbe es gar keine Geschichte beziehungsweise diese wäre völlig anderer Natur.

Weitere traumartige Elemente könnten beinhalten, dass gewisse Objekte nicht konstant angezeigt werden, sondern auftauchen und wieder verschwinden. Ein andere Möglichkeit wäre, dass sich die Physik unnatürlich verhält und beispielsweise ein Objekt, das auf den Boden fällt mit unlogischer Kraft in eine Richtung wegfliegt.

Traumlogik und Events im Stile der Verwandlung von Gregor Samsa müssen genau, wie in „Die Verwandlung“ kontextualisiert werden durch Erlebnisse und Gefühle des Player-Characters. Im Falle von Gregor Samsa waren es Überarbeitung und Entfremdung. Derlei Gefühle und Eindrücke müssen durch den Plot oder durch Aussagen des Player-Characters zum Ausdruck gebracht werden. Die Ereignisse selbst allerdings dürfen nicht erklärt werden, schließlich gibt es weder in „Ein Landarzt“ noch in „Die Verwandlung“ eine Erklärung für die traumartigen Elemente.

In „A Usual Occupation“ werden diese Elemente hauptsächlich durch eine dynamische Map umgesetzt, also eine Karte, welche sich zu gewissen Zeitpunkten, für den Spieler undurchsichtig, verändert. Dies passiert einerseits, während der Spieler sich durch die Straßen der Stadt bewegt in welchem das Spiel spielt und andererseits innerhalb bestimmter Gebäude. Die Karte ist aufgeteilt in Tiles, welche alle einem einheitlichen Stil innerhalb der Stadt entsprechen und ausgetauscht werden können. Außerdem können Teile bestimmter Gebäude, nach Betreten des Player-Characters, so ausgetauscht werden, dass die Gebäude unnatürliche lange Gänge beinhalten.

Soziale Bindungen/Beziehungen beziehungsweise Isolation

Ein grundlegender Faktor zur Isolation in einem kafkaesken Spiel sollte sein, dass der Player-Character keine offensichtlichen glücklichen Beziehungen zu anderen Charakteren im Spiel hat. Im Bestfall sollte es auch keine Teammitglieder oder etwas in der Art geben und wenn sollte der Player-Character keine intensive Beziehung, oder eine intensive negative Beziehung mit diesen führen. Gespräche mit Fremden sollten ebenfalls entweder oberflächlich geführt werden und/oder unangenehm für den Player-Character sein.

Der Player-Character in „A Usual Occupation“ und damit auch der Spieler ist zu jedem Zeitpunkt allein. Es gibt keine Party, es gibt nur Dialoge mit NPCs zu einem bestimmten Zweck, also entweder zum Abschließen von Quests oder um nach dem Weg zu fragen o.Ä. Der Player-Character redet auch nie über Freunde oder seine Familie. Er kommentiert diese Dinge lediglich

bei anderen, wenn überhaupt. Im zweiten Teil kommentiert der Player-Character andere Menschen und ihre Bindungen nur um darüber zu reden wie er dies zu seinem Vorteil nutzen kann.

Fehlende Plot Struktur oder kein befriedigendes Ende

Ein kafkaeskes Spiel sollte keinen komplexen Plot, schon gar nicht mit Character-Development beinhalten. Es muss ein harter Kampf gegen etwas Abstraktes, nicht greifbares sein. Es darf nicht einfach einen Bösewicht geben, der besiegt werden muss. Es sollte auch kein happy Ending, keine alles erklärende, kathartische Lösung geben.

Genau, wie in den Erzählungen von Kafka gibt es nicht allzu viel tatsächlichen Plot und kein Character Development in „A Usual Occupation“. Es wird keine Geschichte erzählt, der Spieler erledigt in beiden Hälften des Spiels alltägliche Aufgaben. Wenn alle Quests in der ersten Hälfte erledigt sind, gibt es keine Erklärungen über den Sinn dieser Aufgaben oder Erklärungen über die bizarren Erlebnisse. Das Spiel wechselt nahtlos in die zweite Hälfte.

