media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Bernhard Runzheimer

Bernard Perron: The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror

2019

https://doi.org/10.17192/ep2019.2.8148

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Runzheimer, Bernhard: Bernard Perron: The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 2, S. 200–201. DOI: https://doi.org/10.17192/ep2019.2.8148.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Bernard Perron: The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror

New York: Bloomsbury Academic 2018, Approaches to Digital Game Studies, Vol. 6, 471 S., ISBN 9781501316197, USD 35,96

Bernard Perron, Professor für Film und Videospiele an der Universität Montreal, legt mit seinem neuesten Buch *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* einen äußerst umfangreichen Einblick in das Horror-Genre im digitalen Spiel vor und analysiert darüber hinaus einige besonders populäre Exemplare. Das knapp 400 Seiten starke „compendium on videoludic horror" (S.133) bezieht in Teilen auch frühere Werke Perrons mit ein (zum Beispiel Auszüge aus Ders.: *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012 oder Ders.: „Le survival horror: un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée" In: Lignon, Fanny [Hg.]: *Genre et jeux vidéo*. Toulouse: Presses universitaires du Mirail, 2015, S.95-117) und ist strukturell in drei große Kapitel mit jeweils mehreren Unterkapiteln untergliedert, die sich detailliert mit den Aspekten des interaktiven Horrors, speziell der Kategorie des Survival Horrors befassen. Obwohl dies primär anhand der Reihen von *Resident Evil* (1996-), *Silent Hill* (1999-2012) und *Alone in the Dark* (1992-2015) geschieht, zeigen sich Perrons „many years of research and gameplaying" (S.6) auch in den unzähligen detaillierten Beschreibungen weiterer (Horror-)Spiele, die den Spielehorizont gängiger *Casual Gamer_innen* weit übersteigen dürften. Die mit 12 Seiten sehr umfangreiche Ludografie nennt zahlreiche Titel aus einem Zeitraum von knapp 40 Jahren.

Das erste Kapitel befasst sich ausgiebig mit dem Genrebegriff. Ausgehend von den Ursprüngen des visuellen Horrors in Film und Fernsehen zeigt Perron vor allem definitorische Abgrenzungen und Unschärfen des Genres auf, um letztendlich mit einer „pyramid of scary video games" (S.116ff.) eine eigene Taxonomie vorzulegen, die es ermöglicht, digitale Horrorspiele in ein dreistufiges Modell einzuordnen. Dieses bewertet Spiele anhand ihres Potenzials zur Angsterzeugung. Perron unterscheidet hier folgende Kategorien: 1. Spiele mit Horror-Kontext, die zwar Horror-Ikonografien und -Narrative nutzen, aber selbst nicht angsteinflößend sind, 2. Spiele, die sporadisch Angst erzeugen und/oder Horror-Effekte nutzen, und 3. Spiele, deren Intention, Design und Rezeption darauf ausgerichtet sind, Angst bei den Rezipient_innen zu erzeugen. Auf dieser Grundlage folgt im zweiten Kapitel eine umfassende historische Retrospektive durch die Spielelandschaft des digitalen Horrors, die nicht nur detailliert auf Besonderheiten der einzelnen Werke eingeht, sondern diese stets anhand von wissenschaftlichen und journalistischen Rekursen ausführt: Primäres Vergleichselement bleibt der Film,

weswegen beispielsweise im dritten und letzten Kapitel „The scare tactics" unter anderem Blick- und Raumkonzepte von Steven Shaviro und Pascal Bonitzer sowie Michel Chions Überlegungen zur Audio-Vision herangezogen werden. Dieser Abschnitt behandelt unterschiedliche Aspekte der Angsterzeugung sowie deren Funktions- und Wirkungsweisen auf visueller und auditiver Ebene, vor allem die Gestaltung der digitalen Umgebung und der darin umherschleichenden Monster. In Perrons Überlegungen zur Visualität des digitalen Horrors ist hier insbesondere das miteinbezogene Virtual-Reality-Dispositiv hervorzuheben, das der medialen Rezeption eine neue Facette hinzufügt.

Die Informationsdichte, die zwar hin und wieder ins Anekdotische abgleitet und durch die unzähligen Verweise manchmal etwas zu ausschweifend scheint, wirkt sich jedoch nicht negativ auf den Lesefluss aus. Perron schafft es sehr gut, die Leser_innen an die Hand zu nehmen und sein breites Wissen nicht nur stringent auszubreiten, sondern auch spannend und nachvollziehbar aufzubauen. Etwas getrübt wird der Gesamteindruck jedoch durch vermeidbare Flüchtigkeitsfehler, wie etwa die nach korrekter Erstnennung – („Britta Neitzel" S.251) im weiteren Verlauf fehlerhafte Schreibweise („Britta Nietzel", S.252) einer Wissenschaftlerin. Zusammenfassend erschließt das Buch gleich mehrere Zielgruppen: Neulinge in diesem Forschungsbereich finden aufgrund der detaillierten Beschreibungen und der historischen Übersicht eine Fülle an Informationen zum digitalen Horror, wohingegen die Kenner_innen der Materie mit Perrons Taxonomie und den Überlegungen zum Virtual-Reality-Dispositiv einige neue Ansätze und vor allem eine fundierte Bibliografie bekommen, um die eigene Forschung weiter voranzutreiben.

Bernhard Runzheimer (Marburg)