

Britta Neitzel, Matthias Bopp, Rolf F. Nohr u.a. (Hg.)

"See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1037>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta; Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real ..." - multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: LIT 2010 (Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 4). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1037>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2014/11/Bopp-Nohr-Neitzel_Silent-Hill_Onlineversion.pdf

Nutzungsbedingungen:

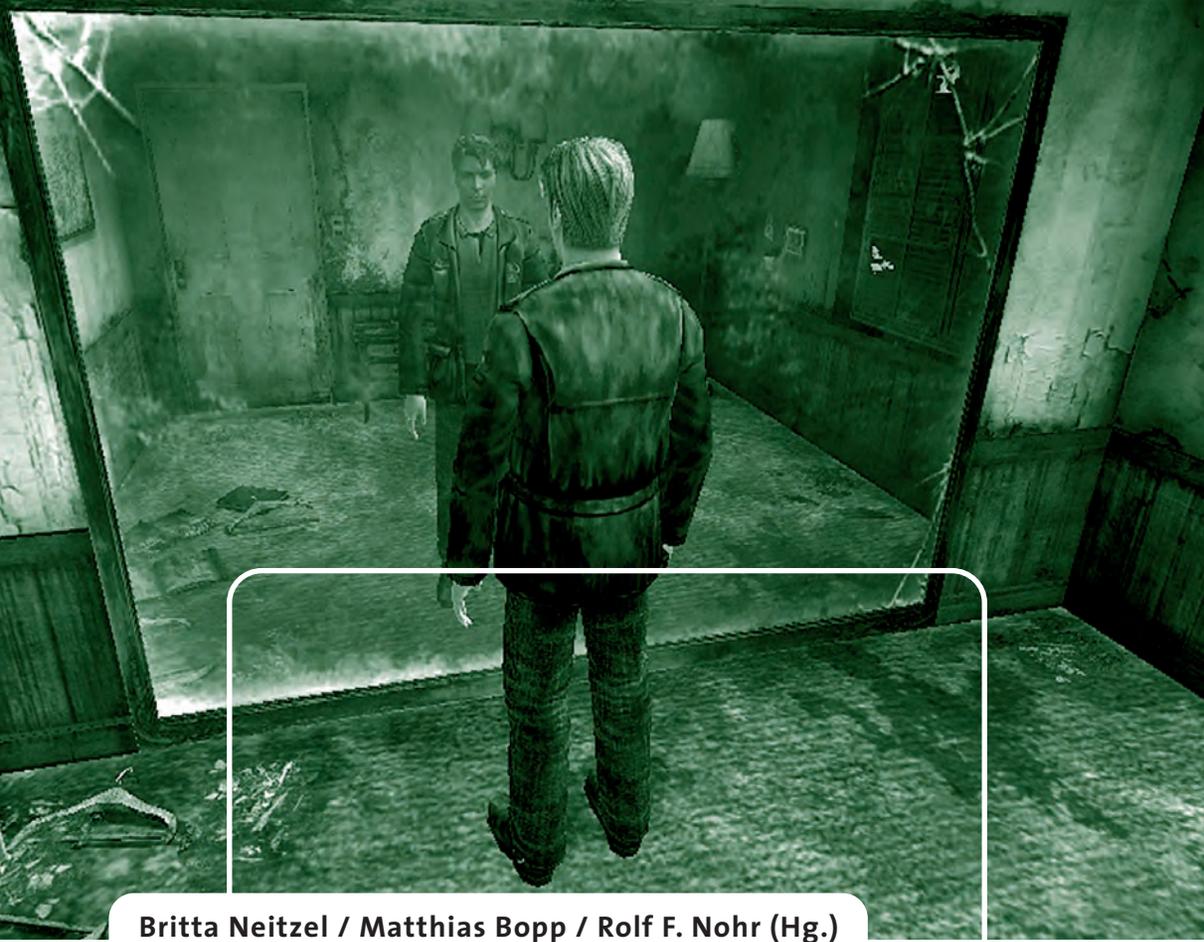
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>



Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.)

**»SEE? I'M REAL...« MULTIDISZIPLINÄRE ZUGÄNGE
ZUM COMPUTERSPIEL AM BEISPIEL VON »SILENT HILL«**

MEDIEN' WELTEN

LIT

Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr

»SEE? I'M REAL...«

Medien'Welten
Braunschweiger Schriften zur Medienkultur
Herausgegeben von Rolf F. Nohr
Band 4

Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

LIT

Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.)

**»SEE? I'M REAL...«
MULTIDISZIPLINÄRE ZUGÄNGE ZUM
COMPUTERSPIEL AM BEISPIEL VON
›SILENT HILL‹**

LIT

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski u. Rolf F. Nohr unter Verwendung eines Screenshots aus Silent Hill 2 (© Konami)

Buchgestaltung: Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski
<http://www.tatendrang-design.de>

Satz & Lektorat: Lena Salden / Tobias Conradi / Rolf F. Nohr

© Lit Verlag Münster 2010,
3., unveränderte Auflage (2004 / 2005 / 2010)
Grevener Straße / Fresnostraße 2 48159 Münster
Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72
E-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Die Onlineausgabe dieses Buches ist deckungsgleich mit der 3. Auflage der Druckversion.
Die Onlineausgabe ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 3-8258-8374-4

INHALTSVERZEICHNIS

	Einleitung	7
	Andreas Lange	15
	Silent Hill 2 - Eine Einführung	
	Karla Schmidt	20
	Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise	
	Richard Wages, Benno Grützmaker, Stefan M. Grünvogel	41
	Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten	
	Frank Degler	58
	Erspielte Geschichten	
	Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel	
	Matthias Bopp	74
	Didaktische Methoden in Silent Hill 2	
	Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung	
	Rolf F. Nohr	96
	Das Verschwinden der Maschinen	
	Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games	
	Markus Rautzenberg	126
	Vom Rausch(en) des Realen	
	Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2	

- 145 **Steffen P. Walz**
Extreme Game Design
Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens
- 157 **Andreas Wolfsteiner**
Einige Bemerkungen zu Suche und Angst im
digitalen Problemraum Silent Hill 2
- 177 **Serjoscha Wiemer**
Horror, Ekel und Affekt
Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot
- 193 **Britta Neitzel**
Wer bin ich?
Thesen zur Avatar-Spieler Bindung
- 213 **Gunnar Sandkühler**
Der Historiker und Silent Hill
Prospektives Quellenstudium
- 227 **Jörg Müller-Lietzkow**
Blood sells
Von Shockern, Shootern und Pixelblut
- 246 **Autorenverzeichnis**
- 251 **Abbildungsnachweis**

EINLEITUNG

Wie lässt sich aus verschiedenen wissenschaftlichen Ansätzen heraus ein Computer- und Konsolenspiel wie SILENT HILL beschreiben? Diese Frage ist Ausdruck einer sich ausdifferenzierenden akademischen Beschäftigung mit einem Phänomen, das bis vor kurzem wissenschaftlich nicht recht ›diskursfähig‹ war, mittlerweile jedoch national wie international im Fokus zahlreicher akademischer Aktivitäten und Forschergruppen steht. Seit 2001 gibt es die *game studies*, eine erste kulturwissenschaftlich fundierte Online-Zeitschrift zu Computerspielen, im Jahr 2002 wurde die DIGRA (Digital Games Research Association) gegründet, die eine internationale Vereinigung von Computerspielforscherinnen und -forschern darstellt. Ganze Institute widmen sich inzwischen der Erforschung von Computerspielen, wie z.B. das ›Center for Computer Games Research‹ an der IT Universität in Kopenhagen, und internationale Forschungsprojekte werden gefördert, wie z. B. das auf vier Jahre angelegte ›Iperg‹-Projekt (Integrated Project on Pervasive Gaming, www.iperg.sics.se). Ein weiteres Beispiel ist die ›AG Computerspiele‹, die 2000 innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) gegründet wurde und sich mittlerweile zu einem wichtigen deutschsprachigen Forum für Computerspieltheorie entwickelt hat. Ihrem Kölner Treffen im November 2003 ist die Idee zu dieser Publikation geschuldet. Ihr besonderes Merkmal ist der erstmals unternommene Versuch, durch die dezidierte Beschäftigung mit einem einzelnen Computerspiel (bzw. einer als Serial angelegten Spielreihe) einerseits Differenzen und Gemeinsamkeiten der aktuellen Perspektiven auf Computerspiele deutlich zu machen und andererseits Aufschlüsse über das Computerspiel ›an sich‹ zu gewinnen.

Zur Frage nach den Differenzen und Gemeinsamkeiten der ›Perspektiven auf´s Spiel‹ können dieser Band und die in ihm versammelten Aufsätze im Überblick deutlich machen, wo *game studies* als Teil der akademischen Forschung im deutschsprachigen Raum stehen. Gegenwärtig teilen sie ihren Forschungsgegenstand entlang den etablierten Fachdisziplinen auf. Das Ergebnis ist eine primär *multidisziplinäre* Perspektive – in diesem Band mit deutlichem Schwerpunkt auf den medienwissenschaftlichen Fächern, die jedoch ergänzt werden um pädagogische, historische, informationstheoretische und wirtschaftswis-

senschaftliche Ansätze. Diese ›Gemengelage‹ ist nicht überraschend: Wissenschaft existiert heute fast ausschließlich in Form methodisch oder durch ihren Gegenstand separierter und reduzierter Einzel- oder Spezialdisziplinen. Und dies aus guten Grund, denn eine solche Ausdifferenzierung hat wesentlich zur Vermehrung akademischen Wissens beigetragen. Die Einstellung zur Forschung im Rahmen von Einzeldisziplinen ist jedoch bekanntermaßen zwiespältig. Zwar ist eine Einteilung der Wissenschaften ›von der Natur der Sache her‹ kaum zu plausibilisieren und das Festhalten an den Disziplinen birgt die Gefahren fachlicher Borniertheit und ressourcen- statt sachorientierter Zuständigkeitskonflikte. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Entwicklung besteht wissenschaftstheoretisch betrachtet sicherlich auch die Gefahr, die Verhandlung über zu etablierende *game studies* zu einer Verhandlung von Deutungskompetenzen, Institutionspolitiken oder exklusiver und exkludierender Paradigmatiken ›verkommen‹ zu lassen. Dies wäre um so bedauerlicher, da durch eine solche Strukturdebatte der Beschäftigung mit dem gesellschaftlich ›heißen‹ Objekt der Computerspiele durch eine junge Forschungsperspektive erfahrungsgemäß auch der interventionistische Charakter verloren gehen würde. Umgekehrt führt das Überschreiten der Einzeldisziplinen jedoch oft zu enzyklopädischem Dilettantismus und fachlicher Inkompetenz.

Vor diesem Hintergrund wird in Bezug auf die *game studies* oft gefordert oder für sich in Anspruch genommen, *interdisziplinär* zu arbeiten. Wer dies anstrebt, muss (zumindest implizit) die Existenz der Einzeldisziplinen anerkennen – schon weil es eine *contradictio in termini* wäre, Interdisziplinarität zu fordern, die dafür vorauszusetzenden Disziplinen aber abzulehnen. ›Wo zwischen‹ befände sich dann eine solche Forschung? Darüber hinaus ist der Begriff jedoch schillernd und seine Anwendung inflationär, denn es ist zu beachten, dass die summierende Betrachtung eines Gegenstandes aus dem Blickwinkel einzelner Disziplinen nicht schon das Prädikat ›interdisziplinär‹ für sich in Anspruch nehmen kann. Dazu bedarf es vielmehr – hier gehen die Meinungen nun freilich auseinander – auf inhaltlicher Ebene der Kombination aus typischen Fragestellungen einer Disziplin mit den Methoden einer anderen oder der Entwicklung neuer Fragestellungen innerhalb eines Faches vor dem Hintergrund der methodischen Möglichkeiten eines anderen.

Formen im eigentlichen Sinne interdisziplinärer *game studies* sind gegenwärtig nur in Ausnahmen auszumachen. Einige Ansätze in diesem Band weisen jedoch schon in diese Richtung, so dass sich dem Leser ein Ausblick auf zukünftige interdisziplinäre Arbeitsweisen bietet. So schlägt etwa Britta Neitzel vor, die Grenzen einer traditionellen Rezeptionsperspektive auf Computerspiele hin zu einer Handlungstheorie virtueller Räume zu öffnen, so kommentieren

sich z.B. die Beiträge von Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer dahingehend, dass in beiden das Nachdenken über das Bild im Computerspielen einen Ausgangspunkt bildet, es jedoch in Hinblick auf unterschiedliche Funktionen untersucht wird. Der Ansatz von Matthias Bopp ist ein primär erziehungswissenschaftlicher, stellt aber auch einen Kommentar zum Komplex der Spieler-Spiel-Verbindungen dar, wie sie z.B. von Andreas Wolfsteiner und Britta Neitzel verhandelt werden. Auch die Grenze von Theorie und Praxis wird durch die Kombination von einigen Beiträgen überschritten. So wird z.B. das Thema der Narration von Computerspielen aus einer dezidiert schreibpraktischen Perspektive (Karla Schmidt) betrachtet, die gekoppelt wird mit Überlegungen zur Implementierung von Narrationsstrukturen (Steffan Grünvogel, Benno Grützmacher, Richard Wages) und einer narratologischen Analyse von Frank Degler. Zwischen den einzelnen Beiträgen spannt sich somit ein dichtes Netz von Bezügen.

Die Wahl der Serie SILENT HILL als Untersuchungsgegenstand dieses Bandes ist dabei relativ kontingent und lediglich der Popularität des Spiels geschuldet. Ausgangspunkt für die Publikation war der Ansatz, ein beliebiges, aktuelles und populäres Computerspiel aus verschiedenen Perspektiven heraus zu untersuchen. Viele der hier versammelten Perspektiven ließen sich daher ebenso auf andere Spiele, Genres oder Plattformen anwenden.

Die Frage, die hinter dem »Publikationsdesign« stand, war auch die nach den Perspektiven, die Computerspiele in der Lage sind hervorzurufen. Welche Diskurse und Bedeutungen können an ihnen verhandelt werden? In welche Kontexte, Gebräuche und (kultur-)historische Konstellationen werden Computerspiele eingebunden? Das Ergebnis sind Beiträge aus unterschiedlichen Disziplinen, die jedoch z. B. noch um architektonische, juristische, publizistische, technikhistorische oder dezidiert empirische Positionen ergänzt werden könnten.

Den Auftakt des Bandes bildet ein Text von ANDREAS LANGE (Computerspielemuseum, Berlin), der die Serie SILENT HILL und insbesondere deren zweiten Teil – auf den sich die Mehrzahl der Beiträge bezieht – kurz vorstellt. Den Schwerpunkt des Beitrags stellen Eckwerte des Genres, des Gameplays und der Marktposition der Serie dar. Insofern bildet sein Beitrag eine *Propädeutik* für die Leser, die mit der Serie SILENT HILL nicht vertraut sind.

Hieran anschließend bietet der Artikel von KARLA SCHMIDT (Dozentin an der Berliner Games Academy) eine interpretierende Darstellung der Geschichte von SILENT HILL 2. Sie widmet sich dem Erzählen auf der Basis einer mythen- und archetypenorientierten *Narrationsanalyse*, wie sie der Ethnologe Joseph Campbell vorgeschlagen hat. Dabei führt sie durch die Erzählung und die unterschiedlichen Enden von SILENT HILL 2 und zeigt, dass Computerspiele auf ihrer Storyebene einem uralten Erzählprinzip folgen können, der »Reise des Hel-

den«. Schmidts Perspektive ist dabei eine pragmatische. Sie zielt darauf, auch unter Spieldesignern ein Verständnis für die Struktur und die Bedeutung der Geschichte in Computerspielen zu erzeugen.

In einem ebenfalls mit einer pragmatischen Perspektive versehenen Zugriff diskutieren RICHARD WAGES, BENNO GRÜTZMACHER und STEFAN GRÜNOGEL (NOMADS Lab – Nonlinear Media: Art, Development and Science) dann Probleme *interaktiven Erzählens* in digitalen Systemen aus informationstheoretischer Sicht. Ihr Schwerpunkt liegt dabei auf Strukturen, die beim Aufbau einer nicht-linearen Erzählung innerhalb eines interaktiven Systems wie dem Computerspiel verwendet werden können, um die Handlungsfreiheit des Spielers mit der Notwendigkeit eines mehr oder minder vorgegebenen Handlungsplots zu vermitteln. Ergänzend dazu werden die Möglichkeiten und Methoden einer Führung des Spielers (*user guidance*) beschrieben, die den Spieler dazu veranlassen sollen, aus allen möglichen Aktionen eine bestimmte, vom Autor intendierte auszuwählen.

Ebenfalls im Umkreis der Narrationsanalyse – jedoch aus *narratologischer Perspektive* – ist der Beitrag von FRANK DEGLER (Universität Mannheim) anzusehen. Er untersucht das Spannungsfeld zwischen der Präsentation fertiger Inhalte und den reaktiven bis interaktiven Zugriffsweisen auf diese Inhalte. Das Gestaltungsmittel des Labyrinths gilt ihm dabei als ein wichtiges Motiv für die Computerspiel-Erzählungen, da es sowohl auf der Ebene der Inhalte realisiert wird, aber auch auf die Form des Spielens bestimmend wirkt. An Hand der Klassifikation von Umberto Eco geht er den Formen der motivischen Ausgestaltung des Labyrinths als linearem Mäander, als irrgartenartiger Baumstruktur und als rhizomatischem Netz nach und analysiert am Beispiel von SILENT HILL 2 ihr ästhetisches Wirkungspotential.

In einer *erziehungswissenschaftlichen* Perspektive schlägt MATTHIAS BOPP (Hanse Wissenschaftskolleg, Delmenhorst) vor, Computerspiele nicht nur als *Lernumgebungen* zu betrachten, wie in der Pädagogik seit längerem üblich, sondern auch als arrangierte *Lehrumgebungen* zu analysieren. Nicht nur werden dort, so die Ausgangsthese, gezielt Fähigkeiten vermittelt, um mit der Spielwelt interagieren zu können, die Spielwelt selbst ist bereits mehr oder minder auf Lernchancen für den Spieler hin entworfen. Spieldesign und Spielverhalten können daher in didaktisch-methodischen Kategorien beschrieben werden. Der Aufsatz entwickelt einige dieser Kategorien anhand von Spielsituationen in SILENT HILL 2.

ROLF F. NOHR (HBK Braunschweig) skizziert einen *medientheoretischen* Zugriff auf das Computerspiel. Er denkt über die Medialität des Spiels nach, indem er nach der Transparenz des Spiels fragt, d.h. er fokussiert, inwieweit und wie

sich die Techniken von Medien in ihrem Gebrauch verunsichtbaren, »naturalisieren«. Er beginnt bei einer Diskussion des Bildbegriffs und geht dabei von der Prämisse aus, dass jedes technisch-visuelle Kommunizieren als eine symbolisch-sprachliche Äußerung zu verstehen ist und deshalb den Computerspielen eine dem Kino analoge Struktur- und Formbildung unterstellt werden kann. Entscheidend für die Analyse von SILENT HILL ist in dieser Perspektive dann das symbolische Ausdrucksrepertoire, welches das Genre des »Fantastischen« mitbringt. Über die »sprachlichen« und referentiellen Bezüge der fantastischen Erzählungen stellt sich im Beispiel von SILENT HILL eine Lesweise ein, die ein technisches Mediensystem zu einem intuitiv »lesbaren« Ereignis macht.

Eine weitere Inbezugsetzung von Formqualität und inhaltlicher Ausprägung findet sich bei MARKUS RAUTZENBERGS (FU Berlin) Frage nach der »Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums«. Für ihn stellt SILENT HILL 2 zunächst eine Steigerung der ästhetischen Qualität kontemporärer Videospiele dar. Durch die *Selbstreferenzialität* der Darstellung schließt die Ästhetik des Videospieles langsam an das Reflexionsniveau der klassischen Moderne an. SILENT HILL ist ein Beispiel dafür, dass in das kommerzielle Feld interaktiver Unterhaltungssoftware langsam die ästhetischen Kategorien interaktiver Medienkunst eindringen. Zwar bleiben Spiele wie SILENT HILL 2 diesbezüglich immer noch hinter den Möglichkeiten des Mediums zurück, in der Implementierung von »Stör- und Rauschzuständen« ist jedoch bisher kein Videospiele mehr so weit gegangen wie SILENT HILL 2.

Von den Kategorien des »Fantastischen« und »Unheimlichen« leitet der Beitrag von STEFFEN P. WALZ (ETH Zürich) zu einer Perspektive über, die sich mit SILENT HILL als einem Survival Horror-Spiel auseinandersetzt. Er untersucht mit *spiel-rhetorischen* Mitteln die Methodik des Grauens, wie sie im Design eines Spieles zum Zwecke einer handlungsbestimmenden und affektevozierenden Kopplung zwischen Spieler und Spiel angelegt werden kann. Einleitend wird das anthropologische Phänomen des Sich-Grauens als Konsequenz eines sozialen Extrems geschildert: der Alltagsaufhebung. Zugleich kann Grauen – gerade weil es nicht alltagskonform ist – in Form von Horrorspielen unterhalten. Das Design eines Spieles, als System von strukturellen und symbolischen Handlungsmöglichkeiten und -zwängen, unterliegt, so Walz' These, dem strategisch-kommunikativen Instrumentarium einer spezifischen Rhetorik, die als allgemeines Modell kurz vorgestellt und auf SILENT HILL 2 angewendet wird.

ANDREAS WOLFSTEINER (FU Berlin) setzt in einer *philosophischen Perspektive* ebenfalls das Unheimliche als wesentlich für das tiefere Verständnis der Bedeutung von SILENT HILL 2. Bei Spielen des »Survival Horror«-Genres scheinen zwei Konstellationen von Phänomenen von besonderem Interesse zu sein:

der Zusammenhang des Suchens und der Angst und der Zusammenhang von Raum und dem Unheimlichen. Diskutiert werden diese Phänomene vor dem Hintergrund der Kierkegaardschen Philosophie. Wolfsteiner zeigt, wie Suchen und Angst, Raum und Unheimliches im Survival Horror-Genre derart zusammen wirken, dass eine enge Verbindung zwischen Spieler und Spiel entsteht. Die Phänomene der Interaktivität und Immersion werden so auf eine überraschende Weise weitergehend konzeptioniert.

Bei SERJOSCHA WIEMER (Universität Frankfurt) steht ebenfalls die Beziehung zwischen Spieler und Spiel im Vordergrund. Er wirft einen Blick auf Videospiele als *mediales Dispositiv*, indem er die Beziehung zwischen Spieler und Bild als affektive oder motorische Mimikry beschreibt. Die somatische Affizierung durch das Bild wird im Videospiel-Dispositiv durch eine Form der Wechselseitigkeit erweitert, indem der Spieler nicht nur körperlich durch das Bild affiziert wird, sondern zugleich auch selbst durch seine Aktionen das Bild und die Objekte im Bild affiziert. Damit organisieren, so Wiemers These, Videospiele ein mimetisches Verhältnis, insofern der Körper des Spielers und die Videospiel-Apparatur in dieser Wechselseitigkeit einen gemeinsamen Raum von Bild und Körper bilden. Das Interface und die sensomotorische Synchronisierung von Spieler und Apparatur (z.B. durch Force-Feedback) werden dabei als technische Implementierung der Bedingungen einer mimetischen Relation zwischen Betrachter und Betrachtetem gelesen. Videospiele als mediales Dispositiv zwingen den Spieler in eine intime Nähe zum Bild.

Der Beitrag von BRITTA NEITZEL (Universität Kassel) thematisiert einen weiteren Aspekt der Spieler-Spiel-Verbindung, indem er die *Beziehung zwischen Spieler und Avatar* fokussiert. Ausgangspunkt ihrer Überlegungen sind dabei die gegensätzlichen Konzeptionierungen des Avatars als handlungsermöglichendem Werkzeug des Spielers einerseits und als Repräsentation des Spielers im virtuellen Spielraum andererseits. Da Computerspiele sowohl Repräsentationssysteme als auch Handlungssysteme darstellen, greifen beide Konzeptionen, – so Neitzels These – zu kurz. Sie beschreibt den Avatar als Extension des Spielers mit der dieser im virtuellen Raum verortet wird, so dass er hier spielerische Gesten ausführen kann. Die Geste, als gleichermaßen symbolische Repräsentationsform und Tat, reflektiert wiederum die im System Spiel angelegte Doppelung, so dass der Avatar ebenfalls als dem Computerspiel als Repräsentationssystem zugehörig beschrieben werden kann.

GUNNAR SANDKÜHLER (Ruhr-Universität Bochum) geht der Frage nach, inwieweit Computerspiele als Quellen für die *Geschichtswissenschaft* in Frage kommen können: ›Mit welcher Quellenart hat sie es bei Computerspielen überhaupt zu tun?‹ und ›Worin liegt – aus einer allgemeineren Perspektive – der

Mehrwert, das Arsenal der verfügbaren Quellen um ein populäres Unterhaltungsformat wie das Computerspiel zu erweitern?«. Die sich bei der Beantwortung dieser Fragen abzeichnenden Möglichkeiten und Grenzen des Computerspiels als historischer Quelle werden dann am Beispiel von SILENT HILL auf ihre Tragfähigkeit hin überprüft.