Im Gegensatz zu Kafka, welcher in seinen Werken nie einen Lösungsansatz bietet und lediglich Gefühlswelten darstellt, wird in „A Usual Occupation“ eine Art Lösung geboten, um die Interaktivität des Mediums zu erhalten. Wenn an einem Tag alle Quests absichtlich falsch abgeschlossen werden gibt sich der Player-Character für den Moment geschlagen und der Spieler bekommt die Quests zu einem bestimmten Ort zu gehen. Die dynamische Map sorgt dafür, dass der Player-Character über diesen Weg den Rand der Stadt erreicht und die Stadt verlässt. Während dieser letzten Quest, hält der Player-Character eine Monolog. Darin redet er darüber, dass er aus dieser Stadt verschwinden muss, aber an anderer Stelle weitermachen wird. Er erwähnt auch, dass er noch unzählige Male wiedergeboren wird, dasselbe Leid in seiner Kindheit durchleben und dasselbe Leid später verursachen wird. Mit der Metapher der Wiedergeburt wird auf andere Spieler und andere Spielstände verwiesen, auf welche der Spieler keinen Einfluss nehmen kann. Zur Verdeutlichung, dass der Player-Character an anderer Stelle weiter Morde begehen wird, spricht er davon, dass er genauso weitermachen wird, wie bisher nur mit einem Unterschied. Nach dieser Aussage beginnt der Abspann. Der Unterschied ist, dass der Spieler nicht mehr teilhaben kann und keinen Einfluss mehr auf die Aktionen des Player-Characters hat.

Dieses Ende ermöglicht dem Spieler eine Belohnung für das Ausnutzen der Möglichkeiten zu bekommen und vermittelt dennoch die Ausweglosigkeit, die eine Kafkaeskes Ende ausmachen.

Bürokratie und undurchschaubare Systeme

Der Plot darf wie bereits erwähnt keiner klassischen Erzählstruktur folgen. Was dafür Teil eines kafkaesken Spiels sein muss, sowohl in den Mechaniken, aber auch als Teil des Plots ist das Ankämpfen gegen ein Komplexes, undurchschaubares System, welches den Player-Character und damit den Spieler durch abstrakte Hindernisse aufhält.

Abstrakte Hindernisse meint in diesem Fall, dass in anderen Spielen Gegner, insbesondere schwere Gegner, wie Bosskämpfe, als Hindernisse angesehen werden können, die der Spieler meistern muss. Ein Bosskampf wäre allerdings ein, für den Spieler, verständliches Hindernis und wäre dementsprechend auch nur in einer klassischen Erzählstruktur nutzbar.

Die Hindernisse in einem kafkaesken Spiel müssen für den Spieler unverständlich, überraschend und damit plötzlich auftreten. Hindernisse, mit denen der Spieler nicht rechnet und bei denen er sich nicht sicher ist, wie er diese Hindernisse überhaupt überwinden soll, oder ob er diese ignorieren kann. Dafür ist es auch wichtig, dass der Spieler nicht versteht, wie diese Hindernisse überhaupt entstehen, das ganze System, gegen das er „ankämpft“, die gesamte Herausforderung muss fremd und damit bis zu einem gewissen Grad unverständlich sein.

Für „A Usual Occupation“ bedeutet das, dass zum Beispiel bezüglich der dynamischen Map, diese ohne Ladezeiten und Ladebildschirme funktionieren muss. Sonst ist sich der Spieler schnell darüber bewusst, wann die Veränderungen der Map passieren. Die dynamische Map und weitere Events in der ersten Hälfte des Spiels sind eine Darstellung der zuvor erwähnten abstrakten Hindernisse.

Das abstrakte Hindernis in der zweiten Hälfte des Spiels beginnt, sobald der Spieler von den Morden erfährt und sich das Ziel setzt den Player-Character aufzuhalten.