JÖRG MÜLLER-LIETZKOW (Universität Jena) stellt eine *wirtschaftswissenschaftliche Perspektive* auf Computerspiele vor. Ausgangspunkt der Überlegungen ist wiederum SILENT HILL 2, das exemplarisch für die Gruppe ›gewaltorientierter‹ Spiele untersucht wird. Der Beitrag geht auf Umfang und Gründe des ökonomischen Erfolges gewaltinszenierender, ›pixelblutorientierter‹ Computerspiele ein und behandelt dabei Segmentierungen des Spielmarkts und insbesondere des Marktanteils besonders gewaltorientierter Spiele. Der Beitrag gibt ebenfalls einen Einblick in die Konzeptionierung entsprechender Konsumentenstrukturen in der Ökonomie und den daraus resultierenden Vertriebsstrategien.

Die Summe dieser Einzelbeiträge, ihre unterschiedlichen Perspektiven, vor allem aber auch die auffindbaren Gemeinsamkeiten des Zugriffs lassen eine wissenschaftliche Weiterbeschäftigung mit dem Thema Computerspiel sinnvoll erscheinen und eröffnen hierzu neue Fragestellungen. Neben multidisziplinärem und interdisziplinärem Arbeiten wäre eine dritte Möglichkeit der akademischen Auseinandersetzung mit Computerspielen die Etablierung einer neuen Disziplin – *game studies* ›mit Autonomiestatus‹ – in Betracht zu ziehen. Hierzu gehört die Einrichtung entsprechend denominierter Lehrstühle, Bildungs- und Ausbildungsgänge. Die Etablierung einer solchen neuen Disziplin fußt gewöhnlich auf einem analogen gesellschaftlichen Bedarf sowie paralleler Lobbyarbeit. Insbesondere in Skandinavien ist heute eine entsprechende Entwicklung deutlich abzusehen, in Deutschland laufen ähnliche Versuche gerade an.

Wie auch immer sich die *game studies* entwickeln werden, wir hoffen mit dem vorliegenden Band die Entwicklung in eine positive Richtung voranzutreiben.

SILENT HILL 2. EINE EINFÜHRUNG

Bei SILENT HILL 2 handelt es sich um einen der bekanntesten Vertreter des sog. ›Survival-Horror‹ Genres. Der 2001 erschienene Titel ist der zweite Teil einer mittlerweile vierteiligen Reihe (Stand 2004): ◀1

- SILENT HILL, Playstation 1, 1999 (USK ◀2 ›keine Jugendfreigabe‹)
- SILENT HILL 2, Playstation 2, 2001, (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- SILENT HILL 3, Playstation 2/PC, 2003 (USK ›ab 16 Jahren‹)
- SILENT HILL 4, Playstation 2/PC/Xbox, 2004 (USK ›ab 18 Jahren‹).

Inhaltlich werden alle Folgen vor allem durch den Ort der Handlung (Silent Hill) sowie über ein ähnliches Gameplay verbunden. Spielcharaktere und -handlung variieren von Folge zu Folge. Lediglich sporadisch wird auf die Handlung der Vorgängertitel Bezug genommen.

Die SILENT HILL-Reihe wurde von Anfang an für den internationalen Markt konzipiert und dort auch erfolgreich platziert. SILENT HILL (der erste Teil der Serie, noch ohne Bezifferung) hat sich weltweit 1,5 Mio. Mal verkauft, die Playstation 2 Version von SILENT HILL 2 weltweit 1,1 Mio. Mal (in Europa 0,5 Mio.). ◀3 Alle Titel wurden in Tokyo von der japanischen Firma Konami produziert. Die Entwicklungszeit von SILENT HILL 2 dauerte nach Angaben des Publishers zwei Jahre, über 50 Mitarbeiter waren daran beteiligt. Im September 2003 kündigte Konami an, dass ein Kinofilm auf Grundlage der SILENT HILL Marke entstehen werde. ◀4

Aufgrund der Anpassung an verschiedene Märkte (Europa/USA/Japan) und an verschiedene Plattformen (Playstation/Xbox/PC) sowie von Re-releases (verbilligten sog. Budgetversion) sind von SILENT HILL 2 im Detail leicht voneinander abweichende Versionen (dazu unten mehr) erschienen. Diese sind:

- 2001 SILENT HILL 2 (Originalversion) Playstation 2 (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- 2002 SILENT HILL 2 Inner Fears (Europa), Xbox (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
SILENT HILL 2 Restless Dreams (USA), Xbox (USK ›keine Jugendfreigabe‹)
- 2003 SILENT HILL 2 Directors Cut (in den USA auch als Greatest Hits Version benannt), PS2/ PC (USK ›keine Jugendfreigabe‹).

Inhaltlich und ästhetisch konkurriert die SILENT HILL Serie mit der seit 1996 erscheinenden, ebenfalls in Japan produzierten, RESIDENT EVIL Serie. Diese gilt als Begründer des ›Survival Horror‹ Genres (RESIDENT EVIL ist im Vergleich zu SILENT HILL etwas actionlastiger). Die Bezeichnung ›Survival Horror‹ rührt vermutlich daher, dass es sich bei der Spielgeschichte und -welt um ein, den gängigen Horrorszenarien (z.B. Zombies) entlehntes Setting handelt. ›Survival Horror‹ Spiele sind ein Subgenre der sog. Action-Adventures, die ihrerseits eine Verschmelzung der bereits seit den 70er Jahren bekannten Adventurespielen (z.B. ZORK) mit den erst in den 90er Jahren aufgekommenen 3D-Action Spielen darstellen.

In der SILENT HILL Serie steuert der Spieler die Hauptspielfigur durch eine 3D-Welt. Die Spielfigur ist ständig im Bild (sog. ›Third Person Perspektive‹) ⁴⁵, wobei der Kamerawinkel bzw. die Blickrichtung entweder vom Spiel vorgegeben wird oder vom Spieler selbst in bestimmten Grenzen bestimmt werden kann. Ziel des Spiels ist es, neue Bereiche der Spielwelt zu erschließen, um zum Ende der Spielgeschichte zu gelangen. Dafür müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Genreüblich bestehen diese darin, bestimmte Gegenstände zu finden und richtig zu verwenden, sowie mehr oder minder logische Rätsel zu lösen. Wie bei anderen Adventures unterliegt der Spieler dabei keinem Zeitdruck. Besonders erwähnenswert, weil in keinem anderen Spiel so konsequent wie in SILENT HILL 2 eingesetzt, sind minutenlange Lauf- bzw. Ruderpassagen, in denen ›nichts weiter passiert‹, außer dass der Spieler die Hauptspielfigur James Sunderland durch den Nebel navigiert. Diesen Passagen kommt – laut Produzenten – primär eine atmosphärische Funktion zu. Hinzu kommen Actionpassagen, in denen der Spieler mit einem oder mehreren Monstern konfrontiert wird. Entweder er bekämpft sie mit einer der diversen zur Verfügung stehenden Waffen – von denen zwei (Hyperspray, Kettensäge) erst nach einmaligem erfolgreichen Durchspielen zur Verfügung stehen – oder er nutzt die Möglichkeit, vor den Monstern wegzulaufen. Im Gegensatz zu gängigen Actionspielen sind Munition und ›Gesundheitspacks‹ nur in geringen Mengen vorhanden. Ein Zielfadenkreuz gibt es nicht. Bei Spielbeginn muss sich der Spieler (einmalig) für einen von vier Schwierigkeitsgraden bei den Actionpassagen (Monsterkämpfe) sowie einen von drei Schwierigkeitsgraden bezüglich der Rätsel entscheiden. Während des Spiels kann der Spielstand an festen Speicherorten innerhalb der Spielwelt gesichert werden.

Inhaltlich und ästhetisch ist SILENT HILL 2 an etablierte Muster des Horror- und Splatter-Genres angelehnt. Silent Hill ist eine nordamerikanische Kleinstadt, die hauptsächlich vom Tourismus lebt. Während des gesamten Spielverlaufs ist sie jedoch fast menschenleer und hauptsächlich von Monstern bevölkert. Nebel

wabert durch die Straßen. Unheimliche Geräusche sind zu hören. Das Spiel beginnt mit der Ankunft des Helden, James Sunderland, auf einem Parkplatz vor der Stadt. Er ist durch einen mysteriösen Brief seiner verstorbenen Frau Mary nach Silent Hill gerufen worden. Dort hatten die beiden einmal zusammen ihren Urlaub verbracht.

Neben den Monstern begegnet James fünf ›menschlichen‹ Charakteren, mit denen er auch sprechen und interagieren kann:

- Mary Sunderland ist James verstorbene Frau. Sie soll vor drei Jahren an einer Krankheit gestorben sein. Sie erscheint lediglich in Rückblenden und in drei der fünf möglichen Enden.
- Maria ist eine etwa 25jährige Frau, die Mary sehr ähnlich sieht. ◀6 Sie könnte in einer Bar in Silent Hill gearbeitet haben, bevor die Stadt zu einem verlassen und von Monstern bevölkerten Ort wurde – zumindest besitzt sie die Schlüssel zu der »Heaven's Night Bar«, einem der begehbaren Gebäude der Stadt.
- Angela Orosco ist – laut Handbuch – eine 19jährige Frau, wirkt jedoch älter, nicht zuletzt durch die 40 Jahre alte Synchronsprecherin Donna Burk. ▶7 Sie ist auf der Suche nach ihren verstorbenen Eltern.
- Eddie Dombrowski ist ein 23 Jahre alter, leicht minder bemittelt erscheinender Mann. Die Ursache seines Aufenthaltes in Silent Hill ist nicht ersichtlich. Es wird suggeriert, dass er Menschen ermordet habe.
- Laura ist ein 8 Jahre altes verwaistes Mädchen, das im selben Krankenhaus gelegen hatte wie die sterbende Mary. Diese wollte sie adoptieren, bevor sie starb.

Im Verlauf der Handlung stellen sich Fragen wie: ›Was ist mit Silent Hill passiert?‹, ›Lebt Mary noch?‹, ›Wo kann man Mary finden?‹, ›Woher weiß Maria Dinge, die nur James und Mary erlebt haben?‹, ›Sind Maria und Mary die gleiche Person?‹.

Klar beantwortet werden diese Fragen nicht. Das Spiel bleibt sehr vieldeutig. Zwar wird dem Spieler immer wieder die eine oder andere Interpretation nahe gelegt, doch gehen diese Interpretationsansätze selten über vages und assoziatives hinaus.

Weit verbreitet ist folgende, keineswegs zwingende, psychoanalytisch inspirierte Interpretation: In einer Rückblende gegen Ende des Spiels wird deutlich, dass Mary nicht an einer Krankheit gestorben ist, sondern krank im Bett liegend von James mit einem Kissen erstickt wurde. Zwar bleiben seine Motive hierfür unklar – von Sterbehilfe bis hin zu Mord ist jede Interpretation möglich – doch hat James diese Tat offenbar lange verdrängt. Dies wiederum legt die Interpretation nahe, dass es sich bei Silent Hill, wie es der Spieler erlebt, um eine

Verkörperung von James' Psyche handelt, von seinen Schuldgefühlen, die ihn als seine inneren Dämonen jagen.

Verstärkt wird die Polysemantik des Spiels durch sechs mögliche Enden der Spielhandlung, die im hermeneutischen Zirkel dem vorangegangenen Handlungsverlauf unterschiedliche Bedeutungen zuordnen. Je nachdem, wie sich der Spieler zuvor verhalten hat (näheres dazu findet man im Aufsatz von Carla Schmidt in diesem Band), begeht James entweder am Ende Selbstmord oder verlässt gemeinsam mit Maria oder (mit) Laura die Stadt. Hat man diese drei Möglichkeiten durchgespielt, werden noch drei weitere Enden freigeschaltet, die allerdings jedes für sich ein wiederholtes Durchspielen notwendig machen.

Das erste dieser drei Zusatzenden zeigt James, der sich mit den dunklen Mächten verbündet, die Silent Hill bevölkern und versucht, durch eine ›Wiedergeburt‹ mit Mary zusammenzutreffen. Das zweite Ende bricht völlig mit der vorhergehenden Handlung: Ein Hund erscheint als Drahtzieher aller Ereignisse. Das dritte Ende ist lediglich in den Versionen Inner Fears, Restless Dreams, Directors Cut und Greatest Hits als eine Art Bonus zu finden. In diesem sog. ›Ufo Ende‹ wird James von einem Ufo entführt, ohne dass diese Aliens vorher in das Spiel eingebunden gewesen wären. Erwähnenswert daran ist, dass in diesem Ende einer der wenigen direkten Bezüge des Spiels zu seinem Vorgänger SILENT HILL (1999) zu finden ist: Kurz vor seiner Entführung tritt die Hauptfigur aus dem ersten Titel, Harry Mason, aus dem Ufo heraus und fragt James, ob er dessen Tochter gesehen habe (so wie James im zweiten Teil seine Frau, sucht Harry im ersten Teil seine Tochter).

Ein weiterer Bonus der späteren Veröffentlichungen ist das Zusatzkapitel »Born from a wish«. In diesem steuert der Spieler nicht James, sondern Maria und erlebt somit einen Teil der Geschichte aus ihrer Perspektive.

Um die SILENT HILL Serie hat sich mittlerweile – wie um andere populäre Computerspiele auch – eine große und aktive Fan-Community gebildet, die sich über diverse Internetforen austauscht.⁸ In diesen werden nicht nur Tricks und Tipps ausgetauscht und sog. Walkthroughs (Komplettlösungen) angeboten. Einzelne Mitglieder dieser Community haben auch ausführliche Plotbeschreibungen der einzelnen SILENT HILL Titel angefertigt⁹ und aufwändige Interpretationsversuche der vieldeutigen Handlung aufzuzeigen versucht. Wie ernsthaft diese Auseinandersetzungen mit dem Spiel sind, zeigt beispielhaft Birlew.¹⁰ Seine Beschreibung und Analyse der Handlung von SILENT HILL 2 umfasst gut 40 Seiten und ihr Autor trat im Rahmen der Arbeit auch direkt mit einzelnen Gamedesignern von SILENT HILL 2 in Kontakt.

- 01► Die Release-Daten können variieren, da Computerspiele üblicher Weise zeitversetzt in den verschiedenen Ländern/Kontinenten veröffentlicht werden.
- 02► USK ist die »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle« getragen durch den Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V Berlin (www.usk.de).
- 03► Alle Angaben Konami (http://www.konamityo.co.jp/en/ir/corporate_info/history.html, letzter Abruf 10.1.2005). Ab 100.000 verkauften Einheiten gilt ein Spiel als erfolgreich.
- 04► Vgl. Konami -Presseerklärung vom 18.9.2003 (<http://www.konami.co.jp/press/2003/09/021/r.15.09.18-e.html>, letzter Abruf 10.1.2005).
- 05► Lediglich in *Silent Hill 4* gibt es Spielabschnitte, in denen eine Ego-Perspektive vorgegeben ist.
- 06► Im »Making of« (ist u.a. auf der DVD der deutschen PS2 Version enthalten) erklärt der Character Designer Takayoshi Sato, dass die Gesichter von Mary und Maria die gleiche Polygonenstruktur besitzen, jedoch unterschiedliche Haut- und Muskeltexturaufweisen.
- 07► Quelle: Konami »Making Of«.
- 08► Vgl. z.B. <http://www.silent-hill.org>, letzter Abruf 10.1.2005.
- 09► Vgl. z.B. <http://faqs.ign.com/articles/378/378707p1.html>, letzter Abruf 10.1.2005.
- 10► Zu finden z.B. unter: http://www.black-helix.com/sh2/silent_hill_2_plot.txt, letzter Abruf 10.1.2005).

Spiele

RESIDENT EVIL, Capcom Entertainment, 1996.

SILENT HILL, Konami Corporation, 1999.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment America, 2001.

SILENT HILL 3, Konami Corporation, 2003.

SILENT HILL 4, Konami Corporation, 2004.

ZORK, Infocom, 1980.

DER ARCHEPLOT IM GAME SILENT HILL 2 ALS KLASSISCHE HELDENREISE

Das Erzählen von Geschichten ist eine Kulturtechnik, die für unser Selbstverständnis zentral ist, wie auch unser gesamtes Leben von narrativen Strukturen bestimmt und durchdrungen wird. Wir erzählen uns unsere Geschichte immer wieder von neuem, um uns unseres kontinuierlichen Ichseins zu versichern und um unserem Leben Sinn und Bedeutung zu verleihen. Die Art und Weise, wie wir uns Entwicklungen und Rückschritte in unserem Leben erklären, ist ähnlich derjenigen, in der Hollywood-Regisseure, Romanautoren oder Gamedesigner uns von den Abenteuern ihrer Helden berichten.◀¹ Ich möchte hier zeigen, dass storybasierte Games wie SILENT HILL 2 ähnlich wie andere Medien auf ihrer Storyebene einem uralten Erzählprinzip folgen, das für TV- und Kinoautoren längst zum täglichen Handwerk gehört, mit dem aber Game-Entwickler bisher kaum bewusst arbeiten.

Die These von der Universalität der Story-Struktur wurde in den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts von dem Ethnologen Joseph Campbell entwickelt. Er untersuchte die Mythen verschiedenster Kulturen und Zeiten und bemerkte eine Grundstruktur, die ihnen allen gemeinsam war und die er unter dem Begriff der »Reise des Helden« zusammenfasste (Campbell 1999). Diese Grundstruktur beschreibt, wie Menschen unter dem Druck der Ereignisse gezwungen werden sich zu verändern, an ihren Aufgaben zu wachsen und ihre größten Charakterschwächen zu überwinden. Da jeder Mensch Held seiner eigenen Lebensgeschichte ist, funktioniert laut Campbell dieses Story-Schema zeit- und kulturübergreifend. Das Prinzip der läuternden Heldenreise wurde u.a. unter den Bezeichnungen »Archeplot« (McKee 2000) oder »mythische Reise« (Frey 2001) wieder aufgegriffen.

Die grundlegende Gemeinsamkeit, die alle narrativen Strukturen miteinander verbindet, ist so allgegenwärtig, dass es fast banal wirkt, sie zu erwähnen. Dennoch stellt sie unverzichtbares Grundwissen dar, um zu verstehen, dass vielen Games eine narrative Struktur zugrunde liegt. Sie lässt sich wie folgt definieren: Ein Protagonist macht sich, getrieben von einer inneren oder äußeren Notwendigkeit, auf den Weg in den mythischen Wald um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei stößt er auf beinahe unüberwindliche Hindernis-

se. Der Protagonist muss an der Überwindung dieser Hindernisse wachsen, er muss neue Regeln und Fähigkeiten erlernen, damit er am Ende eine letzte Prüfung bestehen und sein Ziel erreichen oder daran scheitern kann.

Diese knappe Zusammenfassung beschreibt den Kern dessen, was Hauptfiguren in den klassischen narrativen Medien leisten und was der Spieler eines Games, der sich mit seiner Spielfigur ja die Rolle des Protagonisten teilt, leisten muss. Es gibt über diese grundlegend narrative Struktur hinaus aber noch weitere spezifische Merkmale des Archeplot, die sich auch im Game als konstituierende Elemente wieder finden:

1. Die Geschichte wird durch ein Ende abgeschlossen. Es ist zwar möglich, am Ende einer Geschichte einige Fragen offen zu lassen, die Fragen aber, die das Ziel des Protagonisten betreffen, müssen beantwortet werden um ein befriedigendes Ergebnis zu erreichen: Kann der Held den Mafiaboss töten oder nicht? Rettet er sein Dorf oder nicht? Findet James am Ende Mary oder nicht?

2. Der Zeitverlauf in Archeplotstorys ist konventionell. Raffungen, Dehnungen und Rückblenden sind zwar möglich, nicht jedoch ein Bruch mit dem grundsätzlich linearen Verlauf der Zeit. Das bedeutet nicht, dass der Held in der Zeit nicht ›vorwärts‹ oder rückwärts springen könnte, er selbst lebt dabei aber grundsätzlich ›vorwärts‹. Würden Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit des Helden in willkürlicher Reihenfolge einander abwechseln, wäre das Ergebnis Verwirrung.

3. Eine weitere elementare Gemeinsamkeit besteht im Vorhandensein von Konflikten. Das bedeutet, es muss einen Antagonisten geben, der den Helden durch seine Aktionen zum Handeln zwingt. Dadurch dass der Antagonist eigene Ziele verfolgt, herrscht bezogen auf den Plot ein *äußerer* Konflikt vor. Für die Hauptfigur ist jedoch, ausgelöst durch den äußeren Druck des Antagonisten, der *innere* Konflikt zentral, denn er muss sich gegen seine eigenen Widerstände innerlich verändern, um äußerlich zu bestehen.

4. Schließlich gibt es in archeplotbasierten Storys grundsätzlich eine konsistente Realität mit konsistenten Regeln, d.h. es herrscht Kausalität und einmal etablierte Regeln dürfen nicht gebrochen werden. Das gilt für Games sogar in besonders strengem Maße, denn ein Spieler hat nur dann eine Chance, ein Spiel erfolgreich zu absolvieren, wenn er seine Regeln beherrschen kann. Klare Regeln gelten im Übrigen auch für Szenarien mit nichtrealistischen Realitäten.

Die bis hierher beschriebenen Gemeinsamkeiten spiegeln sich auch in der Dreiaktstruktur, die allen archetypischen Geschichten zugrunde liegt.

Der klassische Figurenkanon

Ich werde zunächst auf den Figurenkanon eingehen, der den Archeplot bevölkert, und seine wichtigsten Typen den in SILENT HILL 2 vorkommenden Figuren zuordnen. Bereits daran wird sich zeigen, wie stark dieses Spiel in seiner Story-Struktur an Campbells Heldenreise orientiert ist. Die Bezeichnungen der einzelnen Figurentypen übernehme ich von James N. Frey (2001, 141-160).

Der Protagonist

Die wichtigste Figur einer archeplot-basierten Geschichte ist der Held, der jedoch nicht idealisiert ist, sondern als Mensch mit Schwächen und Fehlern in Erscheinung tritt. Er ist ein Protagonist, das heißt er handelt aktiv und treibt dadurch die Handlung voran. ◀2

Frey beschreibt eine Palette von Eigenschaften, von denen ein Protagonist wenigstens einige haben sollte, um als solcher wahrgenommen werden zu können (vgl. Frey 2001, 51-66):

1. Der Protagonist hat Mut oder er findet ihn im Verlauf der Geschichte. James, der Held in SILENT HILL 2, ist ein normaler Mensch, den es in eine Horrorwelt verschlägt, in der er mutig seinen Weg zu finden versucht.
2. Der Protagonist ist ein Outlaw, der nach seinen eigenen Regeln lebt. Da James einen Menschen (Mary) getötet hat, ist er, auch wenn er das selbst nicht wahrhaben will, ein Outlaw.
3. Der Protagonist ist körperlich oder seelisch verletzt worden. Die Krankheit von Mary und ihr Tod sind für James starke seelische Verletzungen.
4. Oft ist der Protagonist sexuell potent. Eine Eigenschaft, die James leugnen muss, wenn er der attraktiven Maria widerstehen und Mary treu bleiben will.
5. Der Protagonist ist in der Regel von einer beherrschenden Leidenschaft getrieben, die ihn zum Handeln treibt. James will um jeden Preis wissen, ob der Brief, den er erhalten hat, wirklich von Mary stammt und ob sie noch lebt. Dieser Wunsch ist durch seine Liebe sowie durch sein Bedürfnis, ›unschuldig‹ zu sein, motiviert.
6. Meist ist der Protagonist durch Zielorientierung charakterisiert, d.h. er verfolgt sein Ziel gegen alle Widerstände. Game-Entwickler setzen auf den Dickkopf des Spielers, der nicht bereit ist, nach den ersten Rückschlägen aufzugeben. Das Verhältnis von Erfolg und Scheitern ist dabei prekär und muss von den Game-Entwicklern gut austariert werden, um das Beharrungsvermögen des Spielers nicht über Gebühr auf die Probe zu stellen. ◀3

Man muss als Spieler nicht alle Eigenschaften des Helden von Beginn der Story an kennen und ein Held braucht auch nicht alle von Frey beschriebenen Ei-

genschaften. Doch je mehr er davon hat, desto interessanter wird er. Besonders dann, wenn sein Charakter zudem noch Tiefe, also eine Vergangenheit, eine bewusste oder eine unbewusste Motivation oder auch einen inneren Widerspruch hat. Das alles trifft auf James zu: In seiner Vergangenheit lauern Verzweiflung und Mord, seine bewusste Motivation besteht darin Mary zu finden, die unbewusste Motivation ist, sich von seiner Schuld zu befreien, und der innere Widerspruch besteht einerseits in dem Wunsch, seine kranke Frau (Mary) zurück zu gewinnen und andererseits in dem Wunsch, eine verbesserte, attraktivere Version von ihr zu finden (Maria). Ein weiterer innerer Widerspruch ist der zwischen James Bild von sich selbst als fürsorglichem, treuem und liebendem Ehemann und seinen verdrängten Bedürfnissen und verborgenen Schuldgefühlen.

Der Antagonist

Die zweite Figur, die für eine Geschichte ebenso wichtig ist wie der Protagonist, ist der Antagonist oder der Gegenspieler. Der Antagonist muss nicht unbedingt eine Person sein, es kann sich z.B. auch um eine Naturkatastrophe oder eine Institution handeln. Antagonisten sind auch nicht zwangsläufig Bösewichte, sondern sie haben oft die besten Absichten, ihre Interessen sind aber denen des Protagonisten diametral entgegengesetzt. Die Ziele von Protagonist und Antagonist sind grundsätzlich nicht miteinander vereinbar, ein Kompromiss ist nicht möglich. Der (möglichst starke) Gegenspieler fungiert als Handlungsmotivation für den Protagonisten.

Der Gegenspieler in *SILENT HILL 2* ist ein komplexes, mehrschichtiges Gebilde. Er tritt als Ort ›Silent Hill‹ in Erscheinung und personifiziert sich in den Monstern, die er hervorbringt. Zugleich ist der Ort auch James persönlicher »mythischer Wald« (Frey 2001, 48) und Ausdruck von James inneren Konflikten. Die Monster sind Manifestationen von James inneren Dämonen, die in ihrer jeweiligen Ausprägung Komponenten von James zerrütteter Psyche darstellen. Die ›lying figures‹ z.B. – Monster in einer organischen Zwangsjacke – versinnbildlichen Hilflosigkeit und Wahnsinn und der Giftnebel, den sie versprühen, ist das Gift der Lüge. Die ›Mannequins‹ – Monster, die aus zwei glatten Paar Frauenbeinen bestehen – repräsentieren James sexuelles Begehren, für das er sich schuldig fühlt. Dies wird besonders deutlich, wenn wir einen Henker ein Mannequin vergewaltigen sehen (vgl. Abb.1 und Kurowsky 2002).¹⁴

Abb.1: Henker und Mannequins



Die körperlich stärkste Manifestation des Antagonisten, die James Psyche in Gemeinschaft mit Silent Hill hervor bringt, ist die Figur des Henkers. Der Henker symbolisiert sowohl James selbst, der seine Frau Mary gerichtet hat, als auch die strafende Instanz, die hier ist um *ihn* zu richten.

Den Part des *aktiven* Antagonisten, der die Story beeinflusst, um seine eigenen Ziele zu erreichen, übernimmt in diesem Fall Maria. Antagonisten sind oft grausam und sie können nicht vergeben. Da James von Maria das, was er am dringendsten braucht, nicht bekommen kann – Vergebung seiner Schuld – kann sie ihn am Ende bei drei der vier möglichen Spielenden auch nicht für sich gewinnen. Die Version des Spiels, in der James mit Maria die Stadt verlässt, zeigt uns einen Helden, der kapituliert hat. Auch Maria ist Manifestation, und zwar von James unbewussten Wünschen nach einer attraktiveren Version von Mary. Als solche gewinnt sie Eigenleben und ihr Ziel ist es, James für sich zu gewinnen und für immer an Silent Hill zu binden. Die Motivation Marias wird an ihren geschickten und zunehmend intensiven Versuchen deutlich, James zu manipulieren: Maria, eine sexuell attraktivere Version von Mary, versucht immer wieder, James für sich zu interessieren. Je weiter die Geschichte voran schreitet, desto eindeutiger werden ihre geschickten und auf James psychische Befindlichkeit abgestellten Angebote. Erst als James absolut standhaft an Mary festhält, wird sie zu dem Monster, das sie eigentlich ist.

Durch Maria spricht auch der Ort Silent Hill selbst: Ehemals ein Paradies, wurde Silent Hill von Menschen ausgebeutet und zerstört. Hier wurden die amerikanischen Ureinwohner abgeschlachtet, Leichen wurden in den Sümpfen versenkt, es gab Massenhinrichtungen und eine ganze Reihe von weiteren blutigen Verbrechen, die aus einem ehemaligen Idyll einen brodelnden Kessel voll grausiger Erinnerungen machten. Der Ort rächt sich als Antagonist für das, was ihm angetan wurde.

Weitere wichtige Figuren im klassischen Kanon

Von einem *Herold* (eine Person, ein Gegenstand oder ein Ereignis) erhält der Held einen Ruf zum Abenteuer. Im Fall von SILENT HILL 2 ist der Herold Marys Brief, der James glauben macht, sie sei noch am Leben und erwarte ihn in Silent Hill.

Ein *Mentor* gibt dem Helden vor seinem Aufbruch in den mythischen Wald Hilfestellung. In SILENT HILL 2 wird die Mentorfunktion von einem Stadtplan übernommen, den der Spieler an sich nehmen muss, um die Stadt betreten zu können. Die Funktion des Mentors wird in Games genau dort ausgeführt, wo der Held/Spieler mit allem Nötigen für seine Mission ausgerüstet wird (vgl. Abb.2).

Ein *Torwächter* warnt den Helden seine Reise anzutreten, manchmal droht er ihm und trachtet ihm nach dem Leben. Der Torwächter kann mit dem Mentor oder auch mit dem Antagonisten oder seinen Handlangern identisch sein, oft tritt er in Form von geliebten Menschen in Erscheinung, die den Helden zurück halten wollen. In *SILENT HILL 2* ist die Torwächtersituation auf Angela, die ihn davor warnt nach Silent Hill zu gehen, und auf die erste lying figure verteilt, die James in einer Unterführung besiegen muss, um in die Stadt zu gelangen. Das Monster bewacht hier ganz buchstäblich das Tor zum mythischen Wald.

Oft gibt es in archetypischen Geschichten auch *Gefährten*. Sie stehen dem Protagonisten hilfreich zur Seite und haben meistens Eigenschaften, die dem Helden fehlen. In *SILENT HILL 2* übernimmt Maria zeitweise die Rolle der Gefährtin und hilft James (vgl. Abb.3). Sie hat u.A. den Schlüssel für einen Nachtclub, in den der Spieler

hinein muss, und man kann nur mit ihrer Hilfe bestimmte Items finden. Auch Laura ist, wenn auch eine zunächst bissige und flüchtige, Gefährtin von James. Sie hat vor allem drei Eigenschaften, die James fehlen: Sie ist erstens unschuldig und zweitens stößt sie James mit ihren Vorwürfen immer wieder auf die harte aber heilsame Wahrheit, dass er sich um Mary nicht angemessen gekümmert hat. Drittens kann Laura sich aufgrund ihrer Unschuld in Silent Hill im Gegensatz zu James angstfrei bewegen, denn für sie gibt es hier keine inneren Dämonen, die nach außen drängen. Bei einem der möglichen Ausgänge des Spiels wird Laura die Gefährtin, für die James sich verändert und reift.

Marias Rolle sowohl als Gefährtin als auch als Antagonistin impliziert ihre dritte klassische Figurenfunktion: *Der Gott auf tönernen Füßen* ist ein Verbündeter oder ein Geliebter, der sich schließlich als Feind oder zumindest als die falsche Wahl entpuppt: In der klassischen Rolle des *Verwandlungskünstlers* offenbart Maria in *SILENT HILL 2* am Ende nicht nur ihr Talent, wie jemand anders auszu- sehen, sondern sie zeigt auch ihre wahre, monströse Gestalt.

Die Figur des *weisen Narren* ist ebenfalls klassisch. Der Held muss seine verborgene Weisheit erkennen, um weiter zu kommen. In *SILENT HILL 2* wird diese Rolle sowohl von der psychisch kranken und selbsterstörerischen Angela als auch

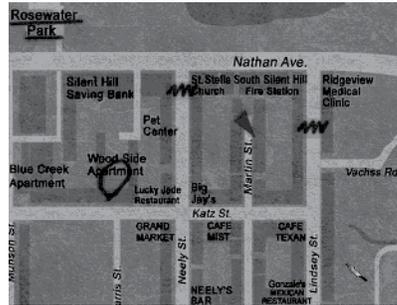


Abb.2: Stadtplan für Silent Hill

Abb.3: James und Maria.

von dem brutalen und immer mehr aus dem Ruder laufenden Eddie übernommen. Beide sind Mörder – Eddie tötet jeden, der über ihn lacht, Angela hat ihren Vater ermordet, der sie geschlagen und missbraucht hat – und beide stoßen James immer wieder auf die eine Wahrheit, die er erkennen muss, nämlich dass er ebenfalls jemanden getötet hat.

Der oder die *Geliebte* des Helden, ebenfalls eine immer wiederkehrende Figur, ist meistens ein komplementärer Gegensatz zum Helden, das heißt die beiden ergänzen sich gegenseitig. Die Rolle der Geliebten ist in *SILENT HILL 2* ebenfalls doppelt vergeben, einmal in Form der beinahe asexuellen Mary und einmal in Form der eindeutig sexuellen Maria. Beide bilden auf ihre Weise einen Gegensatz zu James; die kranke Mary in sofern, als dass James als Mann sexuelle Bedürfnisse hat, die er verdrängen muss. Mary übernimmt dabei die Rolle der Frau als *Heilige* oder *Jungfrau*; sie ist vergleichbar mit der biblischen Maria. Ihre Wahltochter Laura ist die einzig erlöste Figur im gesamten Spiel und nur durch sie kann James ebenfalls erlöst werden. Ein mögliches Ende des Spiels zelebriert dann auch diese Erlösung. Maria, der im Gegensatz dazu die Rolle der biblischen Maria Magdalena entspricht, ist insofern ein Gegensatz zu James, als dass sie zu ihren sexuellen Bedürfnissen stehen kann, während er seine Bedürfnisse aufgrund seiner Schuldgefühle verdrängt. Maria ist dementsprechend entgegengesetzt zu Mary die Frau als *Hure* und *Verführerin*, was sich auch in ihrer Rolle als Angestellte des Nachtclubs zeigt.

Der klassische Figurenkanon, den ich hier anhand der Figuren von *SILENT HILL 2* beschrieben habe, lässt sich in praktisch allen archetypischen Geschichten nachweisen.

Die Reise des Helden in *SILENT HILL 2*

Im Folgenden möchte ich nun die Stationen der Reise des Helden in der Dreiaktstruktur und die dazugehörigen Storyelemente beschreiben. Ich werde außerdem die klassischen Storyelemente auf ihr Vorhandensein im Game überprüfen und die Reise des Helden anhand der Ereignisse in *SILENT HILL 2* exemplarisch nachvollziehen.

In *SILENT HILL 2* wird die Story überwiegend in den Cutscenes erzählt. Sie stellen die dramaturgisch zentralen Vorgänge dar, die den Plot durch Wendungen, Informationen, neue Aufgaben und neue Konflikte jeweils einen Schritt voran bringen. Zwischen den Cutscenes sucht der Spieler in der Rolle von James seinen Weg durch Silent Hill, er kämpft gegen Monster und löst Rätsel, das heißt er stößt auf äußere Hindernisse. Auch während der Spieler-Aktion tau-

chen zum Teil Plot-Elemente auf. Das sind vor allem dramaturgisch notwendige Kraftproben, die ein Protagonist bestehen muss, um sein Ziel zu erreichen. Ich werde weiter unten darauf zurückkommen. Vieles, was auf den ersten Blick wie Plot aussieht – so findet der Spieler z.B. Inschriften, die ihn über die Backstory von Silent Hill aufklären – ist jedoch nicht notwendig, um diesen voran zu bringen und dem Spielverlauf folgen zu können. Solche Elemente gehören zwar insofern zur Story, als dass sie diese um Hintergrund bereichern und die Authentizität und Bedeutungsdichte des Szenarios erhöhen, sind jedoch für den Verlauf der Geschichte nicht wichtig. Es liegt am Spielstil des Spielers, ob und wie viel Bedeutung er seinem Spiel durch solche vertiefenden Storyelemente hinzufügen will. Grundsätzlich kann man sagen, dass nur Elemente des Spiels, die zwingend notwendig, also Bedingung sind, um im Spiel weiter zu kommen, auch Plotelemente sein können. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um Cutszenes, Simulationen oder Spieler-Aktion handelt.

Die Bezeichnung der einzelnen Stationen der Reise des Helden, die ich nun anhand von SILENT HILL 2 nachvollziehen werde, folgt etablierten Begriffen von Bronner (2004), Campbell (1999), Frey (2001) und Schütte (2000).

Akt I

Alltag / Status Quo: Eine Geschichte beginnt in der Alltagswelt des Helden, in der dieser sich bereits bewusst oder unbewusst mit Problemen herumschlägt. Es ist ein Alltag mit Fehlern, der nach Veränderung schreit.

In SILENT HILL 2 erfahren wir über James Alltag, dass er Witwer ist und um seine Frau Mary trauert, die nach einer schweren Krankheit gestorben ist. Der ehemals funktionierende Alltag ist also bereits aus den Fugen, James hat sich bereits auf den Weg gemacht und ist dem *Anstoß / Ruf zum Abenteuer* gefolgt. Dem Ruf zu folgen bedeutet, die Alltagswelt zu verlassen und den mythischen Wald zu betreten. In SILENT HILL 2 erfolgt der Ruf in Form eines *Herolds* – der Brief von Mary, in dem sie James bittet, nach Silent Hill zu kommen, wo sie auf ihn warte.

Das Spiel beginnt in einer Toilette auf einem Parkplatz vor der Stadt, wo James sich fragt, ob er wirklich einen Brief von seiner toten Frau erhalten haben kann. Um das heraus zu finden, wird dem Protagonisten nichts anderes übrig bleiben, als dem Ruf zu folgen und nach Mary zu suchen. Die Story beginnt als eine Art Einführungsmission auf dem Parkplatz, die sich bis zum Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald, also bis zum Betreten des Ortes Silent Hill, ausdehnt. Hier findet der *Aufbau der Konfliktsituation* statt. Der Held bereitet sich auf das Verlassen der Alltagswelt und das Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald vor. Dabei begegnet er einem *Mentor* (dem Stadtplan) und er-

hält eine Hilfestellung. Der Spieler muss nun zu Fuß nach Silent Hill gehen, da alle Zufahrtsstraßen versperrt sind. Dabei muss er durch ein nebliges Waldgebiet. Die Strukturbezeichnung *mythischer Wald* ist hier also ganz wörtlich umgesetzt und nimmt die Stimmung dessen vorweg, was James nach dem Über-treten der Schwelle nach Silent Hill, das mythischer Wald sowie äußerer und innerer Antagonist ist, noch erwartet. Der Held wird vor dem Betreten des eigentlichen mythischen Waldes von einem *Torwächter* gewarnt oder behindert, die Reise anzutreten. Der Torwächter ist die erste Prüfung, die sich dem Helden in den Weg stellt und die er bestehen muss, um Zutritt zum mythischen Wald zu erhalten. Die Torwächtersituation ist über den ersten Akt auf die erste Begegnung mit Angela auf dem Friedhof (Cutscene) und die erste Begegnung mit einer lying figure verteilt. In einer Cutscene sehen wir das Monster sich aufrichten und James eine Waffe aufnehmen und sich kampfbereit machen. Die Bereitschaft, den Torwächter zu besiegen, wird also erzählerisch gestaltet. Oft bekommt der Held im ersten Akt bereits einen oder mehrere *Gefährten* und nimmt *Abschied* von jemandem, den er liebt. Der Abschied von Mary liegt in der Vorgeschichte des Spiels und ist zugleich Ursache für James Wunsch, sie wieder zu finden. ◀5 Auf die Gefährten, die in der Story dieses Spiels erst im zweiten Akt auftauchen, werde ich weiter unten eingehen.

Übergang zu Akt II

Wendepunkt 1 / point of no return / 1. Übertreten der Schwelle: Den ersten Wendepunkt in der Geschichte muss der Protagonist durch seinen Kampf gegen die lying figure selbst realisieren. Das Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald, welche die erste dramaturgisch notwendige Prüfung des Helden darstellt, wird vorrangig durch eine Spieler-Aktion vollzogen. In Games beginnt grundsätzlich spätestens an diesem Punkt der Story die eigentliche Spieler-Aktion. Der Held verlässt unwiderruflich die Alltagswelt und betritt den mythischen Wald.

Akt II

Aufbau der Hauptspannung / Weg der Hindernisse: Im mythischen Wald gelten Regeln und Gesetze, die der Held erst lernen muss. Er wird vielfach auf die Probe gestellt und muss etliche Hindernisse überwinden. Der Weg der Hindernisse bereitet den Helden auf das vor, was er am Ende seiner Reise zu bewältigen haben wird. In den klassischen Medien ist der zweite Akt in der Regel der längste und auch in Games beginnt nun die lange Strecke der eigentlichen Spieler-Aktion, die mit Cutscenes oder Simulationen von Situationen durchsetzt ist, welche die Story voran bringen und in denen der Spieler flexibel reagieren muss.

In SILENT HILL 2 ist der Spieler den gesamten zweiten Akt über damit beschäftigt, den Ort und seine Gebäude zu erkunden, Items einzusammeln, Monster zu besiegen und Rätsel zu lösen. Nach und nach dringt der Spieler immer tiefer in James persönlichen mythischen Wald vor und stößt dabei immer wieder auf Cutscenes, die ihn James innerer Wahrheit ein Stückchen näher bringen. Das beherrschende Thema, mit dem der Spieler konfrontiert wird, ist verdrängte Schuld, worin aber diese Schuld besteht, bleibt vorerst noch rätselhaft: Im Woodside Appartement sieht James zum ersten Mal einen Henker und er begegnet Laura, die einen wichtigen Schlüssel aus seiner Reichweite befördert, so dass sein Weiterkommen erschwert ist. Weitere Cutscenes zeigen, wie ein Henker zwei Mannequins vergewaltigt und tötet, sowie die erste Begegnung mit dem wahnsinnigen Mörder Eddie. Die zweite Begegnung mit Angela offenbart ihre psychische Krankheit und ihr Bedürfnis, sich selbst zu bestrafen. Angela und Eddie wurden wie James auf unerklärliche Weise nach Silent Hill gerufen und offensichtlich schlagen sie sich nicht nur mit Schuldgefühlen herum, sondern sie akzeptieren James wie selbstverständlich als ihresgleichen.

All diese Cutscenes weisen auf James eigentliche Aufgabe hin: Was in die Tiefen des Unterbewusstseins verdrängt wurde, muss wieder an die Oberfläche geholt werden, damit es überwunden werden kann. Das äußere Ziel des Protagonisten, das darin besteht Mary zu finden, stimmt also mit seinem inneren Ziel nicht überein. Das innere steht sogar im Widerspruch zum äußeren Ziel, denn James kann niemals beide Ziele zugleich erreichen. Ein solches Dilemma gibt einer Figur und einer Story Tiefe, denn es fordert vom Protagonisten eine grundlegende und sehr schwierige Entscheidung zwischen zwei für ihn gleichermaßen wichtigen Dingen.

Am Ende dieser ersten Reihe von Cutscenes trifft der Spieler erneut auf den Henker. Da der Henker diejenigen richtet, die Schuld auf sich geladen haben, bedroht er nun auch – über die Figur/Protagonisten-Koppelung – den Spieler. Die von inneren Konflikten völlig befreite Aufgabe des Spielers ist es an dieser Stelle zu überleben.

Nachdem diese Prüfung bestanden wurde, geht der Protagonist zum Rosewater Park. Auf dem Weg dorthin begegnet er in einer Cutscene wiederum Laura. Sie ist abweisend und wirft ihm vor, dass er Mary nicht richtig geliebt habe. Ein Selbstvorwurf, der in James Unterbewusstsein schlummert, und den er an diesem Punkt der Geschichte noch nicht akzeptieren kann.

Der nächste dramaturgisch wichtige Moment ist in diesem Game ein *Plotpoint*, ein Punkt, an dem in einer Story ein neues Element hinzukommt, das sie in eine neue Richtung bringt: James begegnet in einer Cutscene zum ersten Mal Maria. Zunächst hält James Maria für seine Frau Mary, erkennt dann aber, dass die bei-

den Frauen sich lediglich erstaunlich ähnlich sehen. Maria flirtet mit dem zurückhaltenden James, der sich vor allem Mary verpflichtet fühlt, und fordert, dass er sie beschützen soll. Damit zielt sie auf James Trauma, die Unfähigkeit Mary vor ihrer Krankheit und damit vor dem Tod zu beschützen. Zuerst will James ohne Maria weiter gehen. Sie dringt noch tiefer in seinen Schuldkomplex ein und wirft ihm vor, dass er sie vielleicht genauso hasse, wie er Mary gehasst habe. James lenkt ein und nimmt Maria mit. Von nun an ist sie während der Spieler-Aktion für eine Weile James Gefährtin.

Eine weitere Cutscene zeigt eine Begegnung mit Eddie und Laura, in der Laura erneut vor James wegläuft. Maria ist es, die das Ziel definiert, das kleine Mädchen zu finden und zu beschützen. Das Brookhaven-Hospital beschwört offensichtlich Erinnerungen an Marys Krankheit herauf, denn Maria fühlt sich plötzlich nicht mehr wohl und muss sich hinlegen. Der Spieler macht sich ohne Maria auf die Suche nach Laura und findet sie in einer weiteren Cutscene. Zum ersten Mal gibt sie sich ein wenig zugänglicher und erzählt von einem Brief, den sie von Mary erhalten hat. Als James in seiner Gier nach dem Brief grob zu ihr wird, erneuert sich Lauras Misstrauen James gegenüber und sie sperrt ihn in einen in *ihrer* Wahrnehmung leeren Raum. Der Spieler sieht sich in diesem Raum allerdings mit an Bettgestelle gefesselten, dicklippigen Monstern konfrontiert, die ihn zu erwürgen versuchen – eine Reminiszenz an die bettlägerige Mary, die ihn mit ihrem Leiden nicht losließ.

Nachdem der Spieler diesen Kampf bestanden hat, findet eine Art ›reality shifting‹ statt, welches das Krankenhaus älter erscheinen lässt als zuvor. Dieses Abwärtschreiten in die Vergangenheit reißt James noch tiefer in den mythischen Wald seiner Psyche.

In dieser veränderten Version der Realität ist Maria nicht mehr dort, wo James sie zurück gelassen hat. Der Spieler findet sie nach weiteren Rätseln und Monstern im tiefsten Keller des Krankenhauses wieder, wo Maria ihm in einer Cutscene erbittert vorwirft, sie allein gelassen zu haben, was James daran erinnert, dass er einst Mary allein gelassen hat.

Emotionaler Höhepunkt 1: Nun gelangen wir an den ersten emotionalen Höhepunkt des Spiels. Bei einem emotionalen Höhepunkt handelt es sich um einen wichtigen Wendepunkt im Verlauf einer Story. Hier schlägt eine katastrophale Situation in Hoffnung um oder umgekehrt. Die meisten Storys haben zwei solcher emotionalen Höhepunkte. Games präsentieren an solchen Stellen in der Regel eine Cutscene: Der Spieler und Maria treffen in einem langen Gang im Keller des Krankenhauses auf einen Henker. Der Protagonist kann nun zum Fahrstuhl rennen und sich retten, aber er muss in der folgenden Cutscene hilflos mit ansehen, wie der Henker Maria tötet. Für James (und seinen Spieler) ist

dies ein überaus trauriges Ereignis, das die Stimmung der Story umschlagen lässt. Der Vergleich von James Unfähigkeit Maria zu beschützen mit der Unfähigkeit seine Frau vor dem Tod zu bewahren drängt sich an dieser Stelle deutlich auf.

Midpoint / Nacht der Seele und Initiation: Der erste emotionale Höhepunkt fällt in Filmen oft ungefähr mit dessen zeitlicher Mitte zusammen und stellt eine Zäsur dar. Nach einer ereignisreichen, aktionsgeladenen Passage folgt nun ein Moment der Ruhe und Einkehr. Der Held erlebt hier in einer scheinbar hoffnungslosen Situation einen Moment der Verzweiflung, er stirbt einen symbolischen Tod und findet in sich eine neue Kraftquelle, von der er selber bisher nichts wusste und die ihn befähigt an seiner Aufgabe zu wachsen und sein Verhalten zu verändern. Diesen Moment nennt man *Tod und Wiedergeburt* oder *Initiation*.

In *SILENT HILL 2* ist die Initiation eher schwach ausgeprägt, da die eigentliche Selbsterkenntnis von James in Form eines zweiten emotionalen Höhepunktes erst viel später in der Spielstory stattfindet. Dennoch impliziert Marias Tod eine Grundsatzentscheidung über das weitere Verhalten des Helden: Er kann jetzt geschlagen aufgeben oder er kann erst recht weiter machen. Nach der unvermeidlichen Katastrophe verlässt der Spieler das Krankenhaus und findet sich wiederum in einer veränderten, noch einmal düstereren Realität wieder; es ist buchstäblich tiefschwarze Nacht (der Seele) um ihn geworden. Die einzige Kraftquelle, die James in dieser Hoffnungslosigkeit noch in sich findet, heißt Mary. Das Bedürfnis sie zu finden, erlangt an dieser Stelle durch einen inneren Monolog neues Gewicht. Im Spieler ist zusätzlich an dieser Stelle durch Marias Insistieren, dass sie Laura finden und beschützen müssten, bereits eine weitere Motivation angelegt, sich von nun an mehr Mühe zu geben als bisher. Eine Verhaltensänderung des Spielers als Protagonist ist also durchaus angelegt.

Von nun an muss der Spieler immer noch tiefer hinab in den mythischen Wald von James Psyche. Im »Geschichtsforschungsverein« erfährt er etwas über die dunkle und blutige Vergangenheit von Silent Hill und tief unter dem Toluca Lake, im Toluca Gefängnis, muss der Spieler weitere Prüfungen in einer zunehmend aus den Fugen geratenden Realität bestehen. Hier begegnet der Spieler in einer Cutscene erneut Eddie nebst einer übel zugerichteten Leiche. Der Verdacht, dass Eddie ein Mörder ist, erhärtet sich.