In der ersten Hälfte war der Player-Character für den Spieler eine sympathische Figur, in welche er sich hineinversetzen konnte. Dies wird durch Monologe sichergestellt, welche dem Spieler das Gefühl geben, dass der Player-Character genauso durch die Events verunsichert wird, wie der Spieler. Jetzt ist der Player-Character plötzlich das Hindernis, welches der Spieler bezwingen muss. Der Spieler ist nun erneut verunsichert, ob es überhaupt einen Weg gibt, wie der Player-Character aufgehalten werden kann. Der Spieler weiß nun, dass er nicht einfach weiter die Quests abschließen kann, da dies zum Tod von NPCs führt und er mitverantwortlich wäre. Ein anderes Gameplay als das Abschließen von Quests gibt es allerdings nicht.

Während der Spieler sich daran versucht den Player-Character aufzuhalten erzählt dieser ab einem gewissen Zeitpunkt davon, dass er selbst nicht weiß, wie er zu diesem Job gekommen ist, dass diese Arbeit ihn auch nicht erfüllt, aber dass er sie dennoch ausführt, weil es sein Job ist. Der Player-Character ist zu einem gewissen Grad selbst ein Gefangener eines Systems. Gleichzeitig gibt es neben dem Spieler eine weitere Fraktion, die dem Player-Character und dem Spiel ausgesetzt sind, nämlich die NPCs beziehungsweise Opfer des Player-Characters. Sie wissen nicht um ihr Urteil und die Gründe warum sie sterben müssen. Zu einer Quest gibt der Player-Character beispielhaft eine Erklärung, weshalb diese Person sterben muss. Die Begründung ist kryptisch, ergibt keinen Sinn und gibt dem Spieler so die Einsicht, dass die Morde an Unschuldigen Menschen passieren, die aufgrund von Zufällen oder insignifikanten Fehlern verurteilt werden.

Zu einer der vergangenen Quest gibt er auch das Wissen preis, dass das Opfer selbst früher einmal einen ähnlichen Job wie er hatte, versagt hat und deswegen getötet werden musste. Sollte der Player-Character versagen oder fliehen würde er auch bald, von seinen aktuellen Auftraggebern, getötet werden. Dieser Teil ist eine subtile Anlehnung an „In der Strafkolonie“, der Player-Character ist, genau wie der Offizier, Teil eines Systems, welches sich bei kleinstem Ungehorsam gegen ihn wendet. Genau wie seine Opfer stets zum Tode verurteilt wurden, würde der Player-Character es auch.

Machtlosigkeit

Die Machtlosigkeit in einem kafkaesken Spiel darf nicht vollends demselben Level entsprechen, wie in einer Kafka Erzählung. Videospiele sind, im Gegensatz zu dem geschriebenen Wort, interaktive Medien, dementsprechend wird das Spiel ab einem gewissen Maß, an Aktionsmöglichkeiten, die dem Spieler genommen werden, frustrierend.

Es muss ein Gleichgewicht gefunden werden zwischen Möglichkeiten und damit Macht, die dem Spieler genommen werden und Autonomie, die dem Spieler gelassen wird, damit das Spiel interaktiv bleibt. Dennoch sollte der Spieler nicht die Möglichkeit haben, auf die zuvor erwähnten Hindernisse Einfluss zu nehmen, oder sie zu umgehen.

In „A Usual Occupation“ wird die Machtlosigkeit auf zwei verschiedene Arten und Weisen umgesetzt. Im ersten Teil des Spiels wird dem Spieler das Gefühl der Machtlosigkeit durch die zuvor aufgezählten Mechaniken, wie der dynamischen Map, vermittelt. Der Player-Character und damit auch der Spieler sind diesen Mechaniken und Events machtlos ausgeliefert, sie können