Wendepunkt 2 / Die Gabe: Nach dem ersten emotionalen Höhepunkt bekommt der Held als Belohnung für seinen Mut oft eine Belohnung in Form von neuen Waffen, Reichtümern, Wissen oder praktisch anwendbarem Können. Oft ist die Gabe etwas, das helfen kann, den Torwächter beim zweiten Schwellenüberschritt, der am Ende aus dem mythischen Wald wieder hinaus in die Alltags-

welt führt, zu besiegen. Das neue Wissen kann aber auch das Geheimnis um den Heimweg oder ein Wegweiser für den Rest der noch zu bestehenden Reise sein. In SILENT HILL 2 irrt der Spieler an diesem Punkt der Geschichte durch ein metaphorisch zu verstehendes seelisches Labyrinth. Hier findet er in einer Cutscene eingesperrt in eine Zelle die plötzlich wieder lebendige Maria. Sie erinnert sich nicht gestorben zu sein, dafür aber erinnert sie sich an etwas, was eigentlich nur Mary wissen kann: James hat, als er mit Mary im Lake View Hotel war, dort ein Videoband vergessen. Die wundersame Wiederbelebung Marias stellt den zweiten Wendepunkt dar, der Spieler kann nun sicher sein, dass es mit Maria eine sehr merkwürdige Bewandnis hat. Der entscheidende Hinweis, die eigentliche *Gabe*, ist der Hinweis auf das Videoband, das der Spieler auf seinem weiteren Weg nun suchen muss. Dieses Band wird James später zur Selbsterkenntnis zwingen.

In den folgenden Cutscenes wird diese Selbsterkenntnis weiter vorbereitet: Im Labyrinth begegnet James noch einmal Angela, die gerade von einem Monster, das sie Daddy nennt, angegriffen wird; offensichtlich wurde Angela von ihrem Vater missbraucht und sie hat ihn deswegen getötet. Der eindeutige Hinweis auf Angela als Mörderin ihres Vaters ist der blutbeschmierte Zeitungsartikel, der von diesem Mord berichtet und den James auf dem Gang findet, kurz bevor er Angelas Schreie hört. Der Protagonist muss Angela vor dem Daddy-Monster retten und es töten. Die Prüfung, die er hier zu bestehen hat, ist die Frage, ob er dieses Mal in der Lage sein wird, einen Menschen zu beschützen, oder ob er wieder scheitern wird. Nach bestandener Prüfung stößt Angela, statt ihm dankbar zu sein, James in einer weiteren Cutscene auf seine innere Wahrheit: Sie behauptet, James habe Mary nicht mehr gewollt, er habe vielleicht eine andere gefunden (Maria) und er wolle doch nur das eine (Sex). Noch streitet James, wenn auch mit weniger Nachdruck als bisher, alles ab, noch ist sein innerer Widerstand gegen die Wahrheit nicht gebrochen.

Wenn der Spieler endlich in die Lage kommt, Maria aus ihrer Zelle zu befreien, findet er sie bereits wieder tot vor – ein weiteres Mal wird James also auf seine Unfähigkeit hingewiesen, einen geliebten Menschen zu beschützen. Anschließend begegnet der Spieler zum letzten Mal Eddie, der sich nun als definitiv wahnsinniger Mörder entpuppt, der in James jemanden sieht, der ihm sehr ähnlich ist. Da die Stadt auch James gerufen habe, so Eddies naheliegende Schlussfolgerung, muss auch sein Gewissen mit etwas Schwerwiegendem belastet sein. Da James auch dieses Mal alles abstreitet, greift Eddie James an und der Spieler ist gezwungen, sein Leben zu verteidigen, indem er Eddie tötet. James, der sich an dieser Stelle nur selbst verteidigt, plagt das schlechte Gewis-

sen, einen Menschen getötet zu haben. Noch immer ist er nicht bereit zu erkennen, dass er bereits einmal getötet hat.

Nach vollbrachter Tat muss der Spieler durch ein offenes Grab in die Tiefe springen, um den Ausgang aus dem Labyrinth und das Ufer des Sees zu finden, von wo aus er mit einem Boot zum Lake View Hotel rudert (vgl. Abb.4).

Dort angekommen zeigt Laura ihm in einer Cutscene einen Brief, in dem Mary sie bittet, James zu verzeihen, dass er sich nicht um sie gekümmert hat. Erneut wird James auf seine Veräumnisse und seine Schuld gestoßen, aber er kommt Laura auch ein wenig näher und sie beginnt ihm zu vertrauen.

Emotionaler Höhepunkt 2: Der zweite emotionale Höhepunkt einer Geschichte ereignet sich kurz vor den beiden letzten entscheidenden Kraftproben, also kurz vor dem Übergang zum dritten Akt. Auch hier gibt es noch einmal einen Umschlagpunkt von Katastrophe in Hoffnung oder umgekehrt und oft gerät der Held emotional nackt und schutzlos in diese Situation hinein: Der Spieler von SILENT HILL 2 muss, bevor er das entscheidende Videoband finden kann, sich völlig entblößen und alle Hilfsmittel ablegen, die er im Laufe des Spiels eingesammelt hat. ◀ Hier wird noch einmal die Motivation des Helden auf die Probe gestellt.

In der Cutscene, in der James sich das Video ansieht, sieht der Protagonist – wenn auch recht undeutlich – endlich, was von Anfang an immer wieder angedeutet wurde: Er selbst war es, welcher der todkranken Mary das Kopfkissen ins Gesicht gedrückt und sie erstickt hat (vgl. Abb. 5).

Diese Erkenntnis trifft James wie ein Schlag. Als Laura den Raum betritt, gesteht er dem unschuldigen Kind seine Schuld. Laura ist wütend, schlägt aber dennoch vor, da Mary ja nun nicht hier ist, dass sie *gemeinsam* diesen Ort verlassen sollten, sie bietet James also eine Chance auf Vergebung an. Er ist jedoch nicht bereit, dieses Angebot anzunehmen, bevor er nicht noch einmal um die so sehr ersehnte Vergebung gekämpft und sie sich verdient hat. Um James und den Spieler zu motivieren weiter zu machen, hören wir Marys Hilferufe aus James' Radio-Empfänger.



Abb.4: James auf dem See



Abb.5: James an Marys Sterbebett

Das Hotel, das der Spieler nun durchstreift, ist untermalt von einer verzerrten, weinenden Soundkulisse und die Logik der Architektur ist vollkommen durcheinander geraten: Statt durch Türen in Räume zu gelangen, gelangt man immer nur in weitere, noch düsterere Gänge.

Nun beginnt, was im dramaturgischen Vokabular die *magische Flucht* genannt wird: Der Held muss sich beeilen, seinen Weg zurück in die Alltagswelt zu finden, denn die Kräfte des Bösen sind noch immer aktiv. Die magische Flucht ist in Games in der Regel Spieler-Aktion, wird in SILENT HILL 2 aber noch einmal von einer Cutscene unterbrochen: James begegnet ein letztes Mal Angela, die sich bei ihm entschuldigt und für ihre Rettung bedankt. Sie sagt jedoch auch, dass sie lieber gestorben wäre und ihre Strafe akzeptiert hätte. Die Entscheidung, die Angela aus ihrer eigenen Heldenreise gezogen hat, ist eindeutig: *Ihre* Flucht aus dem mythischen Wald führt in den Tod. Angelas Wunsch zu sterben hat James an dieser Stelle nichts mehr entgegen zu setzen und er lässt sie ziehen.

Höhepunkt 1 / Kraftprobe 1: Die schwierigsten Teile der Reise bestehen in den Kraftproben zwischen dem Helden und seinem Gegenspieler. Der Held muss seine Erkenntnisse und sein neues Selbst in diesen Prüfungen bewähren. Bei der ersten Kraftprobe wird der Held entweder getötet, in dem Fall bleibt es die einzige Kraftprobe, oder er erringt einen Preis. In Games sind Kraftproben grundsätzlich Teil der Spieler-Aktion, denn dies sind die Punkte, an denen der Protagonist sich beweisen muss.

In SILENT HILL 2 muss James in einer Cutscene ein weiteres Mal mit ansehen, wie zwei Henker Maria töten. Seine Charakterveränderung zeigt sich in dem Moment, an dem er feststellt, dass er die Henker brauchte, um sich selbst für seine Tat zu bestrafen. Die Kraftprobe, die der Spieler nun zu bestehen hat, ist der Kampf gegen die beiden – nunmehr für James in ihrer Funktion überflüssig gewordenen – Henker. James ist in gewissem Sinne sein eigener Gegenspieler geworden. Überlebt der Spieler lange genug, richten sich die beiden Henker in einer weiteren Cutscene irgendwann selbst. Dass der Spieler an dieser Stelle *zwei* Henkern gegenüber treten muss, hat durchaus einen Sinn: Bis zu Eddies Tod ist der Spieler immer nur einem Henker begegnet, nun aber sind es zwei – einer steht dafür, dass er Mary getötet hat, einer dafür, dass er, wenn auch aus Notwehr, Eddie getötet hat. Für beides empfindet James´ Schuld und beide Henker müssen sterben, damit James sich von seinen Schuldgefühlen befreien kann. James Preis für diesen Sieg besteht in zwei Eiern, die der Spieler den Henkern abnehmen muss, um mit ihrer Hilfe die letzte Tür zu öffnen, die ihn zu Mary führen soll.

Übergang zu Akt III

Wendepunkt 3 / 2. Übertreten der Schwelle: Ist die erste Kraftprobe bestanden, glaubt der Held, er habe sein Ziel erreicht und könne in die Alltagswelt zurückkehren. In SILENT HILL 2 übertritt der Spieler die Schwelle, indem er nach dem Kampf gegen die Henker durch eine Tür geht. Er erreicht einen langen, relativ hellen Gang. Während er ihn entlang geht, hört man Mary so reden, wie sie in der letzten Phase ihrer Krankheit gesprochen hat. Aus diesen Erinnerungen wird deutlich, dass die Beziehung zwischen James und Mary zerrissen war: Sie schreit ihn an, will ihn weg schicken und bezeichnet sich selbst als Monster, nicht wert geliebt zu werden. Nachdem der Spieler den Gang durchquert hat, erreicht er eine lange Treppe, die in einem Innenhof nach oben führt. Dieser Weg hinauf entspricht einem kurzen und bündigen Aufstieg aus den düsteren Tiefen des mythischen Waldes zurück ans Licht des Alltags; so dürfen James und der Spieler zumindest hoffen. Der in Silent Hill allgegenwärtige Nebel löst sich hier in reinigenden Regen auf und der Dachboden, den der Spieler schließlich erreicht, ist durchflutet von hellem Tageslicht.

Akt III

Im dritten Akt einer Story wird noch einmal *neue Spannung* aufgebaut. Der Held glaubt, seine Aufgabe gelöst zu haben. Er ist an dieser Stelle bereits in seine Alltagswelt zurückgekehrt oder zumindest glaubt er das. Doch er stellt fest, dass ihm noch eine letzte Aufgabe bevorsteht, denn das Böse, das *ihn* nicht vernichten konnte, ist noch nicht besiegt und bedroht seine Familie oder seine Heimat. Es folgt der 2. *Höhepunkt* und damit *neue Prüfungen*: Der Held muss noch einmal kämpfen. Auch dieser allerletzte Kampf ist im Game grundsätzlich Spieler-Aktion.

Auf dem Dachboden angelangt erwartet den Spieler eines von vier Enden der Story. In SILENT HILL 2 ändert sich, je nachdem welchen der Ausgänge der Spieler erreicht, der Plottyp des gesamten Spiels, ohne dass dabei das übergeordnete Horrorgenre verlassen wird. So finden wir hier entweder den Plottyp eines klassischen »Film noir«, einen »Reifungsplot«, eine »tragische Liebesgeschichte« oder einen »Bestrafungsplot« (zur Definition der Begriffe vgl. McKee 2000, 94-101). Ich werde im Folgenden alle vier Enden und ihren Einfluss auf die Ausprägung des Gesamtplots des Games beschreiben.

Das Maria Ende

Der Spieler erreicht das Maria-Ende, wenn er viel Zeit mit Maria verbracht, sie beschützt und sich an alles gehalten hat, was sie von ihm verlangte (vgl. President Evil 2001/2002, Ch. 10). In SILENT HILL 2 erhalten wir, um die Spannung des

dritten Aktes aufzubauen, eine Cutscene: Auf dem lichtdurchfluteten Dachboden findet James endlich Mary, der Alltag scheint wieder hergestellt. Doch Mary macht James Vorwürfe, weil er so viel Zeit mit Maria verbracht hat und es so lange gedauert hat, bis er sie gefunden hat. James versucht sich zu entschuldigen, aber Mary verwandelt sich in ein wütendes Monster, das eine Manifestation all seiner Schuldgefühle darstellt.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Hat der Held auch die letzte Prüfung bestanden, kann er den mythischen Wald endgültig verlassen. Unter glücklichen Umständen gibt es eine Wiedervereinigung mit den geliebten Menschen, die am Anfang zurückgelassen wurden. Der Held selbst ist nach seiner Reise oft eine gereifte, bei einem tragischen Verlauf eine geschlagene, immer aber eine veränderte Person.

In Games ist die Auflösung selten noch Teil der Spieler-Aktion, meistens wird sie in Form eines Outros inszeniert, so auch bei SILENT HILL 2: Bei dieser Auflösung der Story kann James nun zwar nicht mit Mary, dafür aber mit Maria ein neues Leben beginnen. Er nimmt sie mit zu seinem Auto, das die Alltagswelt repräsentiert, um mit ihr Silent Hill zu verlassen. Dieser Ausgang ist im Kern pessimistisch, denn da Maria nur eine nach James Maßstäben verbesserte Mary ist, kann das illusorische Glück mit ihr nicht von langer Dauer sein: Noch bevor sie ins Auto steigt, hustet Maria bereits so, wie Mary vor ihrem Tod gehustet hat. Auch sie ist krank und wir ahnen, dass James auch sie wird sterben sehen und dass der Kreislauf von Verzweiflung, Verbrechen und Schuld von neuem beginnen wird.

Durch diese Auflösung wird die Story des Spiels zu der eines klassischen Film noir, der sich dadurch auszeichnet, dass ein Verbrechen aus der Sicht eines Protagonisten erzählt wird, der zugleich Detektiv und Opfer einer Femme Fatale ist und darüber hinaus oft selbst noch ein Verbrechen begangen hat (vgl. McKee 2000).

Das Verlassen-Ende

Bedingung für dieses Ende ist, dass der Spieler sehr Mary-bezogen agiert hat. Das heißt, er hat möglichst wenig Zeit mit Maria verbracht, hat sich mit Hilfe von Erste-Hilfe-Kästen, Ampullen und Gesundheitsdrinks über weite Strecken körperlich fit gehalten und ist möglichst zielstrebig voran gegangen, um Mary zu finden. Außerdem hat der Spieler oft Marys Foto betrachtet und ihren Brief gelesen (vgl. President Evil 2001/2002 Ch.10).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet Mary auf dieselbe Weise wie beim Maria Ende. James merkt in der folgenden Cutscene sofort, dass er in Wirklichkeit Maria vor sich hat, die sich als Mary ausgibt, und es wird zweifelsfrei klar, dass es

sich bei Maria nur um ein böses Faksimile seiner Frau handeln kann. Maria fordert James Liebe und, dass er Mary vergessen soll. Als James sagt, dass er das nicht kann, weil sie nicht Mary ist, verwandelt sie sich in ein wütendes Monster. Es folgt *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen*: Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Nachdem der Spieler das Maria-Monster getötet hat, findet James sich in einer Cutscene an der Seite der sterbenden Mary wieder. Er kann sich nun bei ihr dafür entschuldigen, dass er sie getötet hat, und er wünscht sich nichts sehnlicher, als dass seine Gewissensqualen ein Ende finden. Mary verzeiht James und gibt ihm einen Brief, in dem sie ihm ihren letzten Wunsch mitteilt: Er möge sein Leben weiter leben und für Laura sorgen. Die Vision löst sich auf und James und Laura gehen zu James Auto zurück und verlassen gemeinsam Silent Hill.

Bei dieser Auflösung kann James sich mit seinen Schuldgefühlen versöhnen und seine inneren Dämonen hinter sich lassen. Die Verantwortung, die er für Mary nicht übernehmen konnte, übernimmt er nun für ihre Wahltochter Laura. So wird die Story zu einem klassischen »Reifungsplot«, den man allgemein als Geschichte vom Erwachsenwerden bezeichnen kann (vgl. McKee 2000).

Das Selbstmordende

Die Bedingung für dieses Ende ist, dass der Spieler agiert wie jemand, der im Grunde lebensmüde ist. Das heißt, der Spieler hat immer wieder Angelas Messer untersucht, das Selbstmordtagebuch vom Krankenhausdach gelesen und er ist oft verwundet herum gelaufen ohne etwas für seine Heilung zu tun (vgl. *President Evil 2001/2002 Ch. 10*).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet auf dem Dachboden Maria, die in einer Cutscene realisiert, dass James vorhat, sich das Leben zu nehmen, um wenigstens im Tod mit Mary zusammen zu sein. Das kann sie nicht zulassen und so verwandelt sie sich in ihre wahre Monsterform, um James selbst zu töten und ihn, wie sie sagt, zur Hölle zu schicken, wo er Mary nicht finden wird. Es folgt ebenso *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen*: Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Nachdem das Maria-Monster tot ist, findet James sich in einer Cutscene am Sterbebett Marys wieder. Er ist am Boden zerstört und entschuldigt sich bei ihr für seine Tat. Obwohl sie ihn bittet, sein Leben weiter zu leben, fühlt er sich, von Schuld erdrückt, nicht in der Lage dazu. Mary stirbt und James hebt ihre Leiche auf und trägt sie zu seinem Auto. Dann versenkt er sich und Mary im Toluca Lake.

Diese Auflösung macht die Spielstory zu einer »tragischen Liebesgeschichte«. Liebesgeschichten handeln nach McKee entweder von der Rettung des oder der Geliebten oder ersatzweise des besten Freundes oder der besten Freundin (vgl. McKee 2000). Da der Protagonist an dieser Aufgabe scheitert, eigentlich schon zu Beginn des Spiels gescheitert ist, da er seine Geliebte ja selbst getötet hat, bleibt ihm keine Hoffnung mehr. Die *eigentliche* Aufgabe jedoch, die James nicht meistert, besteht darin, zu lernen mit seiner Schuld und ohne Mary weiter zu leben. Auch in dieser Hinsicht endet die Geschichte tragisch. ◀8

Das Wiedergeburt-Ende

Bedingung für dieses Ende ist, dass man das Spiel bereits einmal ganz durchgespielt hat und dass man beim zweiten Durchgang vier neue Items eingesammelt hat. Diese Items erlauben es James, in direkten Kontakt mit den dunklen Mächten zu treten, die Silent Hill kontrollieren (vgl. President Evil 2001/2002 Ch. 10).

Spannung 3. Akt: Der Spieler findet auf dem Dachboden die als Mary verkleidete Maria vor, die, nachdem sie in einer Cutscene entlarvt wurde, von James fordert, Mary zu vergessen und bei ihr zu bleiben. Als James sich weigert, verwandelt sie sich wütend in das Maria-Monster. Wiederum folgt *Höhepunkt 2 / Neue Prüfungen:* Der Spieler muss das Maria-Monster töten.

Auflösung / Rückkehr und Wiedervereinigung: Auch hier eine Cutscene. Bei einer Bootsfahrt über den Toluca Lake zu einer Insel in seiner Mitte hören wir James Gedanken, die darum kreisen, dass es vielleicht möglich ist, die alten Götter anzurufen, Mary von den Toten zurück zu holen und mit ihr für immer in Silent Hill zu leben.

Diese Auflösung zeigt einen wahnsinnig gewordenen James, der sich der Illusion hingibt, er könnte mit Hilfe der bösen Mächte Mary zurückgewinnen. Dadurch wird die Story zu einem »Bestrafungsplot«, in dem ein anfangs guter Protagonist böse wird und dafür bestraft wird (vgl. McKee 2000). Wir sehen hier zwar keine Bestrafung, aber wir können annehmen, dass die reine und gute Mary, kehrte sie tatsächlich zurück, einen James, der sich den Mächten des Bösen verschrieben hat, wohl nicht mehr würde lieben können. Mit jedem dieser Ausgänge erhält SILENT HILL 2 einen geschlossenen und kompletten Archephot. Mit der Analyse der Spielstory habe ich zu zeigen versucht, dass Games nicht nur Geschichten erzählen, sondern dass sie einem uralten Storyprinzip folgen. Dieses Prinzip zu berücksichtigen könnte es Game-Entwicklern erleichtern, Games mit intensiven und berührenden Storys zu entwickeln.

- 01▶** Nicht berücksichtigt werden in diesem Artikel experimentelle Erzählformen, die konventionelle Strukturen bewusst brechen.

- 02▶** Der Spieler eines Games ›teilt‹ sich mit der Hauptfigur die Rolle des Protagonisten; ich wende den Begriff ›Protagonist‹, der eigentlich erzählte Figuren und nicht etwa reale Personen meint, hier mit Absicht auf den Spieler an, denn der Spieler im Kostüm der Spielfigur und nicht etwa die Figur selbst ist es, der die Handlung des Spiels durch seine Aktionen vorantreibt. Ohne das aktive Handeln des Spielers als Protagonist gibt es keine Story.

- 03▶** Frey (2001) führt als weiteres Kriterium noch die Professionalität des Protagonisten an, er ›ist gut in dem, was er tut‹. Dies trifft auf die Figur James nicht zu, höchstens auf die Fähigkeiten des Spielers.

- 04▶** Zur weiteren Interpretation der verschiedenen in Silent Hill 2 vorkommenden Monster, vgl. Kurowsky 2002.

- 05▶** Bis zu diesem Punkt der Story befinden wir uns im Game häufig noch im Intro. Ist dieser Teil jedoch bereits Spieler-Aktion, so immer in Form eines Tutorials oder einer Einstiegsmission, die leichter zu bewältigen ist als der Hauptteil des Spiels. Dem Spieler wird hier die Gelegenheit gegeben, sich angemessen auf die vor ihm liegenden Aufgaben vorzubereiten: James kann im ersten Kampf mit der lying figure noch nicht sterben.

- 06▶** Viele Spieler überlegen beim ersten Mal wenn Maria stirbt, ob sie noch einmal zu einem früheren Zeitpunkt in das Spiel einsteigen und versuchen sollen, Maria beim nächsten Mal zu retten. Dass dies nicht möglich ist, verdeutlicht die dramaturgische Notwendigkeit von Marias Tod als emotionalen Höhepunkt.

- 07▶** James muss einen Aufzug benutzen, der nur eine geringe Last tragen kann.

- 08▶** Ein tragisches Ende ist in den klassischen Medien akzeptiert und kann sehr befriedigend sein – bekanntestes Beispiel hierfür ist nach wie vor Shakespeares Romeo und Julia. In einem Game wird ein tragisches Ende jedoch als unbefriedigend empfunden, da es hier der Spieler selbst ist, der scheitert. Im Gegensatz zu den klassischen Medien kann der Spieler das Spiel aber immer wieder von neuem starten und als Protagonist den Lauf der Geschichte verändern, er kann sein Scheitern in einen Erfolg verwandeln.

Literatur

Bronner, Vivien (2004) Schreiben fürs Fernsehen. Drehbuch-Dramaturgie für TV-Film und TV-Serie. Berlin: Autorenhausverlag.

Campbell, Joseph (1999) Der Heros in Tausend Gestalten. Frankfurt/Main: Insel-Verlag.

Frey, James N. (2001) The Key. Die Kraft des Mythos. Köln: Emons-Verlag.

Juul, Jesper (2001) Games Telling stories? A brief note on games and narratives.

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Juul, Jesper (1999) A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction. Kopenhagen: Master Thesis, <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>, letzter Abruf am 17.11.2004.

Kurowsky, Nicole (2002) Walkthrough/FAQ PAL Version 'SILENT HILL 2' für Konsole PS2, <http://psxcodez.dlh.net/chtodb/psxfaq.php?plain=25606>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Lischka, Konrad (2002) Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hannover: Heise.

McKee, Robert (2000) Story. Berlin: Autorenhausverlag.

President Evil (2001) Plot Guide Silent Hill 2. <http://www.gamefaqs.com/console/ps2/game/30429.html>, letzter Abruf am 22.07.2004.

Schütte, Oliver (2000) Die Kunst des Drehbuchlesens. 2. Auflage Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.

Spiele

SILENT HILL 2, Konami, USA 2001.

BENUTZERFÜHRUNG UND STRUKTUREN NICHTLINEARER GESCHICHTEN

Einführung

Das zur Gruppe der 3D-Adventure Games gehörende Spiel SILENT HILL 2 lebt von der Atmosphäre und der Geschichte, die während des Spiels erzählt und teilweise auch erlebt werden kann. Die Atmosphäre und Ästhetik des Spiels sowie auch verschiedene Plotmotive der zentralen Geschichte stehen – wie auch im Vorgänger SILENT HILL – dem Horror-Genre nahe. So wird das Spiel häufig auch als »3D survival horror game« (Carr, 2003) bezeichnet. Tatsächlich bedient sich das Spiel sehr vieler Methoden des Horrors, wie sie im Genre des Horrorfilms verwendet werden (vgl. etwa die Beiträge von Walz und Nohr in diesem Band). Doch während der Horrorfilm im Wesentlichen davon lebt, dass der Betrachter dem Geschehen passiv ausgeliefert ist und in keiner Form eingreifen kann, stehen im Computerspiel gerade die Möglichkeiten der Interaktion und damit auch der Einflussnahme auf den Verlauf oder die Präsentation einer Geschichte im Vordergrund. Der Autor eines Films (»Autor« soll hier vereinfachend die Personengruppe Regisseur, Drehbuchautor, Cutter etc. repräsentieren) hat die totale Kontrolle über die erzählte Geschichte und ihrer Präsentation auf unterschiedlichen Ebenen (Drehbuch, Schnitt, Anweisungen an Schauspieler, ...) und generiert damit die spätere dramaturgische Wirkung eines Films. Die Einflussnahme eines Spielers im Computerspiel hingegen reduziert die Kontrolle des Autors erheblich, was zur Folge hat, dass dramaturgische Mittel, wie sie zum Beispiel im Horrorfilm verwendet werden, nicht in der gleichen Weise im Computerspiel verwendet werden können. Die Interaktionen des Spielers bergen die Gefahr, eine dramatische Geschichte zu verhindern.

Wie lässt sich dann aber eine dramaturgisch wirkungsvolle Horrorgeschichte in einem Computerspiel gestalten? Es ist nahe liegend, dass eine einfache Separation eines Computerspiels in interaktive Sequenzen (alleinige Kontrolle des Spielers) und »narrative« Sequenzen (alleinige Kontrolle des Autors) keine befriedigende Lösung sein kann. Vielmehr sollte untersucht werden, wie sich die Kontrolle des Autors über Geschichte und Dramaturgie und die Freiheit des Spielers durch Interaktion verbinden lassen.

Im Folgenden werden hierzu zwei grundsätzliche Möglichkeiten vorgestellt, die verhindern, dass der Spieler die Dramaturgie der Geschichte durch die Freiheiten seiner Interaktion zerstört: Zum einen kann die Freiheit des Spielers beschränkt oder zumindest so strukturiert werden, dass er gezwungenermaßen innerhalb bestimmter Grenzen bleibt. Dies lässt sich mit nichtlinearen Erzählstrukturen realisieren, wie sie in Abschnitt 2 vorgestellt und diskutiert werden. Zum anderen besteht die Möglichkeit einer gezielten Führung des Spielers durch den Autor, wie sie in Abschnitt 3 vorgestellt wird. Eine solche Manipulation des Spielers mittels Benutzerführung (*User Guidance*) kann den Spieler dazu bringen, von allen ihm möglichen Aktionen eine bestimmte auszuwählen. Auch können so das Interesse oder die Aufmerksamkeit des Spielers gelenkt werden. Neben dieser informativen Ebene der Benutzerführung ist auch die Motivation des Spielers von großer Bedeutung, welche unter dem Begriff ›Mission‹ in Abschnitt 4 behandelt wird. In Abschnitt 5 werden schließlich einige konkrete Mittel zur Benutzerführung vorgestellt und in Abschnitt 6 wird die Rolle der vorgeschlagenen Beschreibungsmodelle für die Entwicklung von Computerspielen diskutiert.

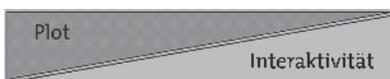
Nichtlinearität und Struktur

Wegen der Mehrdeutigkeit und dem unterschiedlichen Verständnis von Begriffen wie *Geschichte* und *Plot* in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, führen wir nun die folgenden für diesen Text gültigen Definitionen ein: Wir nennen eine Sequenz von Ereignissen, die einem Spieler präsentiert wird, eine *Narration*. Eine Narration wird stets als eine der möglichen Sequenzen, beziehungsweise als einer der möglichen *Pfade* im vorgestellten Raum *aller* möglicher Sequenzen der *Geschichte*, betrachtet. Damit berücksichtigen wir, dass ein und dieselbe Geschichte auf verschiedenste Weise erzählt werden kann. Als *eine* der vielen Manifestationen einer Geschichte ist deshalb eine bestimmte Narration stets linear – auch, wenn die Ereignisse nicht chronologisch präsentiert werden, wie beispielsweise bei Rückblicken. Erfüllt eine solche Narration, die a priori völlig willkürlich sein könnte, die Intention eines Autors (das

heißt, ist sie entweder eine beabsichtigte Repräsentation seiner Geschichte oder ›funktioniert‹ sie als eine erzählte Geschichte), nennen wir sie einen *Plot*.

Die Abgabe direkten Einflusses an einen Spieler bedeutet das Verlassen des sicheren Pfades

Abb 1: Plot vs. Interaktivität



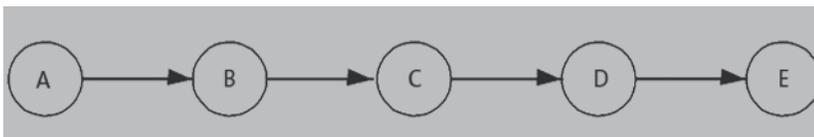
der Linearität und führt zu dem bereits erwähnten Problem der schwindenden Kontrolle des Autors über den Plot. Bei dem Versuch, klassische Narrationsmethoden einfach auf digitale Spiele zu übertragen, müssen die beiden Begriffe Interaktivität und Plot wohl als Antagonisten betrachtet werden (vgl. Figur 1). Gemäß unserer Definition muss (und wird im Allgemeinen) eine Geschichte selbst nicht linear sein. Daher stellt sich einem Autor die Frage, wie eine Geschichte für die Narration strukturiert werden sollte, um einerseits für ihn selbst noch handhabbar zu bleiben und andererseits die Navigation des Spielers durch das Szenario zu ermöglichen. Neben der aus Büchern und Filmen bekannten ›trivialen‹ *linearen narrativen Struktur* existieren weitere, qualitativ verschiedene Strukturen, wie zum Beispiel die im Zusammenhang mit interaktiven Medien vielzitierte Baumstruktur. Diese Strukturen, die wir im Weiteren eingehender betrachten werden, fassen wir sämtlich unter dem Begriff *nicht-linear* zusammen.

Grundlegende Designmuster

Für die im Folgenden beschriebenen Strukturen lehnen wir uns in Teilen an Definitionen von Crawford (Crawford, 2003) sowie Samsel und Wimberley (Samsel / Wimberley, 1998) an. Sie dienen uns als grundlegende Bausteine und wir werden sehen, dass sich alle weiteren, komplexeren Strukturen in Wirklichkeit als Varianten verstehen lassen, die aus diesen Strukturbausteinen aufgebaut sind.

Der einfachste und bei weitem wichtigste Typ ist die *Sequenzielle Pfadstruktur*. Innerhalb unserer Diagramme (vgl. Figur 2) repräsentiert jeder Kreis (oder *Knoten*) einen gewissen Punkt im Fortgang des Szenarios, an dem sich der Spieler an einem bestimmten Ort wiederfindet oder mit einer bestimmten Situation konfrontiert wird. Die Pfeile geben die potentiellen Richtungen an, in die sich die Geschichte weiterentwickeln kann. So könnte der Fortschritt von Knoten A nach B beispielsweise eine Veränderung der Szenerie, der unterlegten Musik, des Lichtes oder aber eine Kamerafahrt bedeuten.

Abb. 2: Sequenzielle Pfadstruktur

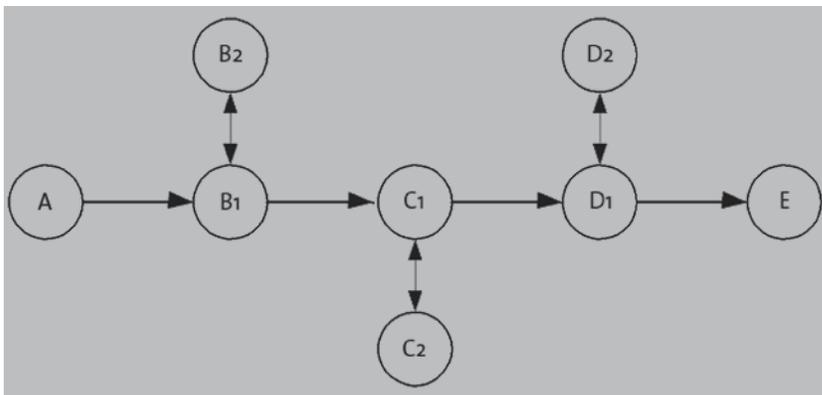


Der Fortschritt von einem Knoten zum nächsten könnte durch das System selbst aus den verschiedensten Ursachen getriggert werden. Typisch sind temporale (z.B. Timeout), räumliche (z.B. Annäherungssensitivität) oder logische (z.B. Selektion durch den Spieler) Auslöser. Die Stärke dieser Struktur liegt offensichtlich in der vollständigen Kontrolle über den Plot. Der Benutzer folgt Knoten auf Knoten einem strikt festgelegten, prozeduralen Pfad.

Eine der größten Schwierigkeiten beim Design interaktiver Geschichten ist, die richtige Balance zwischen der *Freiheit* des Benutzers und seiner notwendigen *Beschränkung* zu finden, um einen gewissen Grad an dramaturgischem Aufbau der Geschichte zu wahren. In dreidimensionalen Computerspielwelten wird dieses Problem dadurch verschärft, dass der Spieler meistens frei im Raum navigieren kann. Da ein solches Verhalten äußerst zeitraubend sein kann, ist klar, dass Navigationsmöglichkeiten des Spielers – genau wie Selektionsmöglichkeiten – einem strikten Zeitmanagement als integralem Bestandteil von Dramaturgie entgegenwirken. Innerhalb aller denkbaren Strukturen ist daher die sequentielle Pfadstruktur diejenige mit der stärksten *temporalen* Natur, die keine Navigationsmöglichkeiten rückwärts oder seitwärts in der Geschichte besitzt und damit am besten für starre Zeitstrukturen geeignet ist (wie z.B. für den Film). Während wir unsere Kollektion grundlegender Designstrukturen durchlaufen, verschwindet diese temporale Charakteristik sukzessive zugunsten einer mehr *explorativen* Charakteristik.

Eine erste nichtlineare Struktur ergibt sich, wenn als Variation der linearen Sequenz isolierte Abschweifungen vom prozeduralen Pfad vorzufinden sind. Bei dieser sequenziellen Pfadstruktur mit *Sackgassen* bleibt das lineare ›Rückgrat der Geschichte‹ im Grunde erhalten. Die Seitenknoten könnten hier zusätzliche

Abb. 3: Sequenzielle Pfadstruktur mit Sackgassen



Informationen, Fußnoten oder Sub-Geschichten enthalten, die aber auf keinen Fall von entscheidender Wichtigkeit für das Verstehen der Geschichte sein dürfen, da der Benutzer sie verpassen könnte.

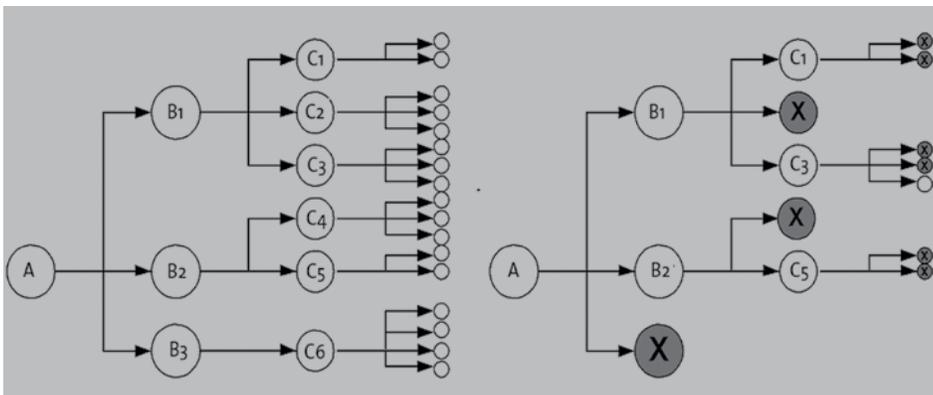
Sämtliche Schlüsselinformationen müssen dagegen in den Knoten des zentralen Rückgrats abgelegt sein. Während sich die sequenzielle Pfadstruktur für Dia-Shows im weitesten Sinne und für Stop-and-Go-Movies anbietet, findet sich diese Struktur mit Sackgassen zum Beispiel auf Edutainment-CD-ROMs für Kinder.

Sehr populär – insbesondere zur Illustration des Begriffs Interaktivität – ist die *Verzweigungs-* oder *Baumstruktur*, da sie auf einfache Weise das fundamentale Konzept von Interaktivität veranschaulicht: Wahlmöglichkeiten für den Benutzer. Allerdings beschwört ›ungezügelter‹ Verzweigung die Gefahr einer explodierenden Anzahl von Knoten herauf, die irgendwann nicht mehr auf vernünftige Weise kontrolliert werden kann.

So wird dieser Strukturtyp wegen der unüberschaubar-en Anzahl möglicher Ausgänge auch als ›Tree of Death‹ bezeichnet. Da sich ein Auffüllen aller Knoten mit sinnvollem Inhalt bei starker Verzweigung bereits nach wenigen Schritten als praktisch undurchführbar darstellt, besteht eine beliebte Methode darin, den Baum zu ›beschneiden‹. Das heißt, im Endeffekt wird es nur einen einzigen ›korrekten‹ Pfad geben, während jede ›falsche‹ Wahl durch einen Spieler den Fortgang terminiert beziehungsweise zu einem ›Game Over‹ führt. Obwohl diese *Baumstruktur mit erzwungenem Pfad* vermeintliche strukturelle Ähnlichkeiten mit der sequenziellen Pfadstruktur mit Sackgassen besitzt, steht erstere wegen eben dieser Terminierungen für eine völlig andere Szena-

Abb. 4a: Baumstruktur

Abb. 4b: Baumstruktur mit erzwungenem Pfad



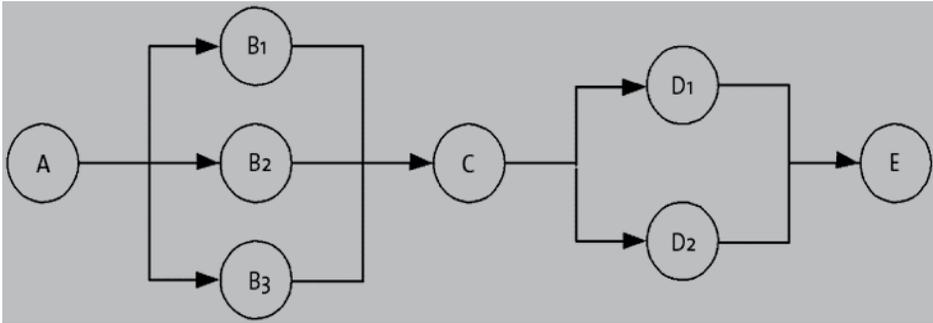
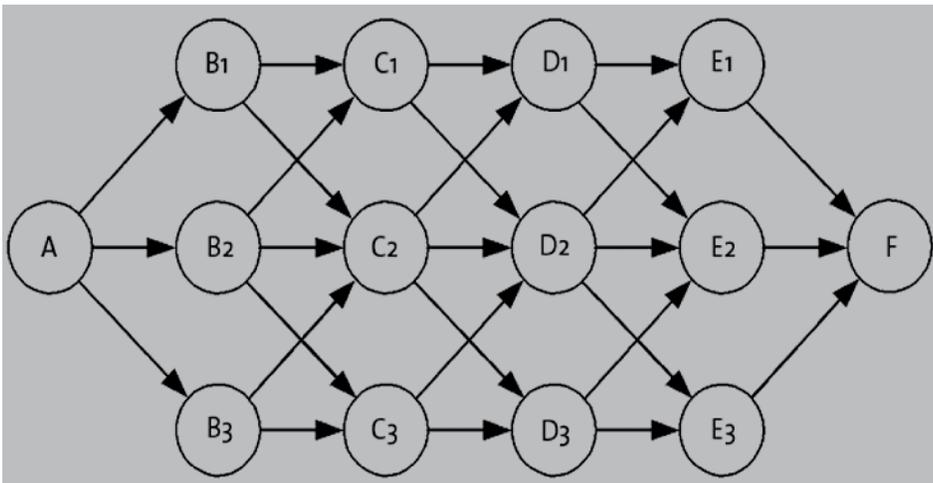


Abb. 5: Rückfaltungsstruktur

rio-Dynamik. Offensichtlich wirkt ein solches Verfahren einem nahtlosen Erzählerlebnis komplett entgegen. Haben wir es zum Beispiel mit einem Fall von Narration ohne Timing zu tun, so bedeutet Terminierung, dass der Benutzer wieder von vorne beginnen muss. So findet sich diese Baumstruktur mit erzwungenem Pfad auch beinahe ausschließlich in Computerspielen, die eine ›Save-Funktion‹ besitzen.

Eine, vom Standpunkt der Narration in interaktiven Medien viel sinnvollere Handhabung, Verzweigungsstrukturen zu ›zähmen‹, ist die Rückführung zuvor abgezwigelter Pfade in einen Knoten des Geschichtsrückgrats. Die Struktur der

Abb. 6: Paralleles Streaming



Verzweigung mit Engpässen beziehungsweise Rückfaltungsstruktur bietet klar unterscheidbare Pfade und erlaubt trotzdem, das Gesamtszenario überschaubar zu halten (vgl. Figur 5).

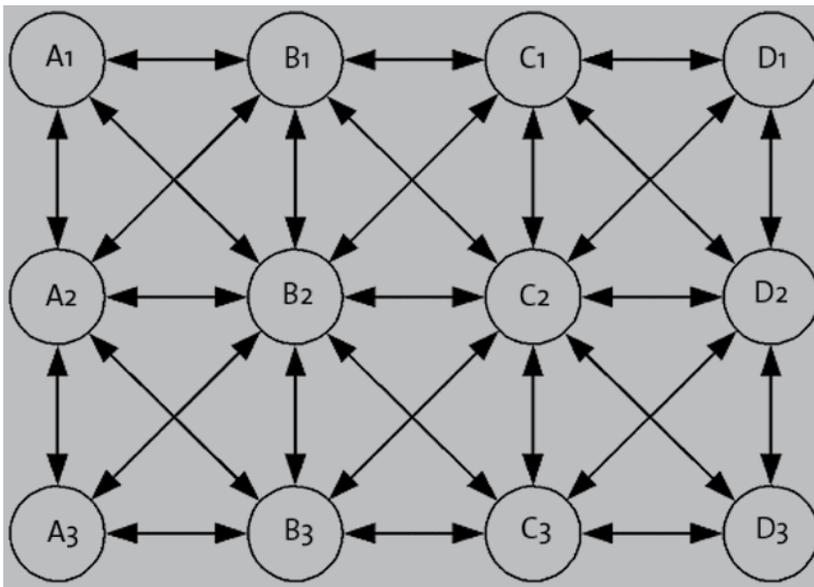
Letztendlich wird diese Struktur zum vom Autor geplanten Ende der Geschichte führen. Neben Computerspielen ist sie in besonderer Weise geeignet für interaktive Filme, in denen die Rezipienten substantiell unterschiedliche Erfahrungen machen können, während eine Kontrolle über den Zeitverlauf voll erhalten werden kann.

Dasselbe gilt für so genanntes *Paralleles Streaming* (vgl. Figur 6). Diese Struktur erlaubt beispielsweise die Kreation einer einzigen linearen Geschichte, innerhalb dieser haben Benutzer die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Perspektiven, Verläufen und Zuständen hin- und herzuwechseln.

Andererseits sind auf diese Weise radikal unterschiedliche Ausgänge einer Geschichte wie ›Happy End‹ auf der einen und ›Weltuntergang‹ auf der anderen Seite nicht realisierbar, da die Gelegenheit des ständigen Knoten- und Streamwechsels eine starke inhaltliche Nähe benachbarter Knoten verlangt.

Wir beenden unseren Überblick mit einem letzten grundlegenden Strukturelement, der *Multilinear- oder Hypermediastruktur* (vgl. Figur 7). Da diese dem Be-

Abb. 7: Multilinear- oder Hypermediastruktur



eine Situation haben, in der ein Knoten C einer Struktur eine zweite Struktur enthält, die selbst einen Knoten B2 besitzt, welcher wiederum die erste Struktur enthält.

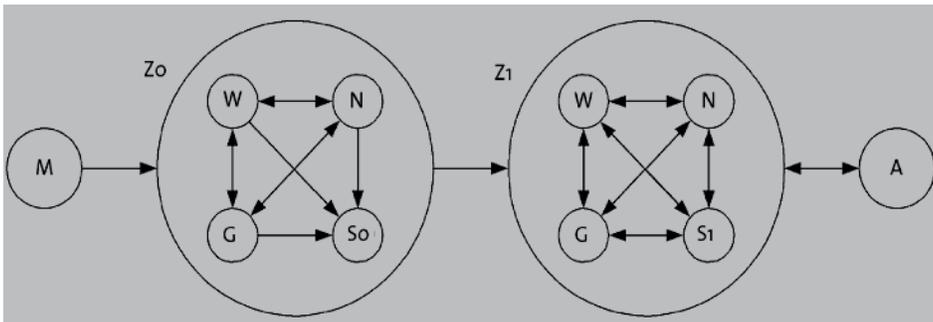
In Wirklichkeit enthält keine der Strukturen die jeweils andere, auch könnte keine der beiden Strukturen von höherem hierarchischen Rang sein als die andere. Das Verhalten von Systemen mit solchen unendlichen intrinsischen Schleifen mag so faszinierend wie unvorhersagbar sein und ist ein eigenes Forschungsgebiet. Die Festlegung und Illustration von Systemen und Szenarioverhalten mithilfe von Strukturelementen stößt hier an ihre Grenzen.

Parallelisierung

Versucht man nun, mit den drei vorangegangenen Methoden den Verlauf des Spiels SILENT HILL 2 nachzumodellieren, so wird man schnell feststellen, dass man nur wenig bis keine Möglichkeit besitzt, die Bedingungen für bestimmte Fortgänge in akkurater Weise zu visualisieren. Insbesondere kann man in einer *einzigsten* Struktur die Bedingungen, unter denen sich dem Spieler gewisse Wege öffnen, nicht in befriedigender Weise darstellen, da eigentlich eine Syntax fehlt, aus der ersichtlich ist, wann oder unter welchen Bedingungen etwa eine Tür zu öffnen ist und wann nicht. Exemplarisch untersuchen wir nun, wie eine beschreibende Struktur für das logische Fragment ›Finden des Schlüssels für das Wood Side Apartment Building‹ (relativ am Anfang des Spiels) darstellbar wäre. Alle anderen Geschichtelemente sind hierzu stark vereinfacht dargestellt oder weggelassen.

Nach seiner Begegnung mit einem Monster (Knoten (M) in Figur 10) in einer Unterführung kann James Sunderland nahezu frei in Silent Hill umherstreifen (navigieren). So kann er beliebig oft zwischen Wohnwagen (W), Gedenkstein

Abb. 10: Explizite Darstellung

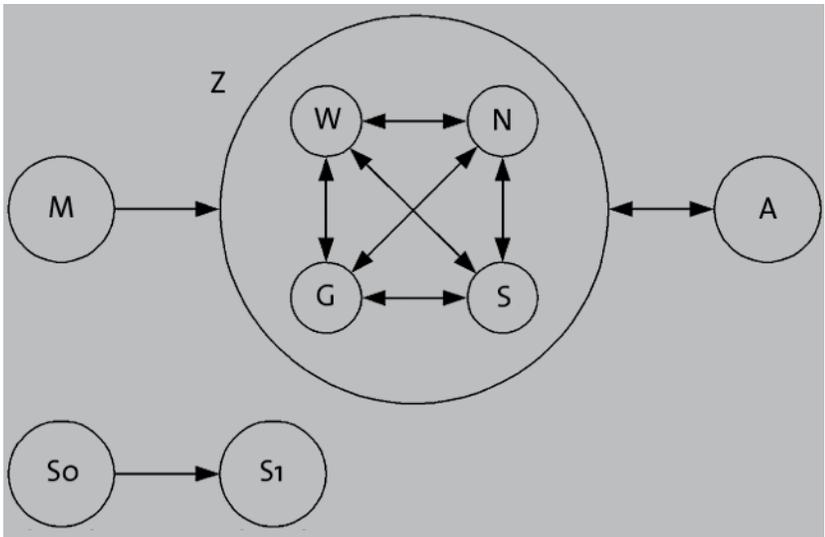


(G) und Neely's Bar (N) hin- und herwandern (siehe (Zo) in Figur 10), ohne dass sich eine logische Veränderung für den Fortgang der Geschichte ergeben würde. In dem Moment jedoch, in dem er den Schlüssel für das Wood Side Apartment Building findet, ändert sich die Situation (Zo) grundlegend: Erstens kann er das Ereignis ›Finden des Schlüssels‹ (So) nicht ein weiteres Mal erleben und zweitens ist ihm nun der Zugang in das Appartement (A) offen. Dieser neue Sachverhalt ist in (Z1) dargestellt. Eine exakt beschreibende Struktur müsste dem Rechnung tragen und würde dadurch schnell und unnötig kompliziert, wie in Figur 10 demonstriert wird.

So würde eine bis ins Detail exakt beschreibende Struktur für *jedes* im Sinne des Narrationsfortgangs logische Element (Cut-Scene, Schlüssel, Taschenlampe, geführter Dialog etc.) unzählige Kopien einzelner an sich bereits komplexer Teilstrukturen enthalten, was die Übersichtlichkeit der Diagramme und ihre Illustrationskraft eher schmälert.