diese nur passiv annehmen, sich nicht dagegen wehren, sie umgehen, oder beenden. In der Gegenwart des Player-Charakters ist es andersherum, die Mechaniken scheinen den Spieler zu stärken, ihn geradezu allmächtig zu machen. Diejenigen, die während der zweiten Hälfte einem undurchsichtigem System machtlos ausgesetzt sind und nicht wissen was passiert sind die NPCs. Der Player-Character ist nun das undurchschaubare System gegen das sich die NPCs nicht wehren können. Sie werden verurteilt, ohne zu wissen warum, oder wofür, doch ihre Strafe ist ausnahmslos der Tod. Sie unterliegen diesem System, was der Player-Character nun verkörpert. Sollte der Spieler versuchen den Player-Character aufzuhalten, ist der Spieler selbst wieder dem System ausgesetzt. Die Kontrolle, die der Spieler glaubte zu haben wurde ihm wieder entzogen und ist nun vollends beim Player-Character.

Genau wie der Tempus Wechsel in „Ein Landarzt“ sorgen die Ereignisse für einen mehrfachen Wechsel hinsichtlich Kontrolle beziehungsweise Macht. In der ersten Hälfte ist der Spieler machtlos gegenüber dem Spiel, diese Machtlosigkeit wird vom Player-Character geteilt. Zu Beginn der zweiten Hälfte denkt der Spieler er hätte nun die Kontrolle, auch hier wird diese Erfahrung vom Player-Character geteilt. Sobald der Spieler allerdings von den Morden erfährt, verliert er wieder Kontrolle, der Player-Character allerdings behält sie. Die Systeme des Spiels, erleichtern nach wie vor das Abschließen der Quests. Sollte der Spieler für längere Zeit nichts tun, bewegt sich der Player-Character von allein und schließt die Quests ab.

Das in „Der Bau“ beschriebene Phänomen, dass das Bekannte unbekannt wird und andersherum und Schutz Mechanismen zu einer Falle werden, wird in der ersten Hälfte von „A Usual Occupation“ durch die Welt und die NPCs sichergestellt. Die dynamische Map verhindert, dass der Spieler den Player-Character aus der Stadt heraus bewegen kann. Eine Stadt voll mit anderen, eigentlich hilfsbereiten Menschen, die beim Player-Character für nichts als Paranoia sorgen. So wird der Player-Character für kurze Momente von ihnen unnatürlich angestarrt und Gespräche mit ihnen werden durch bestimmte Mechaniken des Dialogsystems erschwert oder sind unangenehm.

In der zweiten Hälfte des Spiels ist dies nicht mehr der Fall, dort ist alles, was dem Spieler vorher unbekannt und befremdlich gemacht wurde nun wie ein Verbündeter, bis sich die die wahren Intentionen des Player-Characters zeigen und die Dinge sich erneut umdrehen.

Kafka und Psychose

Wie bereits erwähnt lässt sich eine gewisse Ähnlichkeit in kafkaesken Merkmalen und Erfahrungen einer Psychose herstellen. Für Anregungen zu Kafkaesken Mechaniken sollte sich der Game Designer daher auch damit beschäftigen. Menschen mit Psychose sind schließlich ebenfalls ihren Halluzination oder Wahnvorstellungen machtlos ausgeliefert, dieser Punkt lässt sich dementsprechend gut auch durch Psychose-ähnliche Events und Mechaniken verdeutlichen.

In „A Usual Occupation“ werden im ersten Teil einige Mechaniken verwendet, die in dieses Muster passen. Beispielsweise eine Mechanik, die gleichermaßen kafkaesk und Psychose-ähnlich ist, ist das zuvor erwähnte Starren der NPCs. Wenn der Spieler die Kamera schnell genug bewegt wird der Kopf von NPCs, welche am Rand des Bildes zu sehen sind kurzzeitig unnatürlich verdreht, sodass sie den Player-Character anstarren. Dieser Effekt hält immer nur für kurze Augenblicke an, gerade lang genug, dass er wahrnehmbar ist. Der Spieler kann nicht genau sagen, was gerade passiert ist, oder ob überhaupt etwas passiert ist. Auch die Wahnvorstellungen, welche mit einer Psychose einher gehen können, werden durch gewisse Mechaniken verdeutlicht. So sind manchmal Schritte hinter dem Player-Character hörbar, als würde ihn jemand verfolgen. Wenn der Spieler die Kamera dreht und sich umsieht ist kein NPC dort, welcher diese Schritte verursacht haben könnte. Genauso verhält es sich mit Schatten, welche manchmal hinter dem Player-Character erscheinen, als wäre jemand hinter ihm.