Eine Lösung für dieses Problem und auch eine Grundlage für eine spätere Realisierung des Szenarios als digitales Spiel bietet die Zerlegung der Gesamtstruktur in einzelne, kleinere, parallele Struktureinheiten. Bei dieser *Parallelisierung* müssen die logischen Verwobenheiten einzelner Knoten vom Autor in einer syntaktisch sinnvollen Weise als zusätzliche Information innerhalb der Knoten (oder Pfeile) abgelegt werden. In dem von uns gewählten Beispiel

Abb. 11: Darstellung durch Parallele Strukturen



müsste also der Knoten ›Schlüssel‹ (S) einen Verweis auf eine parallele Struktur beinhalten, deren Zustände ›Schlüssel noch nicht gefunden‹ (S₀) und ›Schlüssel gefunden‹ (S₁) jederzeit vom System abgefragt werden können, so dass dieses auf den jeweiligen aktuellen Zustand in adäquater Weise reagieren kann (vgl. Figur 11).

Durch dieses Vorgehen reduziert sich die Komplexität eines unter Umständen sehr umfangreichen Szenarioablaufs beträchtlich. Andererseits ›erkauft‹ man sich diese Vereinfachung durch eine wachsende Anzahl eigenständiger Strukturen. Auch hier gilt es, eine Balance zu finden, um nicht die gewonnene Übersichtlichkeit durch eine zu hohe Anzahl zu verwaltender Strukturen wieder zu verlieren.

Benutzerführung

Im vorherigen Kapitel wurden verschiedene Muster von Erzählstrukturen vorgestellt. Wie auch immer die einzelnen Strukturen eines konkreten Spiels aussehen mögen, so sehen sich die Spieler unterschiedlichen Fragen gegenübergestellt, deren Beantwortung auf die eine oder andere Weise Einfluss auf den Fortgang des Spiel hat:

- Welche Möglichkeiten habe ich?
- Was kann ich erwarten?
- Wer ist sonst noch da (draußen)?
- Wo kann ich Spaß haben?
- Warum bin ich hier?
- Woher komme ich?
- Wohin kann ich gehen?

Eine wesentliche Frage, die in SILENT HILL 2 gestellt wird und derer man sich erst im Laufe des Spiels bewusst wird, lautet sogar:

- Wer bin ich?

Man kann die verschiedenen Wege und Aktionen des Protagonisten James Sunderland durch das Spiel und die daraus resultierenden verschiedenen Enden des Spiels als Antworten auf diese Fragen ansehen.

Es ist oft nicht sinnvoll, den Spieler bei der Beantwortung dieser Fragen völlig alleine zu lassen. Er sollte hierbei unterstützt werden. Theorien zur ›Benutzerführung‹, ›Spielerführung‹ beziehungsweise ›User Guidance‹ beschäftigen sich mit den Methoden und Mitteln, die hierfür zur Verfügung stehen. Es geht also darum, den Spieler (bis zu einem gewissen Grade) durch ein interaktives Szenario zu führen, und zwar auf eine Art, wie sie die Designer des Spiels be-

absichtigt haben. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten der Spielerführung dargestellt.

Missionen

Der Protagonist James kann in SILENT HILL 2 Landkarten ›finden‹, die dem Spieler eine Orientierung in der Stadt erleichtern – beziehungsweise erst ermöglichen. Gerade bei Computerspielen, die mit großen 3D-Spielwelten oder Labyrinth aufwarten, besteht die Gefahr, dass Spieler sich verirren oder nicht die leiseste Ahnung haben, wohin sie gehen sollen oder was sie zu tun haben. Einen Ausweg bieten hier zum einen umgebungszentrierte Hilfen, die innerhalb der Spielwelt in subtiler oder direkter Form etwa durch Licht, Farben, Toneffekte oder Lockmittel (*Weenies*) realisiert werden können. Wenn in SILENT HILL 2 beispielsweise innerhalb einer Cutscene am Ende des Wood Site-Levels das Mädchen (Laura) nach rechts läuft, so weist sie damit in subtiler Weise auch den richtigen Weg für den Spieler. Extern können umgebungszentrierte Hilfen zum Beispiel in Form eines Kompasses auftauchen. Darüber hinaus bieten User-zentrierte Hilfen wie aktiver Perspektivenwechsel oder das Verhalten des Avatars (etwa James' Blick auf die Health Drinks) weitere Möglichkeiten.

Doch dies ist meist nicht genug, um Spieler zu motivieren und ›bei Stange zu halten‹. Eine andere Strategie ist, den Spieler über die globale Situation und das Ziel, welches es zu erreichen gilt, direkt zu informieren. Man kann dies unter dem Begriff *Mission* zusammenfassen. Unter einer Mission verstehen wir eine bestimmte Aufgabe, die dem Spieler zugeordnet ist und gelöst werden soll und die so weit wie möglich dem narrativen Prozess angemessen ist. Dies kann sogar so weit gehen, dass der Spieler über den tatsächlichen Ausgang eines Szenarios informiert wird, während er sich inmitten dieses Szenarios befindet und es noch nicht beendet hat. Dies muss nicht automatisch bedeuten, dass Spannung zerstört wird. Beispielsweise wird bereits am Anfang von *Romeo und Julia* klar herausgestellt, dass dies eine Geschichte über einen Jungen und eine Mädchen ist, die sich ineinander verlieben und am Ende sterben werden. Trotzdem sind wir neugierig und genießen die Geschichte.

Man kann grob eine Einteilung von Geschichten in die drei folgenden unterschiedlichen Typen anhand ihrer ›Größe‹ durchführen, die sich auch in SILENT HILL 2 wieder finden lassen:

- Globale Geschichte: Die gesamte Geschichte.
- Binnengeschichten: Ein in sich selbst geschlossener Teil der Gesamtgeschichte. SILENT HILL 2 kann hier etwa unterteilt werden in die Abschnitte, die jeweils

»James Sunderland erhält einen Brief von seiner Frau Mary, in dem sie ihn bittet, nach Silent Hill zu kommen. Das Unglaubliche daran: Seine Frau starb vor über drei Jahren. Mit mehr als nur einem schlechten Gefühl im Bauch macht sich James auf herauszufinden, ob es sich dabei um ein Versenden der Post, einen schlechten Scherz oder etwas ganz und gar Undenkbares handelt. Bei seiner Ankunft scheint Silent Hill verlassen, es herrscht verstörende Leere. Bis James zwei seltsame Begegnungen hat. Er trifft auf Laura, ein überaus mysteriöses Kind, und Mary, eine junge Frau, die seiner verstorbenen Frau zum Verwechseln ähnlich sieht. Nach und nach bringt James Licht in die dunklen Vorgänge. Doch dafür muss er sich abscheulichen Kreaturen stellen, die inzwischen die Straßen und Plätze von Silent Hill bevölkern ... Ein grausiges Abenteuer nimmt seinen Lauf!«

SILENT HILL 2, Globale Geschichte

mit einem Endgegner-Kampf (*Boss-Fight*) voneinander abgegrenzt werden.

• **Partikelgeschichten:** Eine Folge von Ereignissen die logisch zusammengehören, aber nicht zu einer Geschichte reichen. Als Beispiel dazu in SILENT HILL 2: Am Anfang der Geschichte muss James in einem Tunnel ein Monster töten, um so an seine erste Waffe (eine Holzplanke) wie auch an das Radio zu kommen, das es ihm ermöglicht, Monster frühzeitig zu orten.

Dieser Einteilung der narrativen Struktur entspricht oftmals auch einer Einteilung des Spieles in Missionen. So wird der Spieler auf der DVD-Hülle von SILENT HILL 2 wie auch bei der Einführungs-szene des Spiels mit Teilen der Gesamtgeschichte sowie der Langzeitmission bekannt gemacht.

Beispiele für kurzzeitige Missionen sind etwa die Hinweise auf die Räume in denen Schlüssel für weitere Räume zu finden sind. Der Spieler wird damit implizit aufgefordert, diesen Hinweisen nachzugehen und die entsprechenden Gegenstände zu beschaffen. Gleichzeitig markiert das Abschließen einer solchen Mission einen Point-of-no-Return innerhalb der Gesamtgeschichte; kann man sich doch eines Schlüssels nicht mehr einfach entledigen, wenn man ihn erst einmal besitzt.

Methodensammlung

In der folgenden Tabelle führen wir eine Reihe von Methoden zur Benutzerführung auf, wie sie häufig in Computerspielen gefunden werden können. Diese Methoden werden positiv (+) oder negativ (-) bewertet, je nachdem ob sie für die gelisteten Kategorien als direkte oder subtile Methoden angewandt werden können und ob sie für das globale Spielgeschehen oder nur für lokale Abschnitte genutzt werden können. Die Tabelle stellt hierbei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Zahlreiche dieser Methoden können in SILENT HILL 2 wiedergefunden werden und wir sehen davon ab, zu den entsprechenden Methoden jeweils explizite Beispiele aus dem Spiel zu nennen.

Führungsmethode	Direkt	Subtil	Global	Lokal
ALLGEMEIN / STRUKTURELL				
Level	+	+	+	-
Score / Ausrüstung / Behinderung	-	+	+	-
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Autonom getriggerte Events (Zeitabhängig,..)	+	+	+	+
Direkte Entscheidungs-Abfrage	+	-	-	+
User-Verhalten-Aufzeichnung	-	-	+	+
Regeln	+	+	+	+
Interesse wecken / Nöte schaffen	-	+	+	+
Verständnis schaffen	-	+	+	+
SOUND / MUSIK				
Laut / leise richtungsabhängig	-	+	-	+
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	-
Rahmeninformation (Uhrschlag, ..)	-	+	+	+
Erregungs-Geräusche (dramatische Musik, Herz- Atemtöne,..)	-	+	+	+
Anziehende / abstoßende Geräusche	-	+	+	+
VISUELL				
Navigationseinschränkung	+	-	-	+
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Interaktionsmöglichkeitsanzeige	+	-	-	+
Übernahme des Geschehens (Cutszene / Kamera)	+	-	-	+
Hell / dunkel, Kontrast, Bewegung	-	+	-	+
Zeichen / Schrift / Text	+	+	+	+
Rahmeninformation (Uhr, ..)	-	+	+	+
nicht textuelle Wegweiser (Türen, Leitern, Wege,..)	-	+	-	-
Anziehende / abstoßende Szenerie	-	+	+	+
Hervorhebung / Tarnung	-	+	-	+
DIALOG				
Begleiter / Berater / Erzähler	+	+	+	+
Zuruf / Gespräch dritter	+	+	-	+
Gespräch	+	+	-	+
Bewertung / Lob / Tadel	-	+	-	+

Tabelle 1: Methodensammlung

Bopp (2005, in diesem Band) betrachtet in seinem Beitrag Computerspiele als didaktisch-methodische Handlungsräume und identifiziert stichprobenartig drei Merkmalsdimensionen in SILENT HILL 2 (Lehr-Lern-Situationen, Lernschritte, lernbezogen organisierte Sozialformen). Hier führt etwa die Gliederung von einer Lehr-Lern-Situation zu einer feinen Abstufung in einzelne Lernstufen. Die Methoden in Tabelle 1 können in diesem Kontext als Sammlung von Mitteln gesehen werden, mit denen einzelne Lehr-Lern-Situationen in Spielen um-

gesetzt werden können. Eine Analyse, welche der obigen Methoden bei welchen Lehr-Lern-Situationen in Computerspielen genutzt werden, sowie eine Untersuchung, welche Methoden sich für welche Lehr- und Lern-Ziele eignen, steht noch aus. Eine solche Untersuchung könnte aber im Bereich Spieldesign zu neuen Impulsen führen und der Entwicklung von Designmethodiken zugute kommen.

Auf der Suche nach Modellen

Wir haben unterschiedliche Modelle zur Strukturierung von Computerspielen vorgestellt, die sowohl die narrativen Elemente betreffen als auch Aspekte der Benutzerführung beleuchten. Sie können hilfreich sein, um konkrete Spiele in ihrer Struktur zu analysieren. Das daraus resultierende Bild eines Spiels spiegelt eine vereinfachte Sicht auf Designentscheidungen, Intentionen der Autoren und tatsächliche Implementierung wider. Es bleibt aber abzuwarten, inwieweit diese Modelle umgekehrt für die Gestaltung neuer Spiele nutzbar sind. Auch hier steht noch aus, ob und inwiefern die beschreibenden Mittel der Modelle auch beim konstruktiven Prozess der Spielentwicklung zum Tragen kommen können. Eine Vielzahl von Ansätzen sind hier aus dem Bereich Informatik bekannt (vgl. etwa den Tagungsband zum Thema *Digital Storytelling* (Göbel et al., 2003)), die sich aber bis jetzt bei der kommerziellen Spielentwicklung noch kaum Gehör verschaffen konnten. Es wird sich zeigen, inwieweit hier die Forschung tatsächlich Einfluss auf die Methodiken der Designer und Entwickler von Computerspielen nehmen wird.

Literatur

Bopp, Matthias (2005) Didaktisches Design in Silent Hill 2. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag .

Carr, Diane (2003) Play Dead. <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> ,letzter Abruf 21.10.2004.

Crawford, Chris (2003) The Art of Interactive Design. San Francisco: No Starch Press Inc

Göbel, Stefan et. al (Hrsg.) (2003), Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Darmstadt, Fraunhofer IRB Verlag.

Konami of Europe (2001) Silent Hill 2. <http://de.konami-europe.com/game.do?idGame=> , letzter Abruf 21.10.2004.

Nohr, Rolf F. (2005) Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag.

Samsel, Jon/ Wimberley, Darryl (1998) Writing for Interactive Media. New York: Allworth Press.

Walz, Steffen P. (2005) Extreme Game Design: Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.) »See? I'm Real ...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill, Münster: LIT-Verlag.

Spiele

MYST-SERIE, UbiSoft Entertainment, 2001-2004.

SILENT HILL , Konami Corporation, 1999.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment America, 2001.

SILENT HILL 3, Konami Corporation, 2003.

SILENT HILL 4: THE ROOM, Konami Corporation, 2004.

ERSPIELTE GESCHICHTEN

LABYRINTHISCHES ERZÄHLEN IM COMPUTERSPIEL

Durch das wachsende Interesse an Textsorten, die Mediengrenzen überschreiten, wird in medienkulturwissenschaftlich ausgerichteter philologischer Forschung die Geschichte als Tertium Comparationis verschiedener Schrift-, Bild- oder Ton-Erzählungen wieder zu einer interessanten Kategorie. Die verstärkte theoretische Reflexion über Phänomene der Intermedialität hat die Basis verbreitert, von der aus Kommunikationsangebote wie Drehbücher, Libretti, Comics, Liedtexte, Hypertexte, Rollen- oder Computerspiele als ästhetische (und nicht primär als soziale) Phänomene in ihrer narrativen Eigenwertigkeit und spezifischen Funktionsweise beobachtbar sind. Am Beispiel von SILENT HILL 2 soll im folgenden Beitrag, ausgehend von Überlegungen zum Erzählen im Computerspiel, das Motiv des Labyrinths als Thema, Problemstellung und Strukturmatri- x untersucht werden.

Interaktion / Narration

Im Bereich der durch Computerspiele erzählten Geschichten liegt ein wichtiger Ausgangspunkt für die Analyse in der Interaktivität des Erzählens. Noah Falstein beantwortet die Frage nach dem wichtigsten Erfolgsfaktor interaktiver Erzählungen damit, dass der entscheidende Mehrwert im Einsatz interaktiver Elemente liegen müsse, da z.B. gedruckte Romane bequemer zu lesen seien bzw. Filme im Kino das wesentlich bessere Bild hätten etc.:

»So why buy an interactive version [of a novel or film]? There's only one good reason. The interactivity itself must be compelling« (Falstein 1996).

Um aber zu überzeugenden Formen der Interaktivität zu kommen, wird das Spiel mehr und mehr von kooperativen, industriell organisierten und kapitalintensiven Produktionszusammenhängen erzeugt. Mit anderen Worten: Interaktivität ist (momentan noch) teuer, insofern sie einerseits hohe Freiheitsgrade erlauben soll, andererseits aber eine automatisierte und flexible Reaktion der Software auf die Handlungen des Nutzers voraussetzt. Teuer ist die interaktive Fiktion (bzw. die Fiktion der Interaktivität) auch deshalb, weil die Bereitstellung alternativer Handlungsmöglichkeiten auch bei kluger Programmier-

technik notwendigerweise einen Überschuss an Texten, Bildern oder Tönen erzeugt, die zwar zur Verfügung stehen, aber nicht von allen Spielenden auch rezipiert werden.

Der dahinter liegende Konflikt zwischen weicher und harter Handlungsführung (wobei weiche Handlungsführung so zu bestimmen wäre, dass sie den Grenzwert ›interaktive Fiktion‹ und harte Handlungsführung den Grenzwert ›Fiktion von Interaktivität‹ hat) ist aber nicht nur ein ökonomisches, sondern auch ein analytisches Problem – denn es entsteht bei der Analyse des narrativen Gehalts des Spiels ein Konfliktpotenzial zwischen den Begriffen ›Geschichte‹, ›Erzählung‹ und ›Handlung‹ –, nämlich als Konflikt zwischen Stoff und Form. ◀1 Unter ›Geschichte‹ soll hier der abstrakte Narrationskern verstanden werden, der in einer Erzählung auf eine bestimmte Art und Weise realisiert wird; wobei unterschiedliche Erzählungen dieselbe Geschichte verschieden konkretisieren können. Die Differenzen liegen etwa in der stilistischen Ausformung; oder darin, dass die Geschichte in verschiedenen Medien realisiert wird; oder dass die Handlungsabfolgen, aus denen sich die Erzählung summiert, in Inhalt, Reihenfolge oder Pointierung variiert werden.

Bei Erzählungen in analogen Medien entsteht diese Differenz allerdings nur zwischen zwei unterschiedlichen Texten, im digitalen Feld dagegen schon innerhalb eines einzelnen Spiels. Obwohl dieselbe ›Geschichte‹ im Programm hinterlegt ist, ergeben sich in der Realisation neue ›Erzählungen‹ – wenn das Spiel von unterschiedlichen Spielenden und/oder mit unterschiedlichen Zeitabläufen realisiert wird. Es bleibt zwar das gleiche Spiel, aber doch wird sich die Art und Weise, wie die Handlungsabfolgen im Detail realisiert wurden, unterscheiden. An dieser Funktionsstelle entsteht der Bedarf nach einem erzähltheoretischen Konzept, das auf die interaktive Erzählstruktur digitaler Medien reagiert, um die offene Potenzialität zwischen Geschichte und Erzählung beschreiben zu können: Für diesen Komplex des (interaktiven) Erzählens soll hiermit der Begriff des ›Narratems‹ vorgeschlagen werden.

Das ›Narratem‹ gehört dabei weder ganz auf die Seite der ›Form‹ noch auf die des ›Stoffs‹, sondern ist als ›Stoff plus die Potenzialität seiner Ausformung‹ zu denken. Seine funktionale Stellung ist zwischen ›Geschichte‹ einerseits und ›Erzählen‹ andererseits angesiedelt als ein noch ungesättigter Kern des Handlungsverlaufs, der erst im Vollzug der Interaktion gefüllt wird. Die im Programmcode hinterlegte Geschichte wird durch das jeweilige Spiel zu einer einmaligen Erzählung, indem die Narrateme, aus denen die Geschichte besteht, gesättigt werden. ◀2

In einer literarischen Erzählung kann etwa der Satz ›Er rudert über den See‹ realisiert sein – was sich auf der Ebene der Geschichte als eine Realisation des

abstrakten Musters ›Hindernis (= See) wird überwunden (= hinüber rudern)‹ beschreiben lässt. Auch in einem Computerspiel (wie etwa in SILENT HILL 2) lässt sich ein ›Satz‹ in der Form der Handlung ›Er rudert über den See‹ realisieren. Allerdings muss diese Realisation bei jedem Spieldurchlauf neu aus dem Programmcode heraus realisiert werden: »Es gibt ein Objekt ›See‹. Für dieses Objekt ist die Operation ›hinüber rudern‹ zulässig«. Ob und auf welche Art aber die Zulässigkeit der Operation auch in einer Handlung konkretisiert wird, bleibt auf der Ebene des Codes der Geschichte offen.◀3 Dabei handelt es sich bei ›See‹ + ›hinüber rudern‹ um eine wenig komplexe Form eines Narratems. Ein Labyrinth könnte dagegen etwa folgendermaßen beschrieben werden: »›Labyrinth‹ + ›betreten‹ + ›rechts gehen‹ + ›geradeaus gehen‹ + ›rechts gehen‹ + ›links gehen‹ + [...] + ›rechts gehen‹ + ›verlassen‹« – seine Sättigung durch einen korrekten Handlungsvollzug wäre also unwahrscheinlicher als beim Beispiel des Sees.

In Computerspielen setzen sich die Geschichten aus einem Set solcher Narrateme zusammen, die ihrerseits aus einem kleineren Set basaler Raum-, Zeit-, Objekt- und Figurengestaltungen bestehen (s.o.). Im Unterschied zur Literatur ist es im Spiel allerdings durchgehend deutlich, dass sich die kontingenten Katalysen der ästhetischen Ausgestaltung der Szenerie von den Kernen◀4 selbst nur durch beständiges Abfragen differenzieren lassen: Eine ›unbedeutende‹ Wand etwa, wird durch das Ergebnis der Abfrage »›Durchgang möglich?‹ => ›Nein!‹« erzeugt, während das (grafisch identisch repräsentierte) Narratem ›Geheimgang‹ durch die Antwort ›Ja‹ entsteht. Als organisatorische Knoten solcher Testdurchläufe eröffnen Narrateme eine kontrollierte Entscheidungsfreiheit der Spielenden, durch die sich ein bestimmter Verlauf der Erzählung ergibt. Das Narratem-Konzept steht damit allerdings der oft vertretenen Position entgegen, dass Spielen und Erzählen sich wechselseitig ausschließen würden; etwa von Lischka pointiert formuliert: »Spielen und Erzählen widersprechen sich insofern, als dass sie schlicht nicht gleichzeitig möglich sind. Wenn Spiele erzählen, werden sie nicht gespielt [...]« (ders. 2001, 21). Auch Frank Furtwängler folgt im Prinzip dieser Einteilung von Interaktion und Narration als sich wechselseitig ausschließender Positionen, wobei er allerdings eine Skalierung der beiden Konzepte annimmt, sodass vermittelnde Positionen nicht ganz auszuschließen sind: »Das Computerspiel liegt insgesamt in einem Spannungsfeld zwischen (mindestens) zwei Polen, die durch die Kategorie Interaktivität und Narrativität markiert sind« (ders. 2001, 374).

Während Furtwängler die Frage nach Dichotomie oder Dialektik der beiden Spielprinzipien offen lässt, kann mit Claus Pias von der Ebene des Programmcodes her die Disponierbarkeit der Objekte ins Zentrum gestellt werden; im

Spiel existiert nur, was im Datensatz als Kernobjekt und nicht nur als katalytische Ausschmückung vorhanden ist: »Was zur Welt der Zwischentexte gehört und nur halluzinierbar ist, nennt sich Literatur, was zur Welt der Objektdatenbank gehört und referenzialisierbar ist, nennt sich Spiel« (ders. 2000, 131).

Die von Pias mit Barthes vorgenommene Differenzierung zwischen den aktiv bespielbaren Kernen ›in‹ der Geschichte eines Computerspiels und ihren rein atmosphärisch konsumierbaren Katalysen ist erhellend und auch fruchtbar anzuwenden. Allerdings bleibt die Frage nach der funktionalen Beziehung zwischen Vorder- und Hintergrund dabei offen, da erst auf der Folie der ›literarischen‹ Anteile die Abtastbewegung des Spielens stattfinden kann, wobei es den Spielenden zunächst nicht möglich ist, die Differenz der aktiven vs. passiven Rezeption wahrzunehmen – nur wenn das Objekt zunächst als ein semiotisch ›neutraler‹ Teil des katalytischen Hintergrundes erscheint, kann ein spielerischer Reiz des Suchens entstehen.

Die Literatur ist einerseits als notwendiger Hintergrund ein Teil des Spiels und andererseits wird bei der Entfaltung der interaktiven Struktur selbstverständlich eine Geschichte erzählt – die ungesättigten Kerne der Narrateme erfüllen sich zu einer Erzählung. Die Narrateme prägen daher als abstraktes Muster sowohl den Akt des Erzählens vor (die jeweilige Realisation) und konstituieren den Möglichkeitsraum der Geschichte (das Spektrum der verschiedenen Realisationsmöglichkeiten). Wenn ein Spiel gespielt wird, findet zwar einerseits keine Rezeption eines stabilen (durch den Autor schon bis ins Detail festgelegten) Textes statt – sonst wäre es schlicht kein Spiel mehr. Andererseits erreichen die Spielenden festgelegte Punkte der Geschichte, an denen sie innerhalb stabiler Schemata eine bestimmte Freiheit – aber eben nicht alle Freiheiten – haben. Trotz der Interaktionen bleibt es ja eine bestimmte und bestimmbar Geschichte, die erzählt wird – bei allen Detailabweichungen, die gerade den Reiz des Spiels ausmachen.

Labyrinth

Das Labyrinth-Motiv hat im Bereich der Computerspiele eine Sonderfunktion – denn es kann sowohl als schmückende Katalyse auftreten, aber auch als zu sättigender Handlungskern (also als Narratem) und es universalisiert sich bei manchen Genres in einem solchen Ausmaß, dass es zur Grundstruktur der Spiele wird. ◀ Digitalen Medien gelingt ›spielend‹ was in Architektur und Literatur nur ein exzentrischer Ausnahmefall war, die Orientierungsschwierigkeiten und -chancen in einer Welt voller Kontingenz und unabsehbarer Wahlmög-

lichkeiten abzubilden – labyrinthische Strukturen gehören im neuen Medium Computerspiel »zum Kernbereich seines Funktionierens« (Žižek 2000, 105).⁶ Um das Labyrinth als inhaltliches wie formales Grundmotiv in Computerspielen beschreibbar zu machen, sollen hier mit Eco (vgl. ders. 1985, 125ff.) drei Grundtypen labyrinthischer Strukturen unterschieden werden – nämlich Mäander, Irrgarten und Rhizom: Der erste Typus ist das monolineare, mäandernde Labyrinth, bei dem es nur die Option zwischen vorwärts und rückwärts gibt und das daher sicher zu seinem Zentrum oder einem Ausgang leitet. In diesem Labyrinth kann man sich nicht verlaufen, da es selbst einen verwickelten Ariadnefaden darstellt. Der porphyrische zweite Typus, der Irrgarten, lässt sich dagegen zu einer Baumstruktur auffächern und ermöglicht das Verirren – denn er eröffnet die Optionen zwischen vorwärts/rückwärts und rechts/links. Aber auch in diesem porphyrischen Baum lassen sich (mindestens) ein Zentrum oder ein Ausgang auf (mindestens) einem richtigen Weg finden – man muss nur suchen. Der dritte, rhizomatische Typus reduziert die Komplexität der Welt nicht auf schon vorgeschriebene Weggabelungen (an denen nur noch die Richtung entschieden wird), sondern er entsteht dynamisch als die netzartige Spur, die der Entscheidungsprozess der Benutzenden im Territorium hinterlässt – der Begriff des Rhizoms (vgl. Deleuze/Guattari 1997, 11ff.) liegt hier also nahe. Hiermit kann eine Ordnung des Begriffsfeldes ›Labyrinth‹ vorgeschlagen werden (vgl. Pias 2002, 163-170), die einerseits nahezu alle komplexeren Raumstrukturen umfasst, die in Computerspielen möglich sind – zum anderen scheint mit Eco ein klares und anschauliches Definitionskriterium gefunden werden zu können, das eindeutige Klassifizierungen erlaubt. Das Modell ist für Computerspiele dabei umso geeigneter, als es einerseits den Anschluss an historische Ausprägungen des Motivbereichs möglich macht; es zweitens über visuelle Kategorien verfügt und es drittens auch eine abstrakt-strukturelle Ebene der Handlungsführung beschreibbar macht. Alle drei Labyrinth-Typen – Mäander, Irrgarten und Rhizom – sollen im Folgenden am konkreten Beispiel von SILENT HILL 2 auf ihre Erklärungskraft erprobt werden.

Mäander

Da es bei nur einem gangbaren Weg keine Dialektik zwischen Desorientierung und Orientierung geben kann, sind Computerspiele, deren Handlungsräume monolinear-labyrinthisch strukturiert sind, aus Gründen des Spielanreizes erst nach dem Übergang von der textbasierten zur grafikbasierten Oberfläche sinnvoll zu konstruieren. Das Moment der Unsicherheit (und damit Spiel-motivation) entsteht erst durch die visuell repräsentierten Versuche von Vorwärtsbewegung trotz Hindernissen. Bei Raum- wie bei Zeithindernissen geht

es nicht um die Suche und Auswahl eines Weges oder den Kampf gegen ein auf Verwirrung angelegtes Raumsetting, sondern um eine möglichst kontrollierte, dem Handlungsschema angepasste feinmotorische Steuerung durch eine (im Prinzip) monolineare Bahn, deren Eigenlogik durch die beständige kontemplative Wiederholung den Spielenden immer vertrauter wird.

Dieser (oft zirkuläre) Spielweg◀7 lässt sich sowohl in isometrischer Perspektive als auch in Form einer subjektiven Kamerafahrt darstellen, wobei sich aber das immersive Potenzial des virtuellen Raums insbesondere bei einer Ego-Perspektive entfalten kann. Als überwältigendes Indiz hierfür kann neben dem großen Erfolg der Autoreninnen vor allem eine schier unübersehbare Anzahl von first-person-shootern genannt werden, die in der Nachfolge etwa von DOOM als Genre den Markt der Computerspiele mit dominieren. Es werden Raumarrangements präsentiert, deren Unübersichtlichkeit auf die Funktion ›Kampfplatz‹ abgestimmt ist und nicht primär auf Desorientierung abzielt; hier gilt prototypisch, was Eco über das mäandernde Labyrinth bemerkt:

»Als Theseus das Labyrinth von Kreta betrat, musste er keine Wahl treffen: er konnte nicht umhin, das Zentrum zu erreichen und vom Zentrum aus den Weg hinaus zu finden. Deshalb musste auch der Minotaurus im Zentrum sein, nämlich um die Sache ein bisschen aufregender zu gestalten« (ders. 1985, 125).

Der monolineare Labyrinthtyp ist offenbar eher für kontemplative Zwecke geeignet (er wurde in der mittelalterlichen Labyrinth-Tradition auch für solche genutzt (vgl. Kern 1995, 212ff.)) und auch der lange katalytische Weg den James Sunderland in der Einstiegssequenz in das Städtchen Silent Hill gehen muss (ohne dass etwas Bemerkenswertes passiert), dient einer solchen konzentrierenden Besinnung auf das nun folgende Spiel. Ein solcher Weg hat zunächst (scheinbar) wenig mit dem Aufbau von Spannungsmomenten zu tun, weshalb Eco auch das Monster (dessen Nähe in SILENT HILL 2 in der erwähnten Einstiegssequenz durch die Geräuschkulisse suggeriert wird) als Mittel zur Steigerung der Spannung interpretiert (vgl. Bruns 2003, 85-89).

Und tatsächlich wird durch diesen Feind die Funktionsweise der Architektur radikal verändert: Der sichere Heilsweg, der ins absolute Zentrum leitet, wird in einen dynamischen Raum verwandelt, innerhalb dessen die Herumirrenden zu Abtastbewegungen und beständiger Positionsüberprüfung gezwungen werden – nicht primär in Relation zum Raumarrangement sondern in Relation zu einem unsichtbaren, beweglichen Feind. Das kreisende Subjekt wird damit also doch einem Moment der Desorientierung ausgesetzt, das einerseits darauf beruht, dass es nicht einschätzen kann, wie weit es noch vom Zentrum entfernt ist und andererseits darauf, dass es hinter jeder Biegung den Minotau-

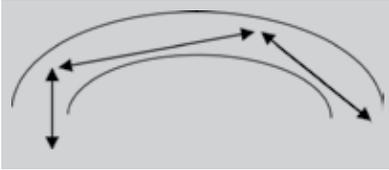


Abb. 1: Struktur des Mäanders

Abb.2: SILENT HILL 4: THE ROOM

rus vermutet (vgl. Mertens/Meißner 2002, 63). Da aber das mäandernde Labyrinth eine einzige gekrümmte Linie ist, dehnt sich die Spannung somit auf die gesamte Wegstrecke aus.

Der die Wand tangential streifende Blick ist sich beständig des dahinter liegenden toten Winkels bewusst, in dem sich das tödliche Monster befinden könnte. Diese räumliche Ordnung einer systematisch verstellten und verschobenen Perspektivierung des Raums wird im Genre des first-person-shooters adaptiert. Hier ist die steuernde Figur selbst nicht sichtbar, stattdessen simuliert das virtuelle Auge der Kamera ihren subjektiven Blick, der aber erstens nur etwa 90° breit ist und zweitens nicht sichtbar macht, was hinter der nächsten Biegung lauert – weshalb die Spielenden in einem dauerhaften Zustand der Spannung gehalten werden, wie es

der Screenshot aus SILENT HILL 4 (Abb.2) gut sichtbar macht.

Allerdings können die Spielerinnen und Spieler – und dies ist ein zweiter wesentlicher Schwerpunkt der Inszenierung – oft schon hören, was sich hinter der nächsten Biegung befindet. Der akustische Winkel umfasst nämlich die ganze Breite des Stereoraums, also 180°, d.h. dass links und rechts neben dem Blickfeld ein jeweils 45° breiter toter Winkel liegt, der aber akustisch wahrgenommen wird. Hält sich in diesem Bereich ein Monster auf, wird dessen akustische Präsenz als starkes Alarmsignal wahrgenommen und die Spielenden müssen (um angemessen reagieren zu können) versuchen, ihr Blickfeld so zu verlagern, dass der akustische Sender auch gesehen werden kann. Somit wird (auch außerhalb des gekrümmten Raums) durch die Inkongruenz des visuellen toten Winkels mit dem akustischen toten Winkel noch zusätzlich ein dauerhaftes Moment der Unsicherheit und Anspannung geschaffen (vgl. Mertens/Meißner 2002, 64ff.) – das Labyrinth ist hier schon in die Blickdramaturgie selbst integriert.

Im Gegensatz hierzu wird in SILENT HILL 2 mit einem System harter Differenzen zwischen den beispielbaren Räumen gearbeitet, die kein vorsichtig tastendes Gleiten zwischen Innen und Außen erlauben, sondern immer nur das ›Vor‹ oder das ›Hinter‹ der geschlossenen Tür kennen. Die Struktur eines verdoppelten toten Winkels, der sich im mäandernden Labyrinth scheinbar ›natürlich‹ aus der Architektur des Raums und der Inkongruenz von Blick und Ton ergibt,

wird in SILENT HILL zu einem künstlich generierten Effekt, der durch die widerständige Programmierung des Spielmaterials erzeugt wird – den Raumgrenzen einerseits, der Kameraführung andererseits. In der SILENT HILL-Serie bleibt der gesteuerte Avatar also sichtbar (vgl. third-person-shooter) und dynamische Beobachtungsperspektiven produzieren eine vom Spieler unabhängige Bild-Regie des Geschehens, die aber ähnliche Spannungs-Effekte generiert wie beim first-person-shooter.

Was dort allerdings auf der Basis des labyrinthisch gekrümmten Raumes gelang, in dessen Winkeln sich der Feind verbergen konnte, wird hier auch auf eigentlich übersichtliche Räume übertragen: Nicht auf den Raum, sondern auf den Avatar richtet sich der Kamerablick, so dass die Spielenden ihren Stellvertreter wie ein alpträumhaftes Selbstbild schreckhafter Erstarrung zu sehen bekommen – während sich aus dem von der Kamera nicht gezeigten Raumabschnitt das hörbare Monster nähert.

Die Kamera wendet sich also im wörtlichen Sinne gegen die Spielenden und nimmt damit auf der Ebene des Spielmediums schon das vorweg, was für James Sunderland innerhalb des Spiels am Ende durch die animierten Videosequenzen oder auch schon zu Beginn durch den Blick in den Spiegel ausgelöst wird – er wird zu einer monströsen, medial gebrochenen Begegnung mit seinem Abbild gezwungen. Der tote Winkel, in dem das erschreckendste aller Monster lauert, wird damit neu bestimmt. Es ist nicht eine architektonische Figur, sondern es ist der blinde Fleck der Beobachtung des eigenen Selbst. Erst vermittelt der medialen Verfügbarkeit der Bilder wird auch die Begegnung mit dem einstmals vertrauten (heimlichen) eigenen Bild möglich und dabei als das Freudsche Unheimliche schlechthin inszeniert.

Irrgarten

Wie in 3D-Simulationen verschiedenster Genres üblich kann auch in SILENT HILL 2 durch eine 2D-Karte immer wieder überprüft werden, wie die Position der Figur im Raum ist und in welchem Umfang die aktuelle Exploration des Raumes schon fortgeschritten ist. Obwohl durch diese Funktion die Orientierung stark erleichtert wird, setzt sich das Spiel aber doch additiv aus einer Kombination von Labyrinth-Narratemen und Rätsel-Narratemen zusammen. Die Karten stehen nämlich lediglich in dem Umfang zur Verfügung, in dem die Spielfigur das Gebiet schon erkundet hat. In diesen Karteneinblendungen objektiviert sich der von den Spielenden in seiner Gefährlichkeit ›unmittelbar‹ erlebte Raum in einer zweidimensionalen Übersicht, die das Spielgeschehen rational entrückt – wobei der Kartenmodus oft auch eine zusätzliche Möglichkeit darstellt, eine ›Auszeit‹ im Spielgeschehen zu erhalten. Bei SILENT HILL 2 wird im Übrigen noch

der realistische Zusatzeffekt eingebaut, dass die Karte nur bei ausreichender Beleuchtung lesbar ist und dass der Avatar auf der Karte mit einem Rotstift nach und nach Markierungen anzubringen scheint.

SILENT HILL befindet sich ganz im prototypischen Zentrum der zweiten Eco-schen Labyrinth-Form, da das Spielprinzip nahezu vollständig auf irrgartenhaften Labyrinthstrukturen beruht: Einerseits müssen die Spielenden die Stadtlandschaft von Silent Hill erkunden und sich dabei in einer verwirrenden Architektur von Straßen und Räumen fortbewegen. Die Orientierung zu behalten, kann dabei (neben der Geduld) als eine Hauptanforderung für den Spiel-erfolg eingestuft werden. Motorische und intellektuelle Fähigkeiten stehen allenfalls punktuell im Vordergrund. Im Prinzip muss also »nur« der eine zum Ziel führende Weg durch den Irrgarten gefunden werden (wenn dieser auch variierbar ist, so dass sich verschiedene Enden ergeben können). Daher gibt es im Spiel, genau wie in einem Irrgarten, an jeder Wegkreuzung eine in der jeweiligen Situation richtige und falsche Entscheidungsmöglichkeit.

Neben dieser räumlichen Struktur von aufeinander aufbauenden Rätseln existiert aber andererseits noch ein zweiter Hierarchietypus von (auf einen Endpunkt gerichteten) Hinweisen, an deren Ende die eine alles vereinende Lösung steht: die Kriminalerzählung. Auf dieser Ebene folgt SILENT HILL 2 dem Muster des Computerspiel-Genres *adventure*, bei dem der Erfolg von Spielenden, nach Diane Carr, daran abzulesen sei, »what location they have reached« (dies. 2003, 3). Denn in der porphyrischen Labyrinthstruktur rekonstruktiver Spielsujets fallen die räumliche Bewegung und der erzählerische Fortschritt in eins.

Auch in SILENT HILL 2 liegt eine wichtige Spielmotivation im rezeptiven Aufdecken eines in der Geschichte angelegten Geheimnisses, das als Suche nach einer Toten ausgestaltet wird; eine Suche, die sich in ein gleichzeitiges detektivisches Aufspüren des Mörders verwandelt. Dabei gelingt es dem Computerspiel einerseits, den Detektiv in die Motivtradition des König Ödipus (der sich selbst entlarvende Verbrecher) zu stellen. Zum zweiten aber wird qua medialer Identifikation versucht auch noch den Spieler/die Spielerin in die Schusslinie dieser ›Selbst‹-Erkenntnis zu bringen, da sie es ja waren, deren Bemühungen den Mörder bei seiner Suche angeleitet haben. In literarischer Terminologie könnte davon gesprochen werden, dass die Lesenden zu den gesuchten (Mit-)Tätern geworden sind – eine Lösungsvariante die sich im Medium Buch kaum umsetzen ließe.◀9

Rhizom

War nach Eco schon der Kriminal-Roman »unter allen Handlungsmustern das metaphysischste und philosophischste«, da in ihm »das Abenteuer der Mut-

maßung« (ders. 1984, 63) im Zentrum stehe, kann die interaktive Kriminalgeschichte in *SILENT HILL 2* zu Recht als nochmalige Steigerung dieses Prinzips eingestuft werden, indem dort die Suche nach dem Mörder zu einem Test für die Verfassung des eigenen Ich wird. Computerspiele stellen die Frage nach der Belastbarkeit moralischer Wertmaßstäbe nicht nur durch die in ihnen oft realisierten expliziten Gewaltdarstellungen, sondern sie unterlaufen die binäre Systematik von Gut und Böse durch die Implementierung von Freiheitswerten in die Strategien der Illusionsbildung; auch wenn sie die für ein Rhizom zu fordernde Offenheit des konnektiven Potenzials kaum je erreichen.◀10 Die übliche Strategie, den Spielenden lediglich etwas größere Wahlfreiheiten einzuräumen, unterläuft dagegen die Stabilität des Binarismus nicht wirklich nachhaltig, sondern stabilisiert nur das porphyrische Prinzip hinter dem Schleier einer scheinbaren Offenheit.

Eine medial dagegen leicht rekonstruierbare Form der nachhaltigen Störung ordinär-binärer Muster ist die Art und Weise, in der/auf die es in vielen Spielen inzwischen möglich wird, auf die Seite des Gegners zu wechseln. Obwohl sich diese Strategie aus einer ökonomischen Überlegung erklären lässt, dass nämlich lediglich die Steuerung neu adressiert werden muss, um ein ›zweites‹ Spiel quasi als Bonus zu erhalten, wird hier doch die Stabilität der antagonistischen Frontstellungen nachhaltiger unterlaufen, als dies eine philosophisch argumentierende Dekonstruktion moralischer Setzungen vermöchte.

Basiert Literatur (allen modernistischen Experimenten zum Trotz) auf dem Prinzip des einmalig erzählten Geschehens und damit auf einer auf den singulären Helden zentrierten Perspektive – wird in vielen Computerspielen qua medialem Dispositiv die Geschichte prinzipiell multiperspektivisch erzählbar. Damit wird es aber notwendig, dass bei der Darstellung eines Konflikts beide Seiten mit einer nachvollziehbaren Motivation ausgestattet werden. Sind aber auch auf der Seite der ›Bösen‹, Subjekte mit eigener Geschichte, rationalen Motiven und nachvollziehbaren Wünschen zu finden, dann liegt es nahe, dass die Differenz zur Seite des Guten darin besteht, dass die Bösen lediglich andere Wünsche und Motive haben, wobei aber in einer solchen Weltkonstruktion der Verdacht prinzipieller moralischer Kontingenz nahe liegt.

Gute Beispiele für dieses Spielprinzip sind *DUNGEON KEEPER*, das die klare Aufteilung der Fantasywelten ›untergräbt‹ (im wörtlichen Sinne, da der Spieler dort einen bösen Kerkermeister spielt, der ekelhaft gute Helden gefangen nimmt); oder etwa Spiele, die auf der *STAR WARS*-Reihe basieren, in denen die Spielenden aber die Rolle eines intertextuell klar als solchem definierten ›Bösen‹ übernehmen, z.B. Darth Vader in *GALACTIC BATTLEGROUNDS*. Dagegen haben die Spielenden etwa in *COMMAND & CONQUER*, *WARCRAFT*, dem vielgescholtenen

COUNTERSTRIKE oder der Adaption von THE WAR OF THE WORLDS die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Seiten, die wechselweise gespielt werden können, während der Computer oder (über ein Netzwerk) andere Mitspieler die Gegenseite übernehmen. ◀11

Diese Möglichkeit des Wechsels besteht zwar auch bei anderen Spielanordnungen – etwa beim Schach – hier wird aber zuvor keine emotionale Aufladung der ›Weißen‹ und ›Schwarzen‹ vorgenommen, sondern ohne Angabe von Gründen gekämpft. Bei narrativ ausgearbeiteten Motivationen für erzählte Konflikte war es dagegen (medial bedingt) eine völlige Ausnahmesituation, wenn ein Perspektivwechsel auf die Seite des Gegners stattgefunden hat: Die STAR WARS-Saga (George Lukas, USA, 1977ff.) wird aus der Sicht der ›Guten‹ erzählt und die Grenze zwischen den beiden Seiten bleibt stabil, während in WING COMMANDER 4 den Spielenden eine ebenso plötzliche wie radikale Verschiebung des Wertesystems zugemutet wird. In vergleichbarer Weise erzeugt auch etwa der Roman von H.G. Wells, *The War of the Worlds* (1897), einen Wechsel der Beobachtungsperspektive auf die eigene, reale Sicht der Kolonialpraxis des ausgehenden 19. Jahrhunderts; im Spiel wird dieser Wechsel radikalisiert, da die Spielenden auch die Seite der Marsianer spielen können und ihnen bei dieser Wahl auch die Motive der Invasoren nahe gebracht werden, die ihre eigene Zivilisation durch die Okkupation der Erde retten wollen (vgl. Degler 2003, 66ff.). SILENT HILL 2 kombiniert nun diese beiden Strukturen, indem es den Spielenden einerseits keine Wahl lässt, als die Rolle des ›Bösen‹ zu spielen. Zugleich wird aber diese Rolle gerade nicht von Beginn an in eindeutiger Weise als ›böse‹ markiert – als prototypisch kann das Zusammentreffen von James und Maria im Gefängnis interpretiert werden, bei dem lange Zeit unklar bleibt, wer sich auf der Innen- und wer sich auf der Außenseite der Gitter befindet. Die heikle Differenzüberschreitung vollzieht sich in SILENT HILL 2 sowohl spiel-intern, da die Figur erst am Ende erfährt bzw. sich daran erinnert, dass sie ein Mörder ist. Zum zweiten konfligiert aber auch das externe Wertesystem der Spielenden mit der moralischen Wertigkeit des Geschehens – nämlich als realer Vollzug einer nachträglich hervorgerufenen kognitiven Dissonanz zwischen der identifikatorischen Sympathie mit der gesteuerten Figur und aktuellem moralischem Urteil: In avantgardistischer Tradition unterläuft das Spiel hier nicht nur die Grenze von Gut und Böse, sondern zugleich die Differenz von Spiel und Leben bzw. von Kunst und Wirklichkeit. Damit erscheint hier aber eine rhizomatische Offenheit des Handelns möglich zu werden, die doch einen infiniten Prozess in Gang setzt, den »metaphysische[n] Schauder« (Eco, 1984, 60) bei der Suche nach der eigenen Identität.

Schluss

Mit dem Computerspiel tritt neben die monolinearen Erzählungen des Romans oder Films, die aufgrund ihrer medialen Struktur nur die Weltsicht des einen Helden reproduzieren, eine alternative Gegengeschichte, die jeden universalen Geltungsanspruch nachhaltig unterläuft. Dies beim Kampf gegen den Computer, noch mehr allerdings bei einem Match gegen andere vernetzte Spielerinnen und Spieler, die mit einer ähnlichen Hintergrundgeschichte ausgestattet sind und ebenfalls gewinnen wollen.

Auch aufgrund der programmiertechnischen und spielerischen Möglichkeiten bestehen die Spiele heute noch zum großen Teil aus schon vorgeprägten Ansammlungen von Entscheidungsmöglichkeiten im narrativen Raum, da sich nur so eine durch die Software vorgegebene Geschichte ›erspielen‹ lässt, deren Spannungs-Potenzial die Spielenden rezipieren und von deren Dynamik sie sich überraschen lassen können. Auf der Grundlage dieser Reduktion von Komplexität (die mit der Strukturierung des Raums in einem Irrgarten vergleichbar ist) emergieren die Spiele allerdings eine Kontingenzerfahrung der Wahlmöglichkeiten, indem etwa die Wertmaßstäbe, die den Handlungen zugrunde liegen, unterlaufen werden. Dies steigert dabei auf einer ›höheren‹ Stufe wiederum die Komplexität der Spielwelt, da sich die Spielenden nun einer prinzipiell offenen Karte gegenübersehen, auf der sie überhaupt erst Markierungen anbringen müssen.

Im Spielverlauf werden Differenzen gesetzt, wobei die Signifikation dieser Bruchlinien immer nur eine vorläufige sein kann; obwohl also auf dem porphyrischen Prinzip beruhend, nähern sich die Spiele damit doch einer rhizomatischen Struktur an und gewinnen so aufgrund der massenmedialen Durchsetzung dieser offenen Dialektik von (moralischer) Orientierung und Desorientierung ein wesentliches Moment ihrer kultur- und damit auch forschungspolitischen Relevanz.

- 01** ▶ Basisüberlegungen zur Produktivierung narratologischer Kategorien für die Spezifika des Computerspiels, besonders auch der Kategorie ›Geschichte‹ (vgl. Neitzel 2000, 76-109 (= Kap. 4: Inhaltsebenen im Videospiel))
- 02** ▶ Damit sind Probleme, die schon in der Narratologie auftauchen, selbstverständlich nicht behoben: Was ist ein Minimalnarratem? Ist es die Möglichkeitsbedingung für einen Satz? Für eine Handlung? Für eine Kette von Handlungen? Für die Veränderung eines Zustands? Zustand + Veränderung?
- 03** ▶ Wer in *SILENT HILL 2* etwa die Positionslampe am anderen Ufer nicht bemerkt, kann gut und gerne eine halbe Stunde auf dem See im Nebel herumirren, bevor die andere Seite erreicht wird.
- 04** ▶ Vgl. Barthes, Roland: Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen. In: ders.: *Das semiologische Abenteuer*. 102 – 143.
- 05** ▶ Basisüberlegungen zur Bedeutung der Labyrinth-Struktur für Computerspiele, insbesondere für ›Adventure‹ (vgl. Pias, 2002, 119-190 (= Kap. 2: Adventure)).
- 06** ▶ Wobei aber Žižek interessanterweise gerade die ›geistig nichtigen Computerspiele‹ aus seinen Überlegungen per Dekret ausschließt. Diese Verbannung aus dem Gegenstandsbereich auch einer erweiterten Kulturwissenschaft ist ein typisches Beispiel für die unbewältigten Schwierigkeiten der etablierten Disziplinen mit dem neuen Medium, die allerdings hier um so erstaunlicher sind, da sich gerade das Computerspiel als Kristallisationspunkt der von Žižek beschriebenen labyrinthischen Erzählformen etabliert hat – was in Roman und Film nur punktuell als Motiv oder Metapher verwendet wird, konstituiert hier die Gattung.
- 07** ▶ Z.B. bei Autorennen und ähnlichen Spielprinzipien.
- 08** ▶ Bzw. je nach akustischer Ausgestaltung auch 360°.
- 09** ▶ Vgl. hierzu den Beitrag von Matthias Bopp im vorliegenden Band.
- 10** ▶ Hierfür müssten die Spiele die klare Trennung von Spiel und Ernst aufgeben, da nur so (räumlich/zeitlich) infinite Prozesse integrierbar werden, die ein ›echtes‹ Rhizom ja gerade kennzeichnen.
- 11** ▶ Ein schöner Beleg für das ideologiekritische Potential des Seitenwechsels ist ex negativo die pathologische Situation, in die das Online-Spiel *AMERICA'S ARMY* (von dem aus die

Rekrutierungsseiten der realen US-Armee aufrufbar sind, die das Spiel auch finanziert) seine Spielenden bringt, in dem es den Seitenwechsel unsichtbar zu machen sucht: Trotz des Seitenwechsels, behält der/die jeweils Spielende die Uniform der amerikanischen Armee und kämpft somit immer gegen die bösen Anderen – die sich selbst aber auch in der Uniform der Amerikaner sehen. Beide Spielseiten könnten also wissen, dass sie gegen das Böse kämpfen, das sich für das Gute hält und müssen aber gerade dies in einem Akt des »neudenk« in schizophrener Weise verdrängen (vgl. Hackensberger, 2004, 37).