Auch Kafkas Motiv der Isolation lässt sich gut verbinden mit den Erlebnissen einer Psychose. In „A Usual Occupation“ wird es unter anderem dadurch dargestellt, dass das Bild verzerrt wird und Geräusche irrational laut werden, sollte sich der Player-Character innerhalb von Menschenmengen befinden. Zudem erzählt der Player-Character, wie bereits erwähnt, nie etwas von freundschaftlichen oder familiären Beziehungen.

Fazit

Diese Arbeit zeigt, dass es möglich ist, ein Spiel zu machen, welches die besonderen Elemente aus Kafkas Erzählungen nutzt. Diese wären hauptsächlich: Traumlogik, Isolation, Plot Struktur, undurchschaubare Systeme und Machtlosigkeit. Außerdem sollten eventuell Merkmale einer Psychose mit einbezogen werden.

Das Game Design und Narrative Design für ein Spiel dieser Art muss an vielen Stellen anders angegangen werden, als es für andere Spiele nötig wäre. Es sollte keine klassische Geschichte erzählt werden und die Mechaniken müssten eine Balance halten zwischen der Vermittlung von Machtlosigkeit und der Erhaltung der Interaktivität von Videospiele. So müssen Teile des Plots entweder offensichtlich oder subtil ein Kampf gegen ein unverständliches, komplexes System sein und die Mechaniken müssten diese Art Kampf unterstützen.

Ein Spiel, das nach diesem Schema gemacht wurde könnte Spielern ein unkonventionelle, nicht hedonistische Erfahrung, bieten. Die Freude am Spielen würde nicht von der Story, oder dem Gameplay, sondern von der einzigartigen und kafkaesken Erfahrung herrühren. Eine Erfahrung, welche Machtlosigkeit und Kontrollverlust mit der Interaktivität des Mediums Videospiele verbindet und trotz dieses Zusammenspiels und der Psychose-ähnlichen Erlebnisse nicht im Horror-Genre angesiedelt ist.

Ausblick

Für das vorliegende Spielkonzept „A Usual Occupation“ wurden nur einige von Kafkas Erzählungen und Prosa miteinbezogen. Die Analyse der Merkmale des kafkaesken könnte bei Betrachtung beispielsweise der Romanfragmente zu einem anderen Ergebnis kommen. Zudem gibt es noch einige andere Themen in Kafkas Werken, die beleuchtet werden könnten, wie Geburt und Wiedergeburt. Auf diese wurde in dieser Arbeit nicht eingegangen. Genauso gibt es noch Themen aus Kafkas Leben, welche hier nicht behandelt wurden und welche ebenfalls relevant sein könnten, wie Kafkas Probleme mit seiner Identität.

Quellen

Beyes, T. (2019). Uncanny matters: Kafka's burrow, the unhomely and the study of organizational space. *ephemera: theory & politics in organization*, 19(1).

<https://ephemerajournal.org/sites/default/files/2022-01/19-1beyes%2520%25281%2529.pdf>

Duttlinger, C. (2024). Franz Kafka: ablenkung, wachsamkeit, paranoia. *Neue Rundschau*, 135(1), 47–88. <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:ab82922a-a77c-407f-af25-2e2a468e9a77>

El Hajj, M. (2025). Dream, body, breakdown: Kafka's *The Metamorphosis* as a clinical archive of the unconscious. *The Scandinavian Psychoanalytic Review*, 1–12.

<https://doi.org/10.1080/01062301.2025.2569177>

Fusar-Poli, P., Estradé, A., Stanghellini, G., Venables, J., Onwumere, J., Messas, G., Gilardi, L., Nelson, B., Patel, V., Bonoldi, I., Aragona, M., Cabrera, A., Rico, J., Hoque, A., Otaiku, J., Hunter, N., Tamelini, M. G., Maschião, L. F., Puchivailo, M. C., Piedade, V. L., Kéri, P., Kpodo, L., Sunkel, C., Bao, J., Shiers, D., Kuipers, E., Arango, C., & Maj, M. (2022). The lived experience of psychosis: A bottom-up review co-written by experts by experience and academics. *World Psychiatry*, 21(2), 168–188. <https://doi.org/10.1002/wps.20959>

Haider, T. M. (2025). Isolation in the modern world: A study in light of Kafka's *The Metamorphosis*. *Scholars International Journal of Linguistics and Literature*, 8(9), 227–233.

<https://doi.org/10.36348/sijll.2025.v08i09.003>

Hecker, A. (2004). Das Loch der Zeit: Über Franz Kafkas »Ein Landarzt«. *Hofmannsthal-Jahrbuch zur europäischen Moderne*. <https://d-nb.info/118481239X>

Kafka, F. (1924). *Der Bau*.

Kafka, F. (1917). Der Jäger Gracchus.

Kafka, F. (1917). Der Nachbar.

Kafka, F. (1912). Die Verwandlung.

Kafka, F. (1922). Ein Hungerkünstler.

Kafka, F. (1917). Ein Landarzt.

Kafka, F. (1987). Fragmente aus Heften und losen Blättern. Fischer Taschenbuch Verlag.

Kafka, F. (1914). In der Strafkolonie.

Kafka, F. (1924). Josefine, die Sängerin oder das Volk der Mäuse.

Kafka, F. (1913). Unglücklichsein.

Kafka, F. (1915). Vor dem Gesetz.

Maund, C. (2024). Kafka and the machine: Irrationality as nightmare in “In the Penal Colony”. *The Rock Creek Review*, 4(1), 79–88. <https://inside.heidelberg.edu/sites/default/files/2024-05/The%20Rock%20Creek%20Review%20The%20Supernatural.pdf>

Marder, S. R., Galderisi, S. (2017). The current conceptualization of negative symptoms in schizophrenia. *World Psychiatry*, 16(1). <https://doi.org/10.1002/wps.20385>

Mirmobin, S., & Shabanirad, E. (2015). Interpretation of dreams and Kafka's a country doctor: a psychoanalytic reading. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 63, 1-6.

<https://d-nb.info/1191665879/34>

Mishara, A.L. Kafka, paranoid doubles and the brain: hypnagogic vs. hyper-reflexive models of disrupted self in neuropsychiatric disorders and anomalous conscious states. *Philos Ethics Humanit Med* 5, 13 (2010). <https://doi.org/10.1186/1747-5341-5-13>

Pawel, E. (1986). *Das Leben Franz Kafkas* (M. Müller, Übers.). Carl Hanser Verlag.

Rani, N. (2025). Dream logic in literature. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 10(5), 4133–4134. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/25may1866>

Schneider, G. (2009). Basisinterpretation zu Franz Kafkas „Ein Landarzt“. Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. https://www.mythos-magazin.de/methodenforschung/gs_kafka.pdf

Schuster, A. (2020). Enjoy your Security: On Kafka's "The Burrow". *E-flux journal*. <https://www.e-flux.com/journal/113/359952/enjoy-your-security-on-kafka-s-the-burrow>

Urbaite, G. (2025). Power and Oppression in Kafka's The Penal Colony. *Acta Globalis Humanitatis Et Linguarum*, 2(1), 28-41. <https://doi.org/10.69760/aghel.02500105>

World Health Organization. (2025). *International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11, Version 2025-01)*. <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/en#1683919430>