Literatur

- Bruns, Karin** (2003) Game over? Narration und Spannung im Computerspiel. In: kultuRRe-
volution 45/46, 85 - 89.
- Carr, Diane** (2003) Play Dead. Genre and Affect in ›Silent Hill‹ und ›Planescape Torment‹. In:
Game Studies 3/1, <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>, letzter Aufruf: 24.11.2004.
- Degler, Frank** (2003) Medienspiele – Spielmedien. In: Böhn, Andreas (Hrsg.): Formzitat und
Intermedialität. St. Ingbert: Röhrig, 45 - 72.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix** (1997) Tausend Plateaus. Berlin: Merve.
- Eco, Umberto** (1984) Nachschrift zum »Namen der Rose«. München: Hanser.
- Eco, Umberto** (1985) Semiotik und Philosophie der Sprache. München: Fink.
- Falstein, Noah** (1996) Interactive. ›Show, Don't Tell‹: Fundamental Principles of Interactive
Entertainment. <http://www.theinspiracy.com/ArShowDT.htm>, letzter Aufruf: 24.11.2004.
- Furtwängler, Frank** (2001) ›A crossword at war with a narrative‹. Narrativität versus In-
teraktivität in Computerspielen. In: Gendolla, Peter u.a. (Hrsg.): Formen interaktiver Medien-
kunst. Frankfurt: Suhrkamp, 369 - 400.
- Hackensberger, Alfred** (2004) Ballern gegen den Feind. (Die Zeit v. 26.02.04, S. 37).
- Kern, Hermann** (1995) Labyrinth. Erscheinungsformen und Deutungen. 5000 Jahre Ge-
genwart eines Urbildes. München: Prestel.
- Lischka, Konrad** (2001) Die programmierte Welt. (FR v. 18.10.04, S. 21).
- Mertens, Mathias/Meißner, Tobias O. (2002) Wir waren Space Invaders. Geschichten vom
Computerspielen. Frankfurt: Eichborn.
- Neitzel, Britta** (2000) Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersu-
chungen der Narrativität von Videospielen. Univ. Diss., Weimar, <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html>, letzter Aufruf: 22.11.2004
- Pias, Claus** (2002) Computer-Spiel-Welten. München: diaphanes.
- Žižek, Slavoj** (2000) Isolde rennt. Auf dem Weg zum Cyberspace-Tristan. In: Lettre Interna-
tional 51, S. 105 - 109.

Spiele

AMERICA`S ARMY, MOVES Institute (Naval Postgraduate School), 2002-2004.

COMMAND & CONQUER, Virgin Interactive, 1995ff.

COUNTERSTRIKE, Vivendi, 1998ff.

DOOM, id Software, 1993.

DUNGEON KEEPER, Electronic Arts, 1997-1999.

GALACTIC BATTLEGROUND, LucasArt, 2001.

SILENT HILL 2, Konami, 2001.

SILENT HILL 4, Konami, 2004.

THE WAR OF THE WORLDS, GT Interactive, 1998.

WARCRAFT, Blizzard Entertainment, 1994.

WING COMMANDER 4, Electronic Arts Inc., 1995.

DIDAKTISCHE METHODEN IN SILENT HILL 2. DAS COMPUTERSPIEL ALS ARRANGIERTE LERNUMGEBUNG

Die Anleitung zum Spielklassiker PONG konnte sich 1972 auf einen einzigen Satz beschränken: »Avoid missing ball for highscore«. 1998 umfasste das Handbuch der Flugsimulation FALCON 4.0 demgegenüber etwa 600 Seiten. Auch wenn Flugsimulationen nicht typisch für das gesamte Medium sind, macht dies doch eines deutlich: Computerspiele entwickeln sich hin zu immer komplexeren, interaktiveren Handlungsräumen. Zugleich ist die Masse der Spieler aber nicht bereit, zunächst stundenlang Handbücher zu lesen, bevor sie mit einem Spiel beginnen kann.◀1 Aus pädagogischer Sicht stellt sich damit die Frage, wie es dennoch gelingt, Spieler zu den erheblichen Lernleistungen anzuregen, die vielfach nötig sind, um mit dem Computer zu spielen. Antworten hierzu wurden bislang primär mit Hilfe psychologischer Kategorien gefunden: Computerspiele befriedigen bestimmte Bedürfnisse und dies hält den Spieler vor dem Bildschirm. Obwohl Emotionen auf das Lernen einen wesentlichen Einfluss haben, möchte ich im Folgenden anregen, nach einer umfassenderen, *didaktischen* Antwort auf diese Frage zu suchen. Computerspiele, so die These, vermitteln erfolgreich spielrelevantes Wissen, weil sie sich nicht nur zu komplexen Handlungsräumen entwickeln haben, sondern parallel hierzu auch zunehmend komplexere Methoden verwenden, um dem Spieler das zu vermitteln, was er für das Spiel können muss. Im Computerspiel wird, pointiert formuliert, nicht nur gelernt, sondern auch ›gelehrt‹◀2 und dieser Charakter von Computerspielen wird sich in Zukunft weiter verstärken.

Geschieht Lehren in methodischer Weise, dann hat man es im weiteren Sinne mit Didaktik zu tun. Computerspiele sind demnach *didaktisch-methodische* Handlungsräume. Geschieht Lehren in methodischer Weise, dann hat man es im weiteren Sinne mit Didaktik zu tun. Computerspiele sind demnach *didaktisch-methodische* Handlungsräume.

Diese Perspektive vorausgesetzt, müssen sich im Computerspiel Merkmale aufzeigen lassen, die typisch für Lehrprozesse sind. Dies soll im Folgenden am Beispiel von Silent Hill 2 geschehen. Dabei werden aus der Vielzahl der Aspekte, unter denen Lehre beschrieben werden kann, stichprobenartig drei Merkmalsdimensionen herausgegriffen.◀3 Gefragt wird:

- nach einzelnen Situationen, in denen eine bestimmte Lehrabsicht und Methode zum Ausdruck kommt – also nach *Lehr-Lern-Situationen*;
- nach Strukturen, die diese einzelnen Lehr-Lern-Situationen zeitlich so anordnen, dass diese Anordnung Lernen unterstützt – also nach *Stufen- oder Phasenmodellen, Lernschritten* usw.;
- nach der methodischen Nutzung der Beeinflussbarkeit von Lernvorgängen durch die soziale Situation, in der gelernt wird – also nach lernbezogen organisierten *Sozialformen* in Computerspielen.

Lehr-Lern-Situationen in Silent Hill 2

SILENT HILL 2 wird allgemein dem Genre des ›survival horror‹⁴⁴ zugerechnet. Das Spiel erzählt die Geschichte James Sunderlands, der den Ferienort Silent Hill besucht, weil er einen Brief seiner Frau Mary erhalten hat. Sie erwarte ihn dort in ihrem ehemaligen ›secret place‹. Irritierenderweise ist Mary jedoch bereits vor Jahren qualvoll einer Krankheit erlegen. James erreicht eine verlassene Stadt, durchsucht dort zahlreiche Gebäude und Plätze, trifft Menschen, die es ebenfalls aus mysteriösen Gründen dorthin verschlagen hat, z.B. die seiner Frau zum Verwechseln ähnlich sehende Maria. Er bekämpft und flieht vor zahlreichen Monstern, löst Rätsel, um gezielt weitersuchen zu können und wird im Laufe der Zeit zunehmend mit verdrängten Schuldgefühlen konfrontiert, die ihm vorwerfen, seine sterbende Frau nicht bis zum Ende liebevoll begleitet zu haben.⁴⁵

Um das Spiel erfolgreich durchzuspielen, ist eine Reihe von ›Schlüsselqualifikationen‹ erforderlich. Sie betreffen insbesondere die räumliche Orientierung in der Stadt und in ihren Gebäuden, den Umgang mit allerlei Monstern und das Lösen von Rätseln. Computerspiele vermitteln solche Qualifikationen gewöhnlich kaum noch ausschließlich über ein Handbuch, sondern verlegen die entsprechenden Vermittlungsversuche in die eigentliche Spielwelt hinein.⁴⁶ Diese Vermittlungsversuche werden häufig in Form so genannter Tutorials zusammengefasst. Diese sind entweder als ›institutionelle Lernsituationen‹ inszeniert – etwa als Ausbildungs-, Trainings- oder Auffrischkurse für den Hauptcharakter, bevor das ›eigentliche‹ Spiel beginnt – oder sie selbst haben bereits Missionscharakter. Dann bekommt der Spieler einen oder mehrere ›richtige‹ Aufträge, diese sind jedoch besonders leicht und tutoriell begleitet, etwa durch zahlreiche eingeblendete Hinweise oder durch einen Non-Player-Character (NPC).⁴⁷ Spiele ohne Missionen im engeren Sinne verwenden meist ebenfalls Einblendungen (oder auch NPCs). Allgemein kann für die Zukunft wohl

eine ›Diffusion‹ typischer Tutorialhinweise in das ›normale‹ Spielgeschehen prognostiziert werden, wie man sie beispielsweise an der Verteilung schriftlicher Spielhinweise in den ersten Levels von *INDIANA JONES AND THE EMPOROR'S TOMB* (2003) beobachten kann (vgl. Grafik 1).

SILENT HILL 2 verteilt typische Tutorialinhalte auf die ersten Spielabschnitte. So beispielsweise nach einer expositorischen Cutszene auf einem Aussichtspunkt mit Parkplatz in der Nähe der Stadt. Hier kann der Spieler den Avatar **James** in verschiedene Richtungen lenken und dabei feststellen, dass es nur einen Weg gibt, der in die Stadt führt. Will der Spieler auf diesem Weg den Aussichtspunkt verlassen, dann bleibt James stehen und ein Schriftzug wird eingeblendet, der einen ›inneren Monolog‹ des Protagonisten wieder gibt: »There is a map in the car. It would be a good idea to take it.« (Abb. 1a). Daraufhin muss James zu seinem geparkten Auto gehen und dort einen Stadtplan von Silent Hill an sich nehmen (Abb. 1b). Erst dann kann er den Parkplatz verlassen. Etliche Spielsituationen weiter, aber immer noch relativ zeitnah, muss James in der Martin Street neben einer Leiche einen Schlüssel finden. Öffnet der Spieler nun das Inventar (Abb. 1c) und untersucht den Schlüssel, dann kann er auf dessen Anhänger die Aufschrift »Wood Bldg. Apartment« lesen. Benutzt der Spieler nun den Stadtplan, dann stellt er fest, dass dort ein Gebäude (nämlich das besagte Wood Side Apartment) rot markiert ist und er weiß jetzt, wo er den Schlüssel

Grafik 1: Quantitative Verteilung von schriftlichen Spielhinweisen auf die ersten Levels von *INDIANA JONES AND THE EMPOROR'S TOMB*

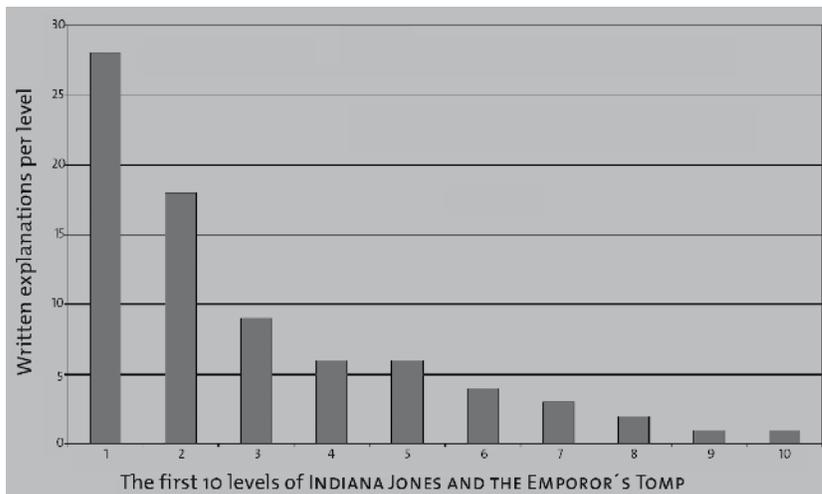




Abb.1: Lehrsequenz in SILENT HILL 2

(1a) Parkplatz: »There is a map in the car. It would be a good idea to take it.«

(1b) James vor Auto mit Stadtplan

(1c) Martin Street, Inventar mit Schlüsselbundanzeige

benutzen muss, um in das nächste Level (die Einteilung in Levels folgt hier der Bezeichnung der Speicherpunkte, die das Spiel selbst vornimmt) zu gelangen. Diese drei Spielsituationen lassen sich leicht über eine gemeinsame Funktion aufeinander beziehen: Sie sollen der ›Ausbildung‹ der Fähigkeit des Spielers dienen, sich unter Verwendung eines Hilfsmittels (des Stadtplans) in der ansonsten verwirrenden Spielwelt orientieren zu können. In dieser Perspektive kann man Computerspiele als Abfolge von Handlungssituationen⁹ begreifen, die mehr oder minder stark durch Lehr- und Lernhandlungen geprägt sein können. *Lehrhandlungen* in Spielen bringen die Intention eines Entwicklers zum Ausdruck, dem Spieler eine über die aktuelle Situation hinausgehende Fähigkeit, Einstellung etc. zu vermitteln.¹⁰ Hiervon zu unterscheiden sind Hilfestellungen, die sich nur auf eine einmalige Situation beziehen. Lehrhandlungen und Hilfestellungen können nur mit Blick auf den Kontext einer Spielsituation voneinander unterschieden werden. Lehrhandlungen konstituieren *Lehrsituationen*. Lernt der Spieler tatsächlich etwas im gewünschten Sinne, dann liegt eine *Lehr-Lern-Situation* vor. Spielsituationen, in denen der Spieler etwas lernt, was der Entwickler hier nicht vorgesehen hat, sind hingegen (selbstorganisierte) *Lernsituationen*.

Methodisch bedienen sich Lehr-Lern-Situationen unterschiedlicher Mittel. In der gerade dargestellten Kette von Spielsituationen wird zunächst (1a) mit einer einfachen *Instruktion* gearbeitet (»Nimm die Karte«), dann (1b) mit einem *handlungsorientierten, fakultativen Angebot* sich mit dem aufgenommenen Gegenstand, (der Karte) zunächst ohne Problemlösedruck bekannt zu machen, worauf zuletzt (1c) ein weiteres Angebot folgt, das Gelernte *problemlösend* einzusetzen und zu erkennen, dass die Karte tatsächlich nützlich sein kann. Lehr-Lern-Situationen gibt es in SILENT HILL 2 in den ersten Spielabschnitten häufig.

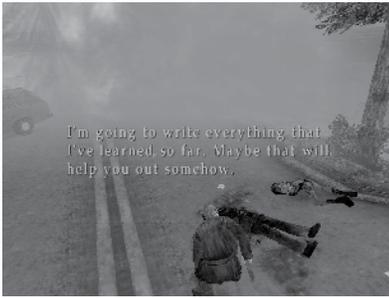


Abb. 2: Neely Street (SILENT HILL 2)

Abb.3: Wood Side Apartment (SILENT HILL 2)

Ein Beispiel für zwei *lehrmethodisch unterschiedliche* Situationen, die aber das gleiche Lernziel verfolgen, ist folgendes: Gelangt der Spieler im ersten Spielabschnitt in die Neely Street (Abb. 2), so findet er dort auf dem Boden verstreute Notizzettel eines Verstorbenen, der für die Nachwelt hinterlassen hat, was er über die Monster der Stadt lernen konnte. Der Spieler kann, wenn er will, die verstreuten Blätter nacheinander aufsammeln, lesen und so z.B. erfahren, dass die Kreaturen durch Licht (etwa die Nutzung einer Taschenlampe) angezogen werden.

Didaktisch gesehen wird hier ein Lerntext verfasst und dem Spieler präsentiert – es handelt sich also um eine klassische Form der *darstellenden* Lehre. Im zweiten Spielabschnitt, dem Wood Side Apartment, betritt der Spieler dann einen Raum, dessen eine Hälfte durch eine Taschenlampe erhellt wird, die an einer Schneiderpuppe befestigt ist. In der abgedunkelten Hälfte des Raums hingegen liegt der bewegungslose Körper einer seltsamen Kreatur.

Nimmt der Spieler die Lampe an sich und beleuchtet damit die abgedunkelte Raumhälfte, dann erwacht die dort liegende Kreatur plötzlich zum Leben und greift James an. Auch diese Situation kann als Lehrsituation aufgefasst werden.◀11 Hat der Spieler zuvor nicht die herumliegenden Notizen gelesen, dann kann er sich hier, wenn er das Geschehen reflektiert, den augenfällig inszenierten Zusammenhang zwischen Licht und Angriff selbst erschließen. Didaktisch-methodisch interpretiert findet hier auf der Lehrseite ein *verdecktes Vorführen*, auf Spielerseite *gelenktes entdeckendes Lernen* statt. Diese Situation verweist im Übrigen auf eine Besonderheit der didaktischen Methoden in Computerspielen – sie verschleiern häufig die Tatsache, dass dem Spieler eine Lernhilfe angeboten wird (denn Spieler wollen es alleine schaffen). Ich schlage für dieses Verfahren, wenn es Lernprozesse anregen soll, den Begriff *Stealth Teaching*◀12 vor (der systematische Gegenbegriff wäre dann *Overt Teaching*). Im Anschluss an die gängige Begrifflichkeit der Computerspieltheorie kann man in diesem Zusammenhang auch von *immersiver Didaktik* sprechen, einer Didaktik also, die nicht dazu führt, dass der Spieler aus seiner Versenkung in die Spielwelt auftaucht.

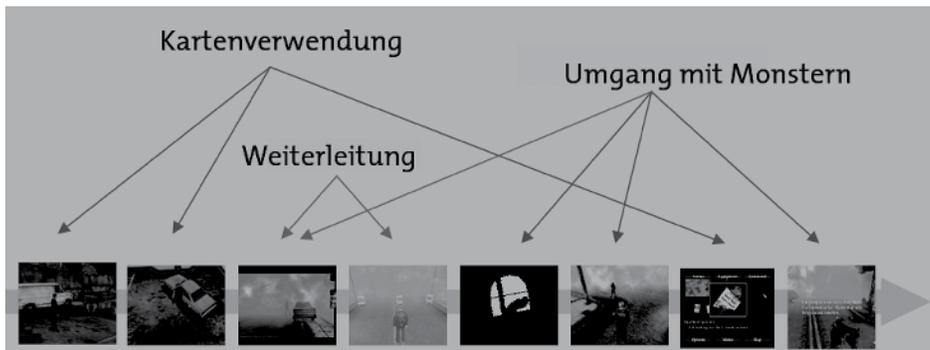


Abb. 4: Das Spiel als Verkettung von Handlungssituationen

Die analysierten Spielsituationen machen deutlich, dass es möglich ist, den *gesamten Verlauf* eines Computerspiels – und nicht etwa nur Tutorials – als eine mehr oder weniger dichte Kettung von Lehr-Lern-Situationen aufzufassen (Abb. 4).

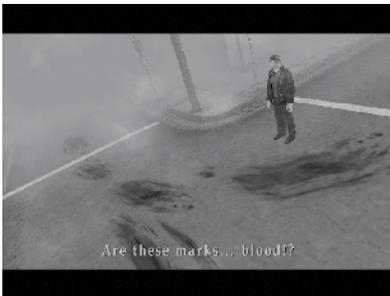
Das Spezifische eines Tutorials liegt dann lediglich in der besonders *dichten Folge* von Lehrsituationen mit einem *hohen Anteil an direkter Instruktion*.

Betrachtet man Computerspiele als durchsetzt mit Lehr-Situationen, dann ist es sinnvoll, diese von solchen Situationen zu unterscheiden, in denen der Spieler zwar beeinflusst, aber nicht *belehrt* werden soll. Betrachten wir hierzu den Moment, in dem James im ersten Level zum ersten Mal zur Kreuzung Sanders und Lindsey Street gelangt. Das Programm löst eine Cutszene aus, die in ihrer ersten Einstellung in leicht schräger Aufsicht rote Flächen auf dem Asphalt in den Bildmittelpunkt rückt (vgl. Abb. 5a, nächste Seite, oben).

Dann fragt (sich) James »Are these marks ... blood?« (Abb. 5b), die Kamera schneidet in die von rechts kommende Lindsey Street und zeigt eine in der Entfernung im Nebel verschwindende Gestalt (Abb. 5c). James kommentiert: »That shadow just now ...« (Abb. 5d). Die Cutszene endet (vgl. Abb. 5e, S.81).

Die unmittelbare Funktion dieser Szene ist für einen Beobachter leicht zu erkennen: Der Spieler soll neugierig gemacht und dazu veranlasst werden, rechts in die Lindsey Street einzubiegen – dort nämlich wartet die nächste Lernstation zum Thema ›Monster‹ auf ihn. Die augenfälligen Mittel hierzu sind *Verrättern und kommentierendes Zeigen*. Beides sind weit verbreitete Mittel in Computerspielen (vgl. Abb. 6).

Beim genaueren Analysieren der Cutszene fällt dann aber weiter auf, dass James ab Abb. 5d anders positioniert ist als zuvor. Er wird vom Programm um 90° nach rechts gedreht und steht nach Ende der Cutszene dahin ausgerich-



tet, wo er auch entlang gehen soll. Da dies beim normalen Spielen den wenigsten Spielern auffällt, wird hier also mit der bereits erwähnten ›Stealth-Technik‹ gearbeitet.

Soweit betrachtet, handelt es sich hier *nicht* um eine Lehrsituation, denn der Spieler soll lediglich zu einer bestimmten Handlung veranlasst werden, es geht nicht um eine längerfristige, situationsübergreifende Veränderung von Fähigkeiten, etc. Es könnte hilfreich sein, solche verdeckten Mittel zur Beeinflussung des Spielers als *Stealth Guiding* (und nicht *Stealth Teaching*) zu bezeichnen.

Betrachtet man nun aber den weiteren Kontext der Situation und lässt James in die gewünschte Richtung weitergehen, dann entdeckt man an einer der nächsten Wegkreuzungen erneut Blutspuren (Abb. 5f), denen man folgen muss, um die Handlung weiter zu treiben. Dies verweist zurück auf die zuvor erreichte Kreuzung, wo der Spieler nun offenbar doch nicht nur situationspezifisch geleitet werden sollte, sondern auch lernen konnte, dass in *Silent Hill* allerlei Zeichen zu finden sind, auf die zu achten es sich lohnt. Auch bei der Analyse von Computerspielen sollte also die Methode des hermeneutischen Zirkels verwendet werden, um das Geschehen angemessen beschreiben zu können.

Lernschritte in *Silent Hill 2*

Begreift man Computerspielen als eine mehr oder weniger dichte Verkettung von Lehr-Lern-Situationen, dann stellt sich aus didaktischer Perspektive die Frage, ob und wie diese Handlungssituationen lernbezogen sinnvoll zueinander in Bezug gesetzt sind.

Es ist leicht zu erkennen, dass Computerspiele seit ihren Anfängen solche Bezugsbögen konstruieren. Die bekannteste Methode hierfür ist die Anordnung in Levelstrukturen. In diesem Ausdruck schwingt bereits der traditionell-didaktische Begriff des *Stufenschemas* (vgl. Meyer 2002) mit: Der Lernstoff wird vom Einfachen zum Komplexen hin in unterschiedliche Abschnitte eingeteilt und der Lernende steigt von einer Anforderungsstufe zur nächsten auf. Dabei ist leicht eine Differenzierung dieser Methode im Zusammenspiel mit immer komplexeren Lerninhalten zu erkennen. Beispielsweise bestand das Stufenschema bei *SPACE INVADERS* im Wesentlichen darin, das Tempo der angreifenden Aliens von Level zu Level zu steigern. Demgegenüber verdeutlicht der folgende Kommentar des Leveldesigners Clint Hocking zu dem Sneak-Action-Spiel *SPLINTER CELL*, wie ungleich komplexer heute das Levelprinzip angewendet werden muss, um der Vielfalt von Lernzielen gerecht zu werden:

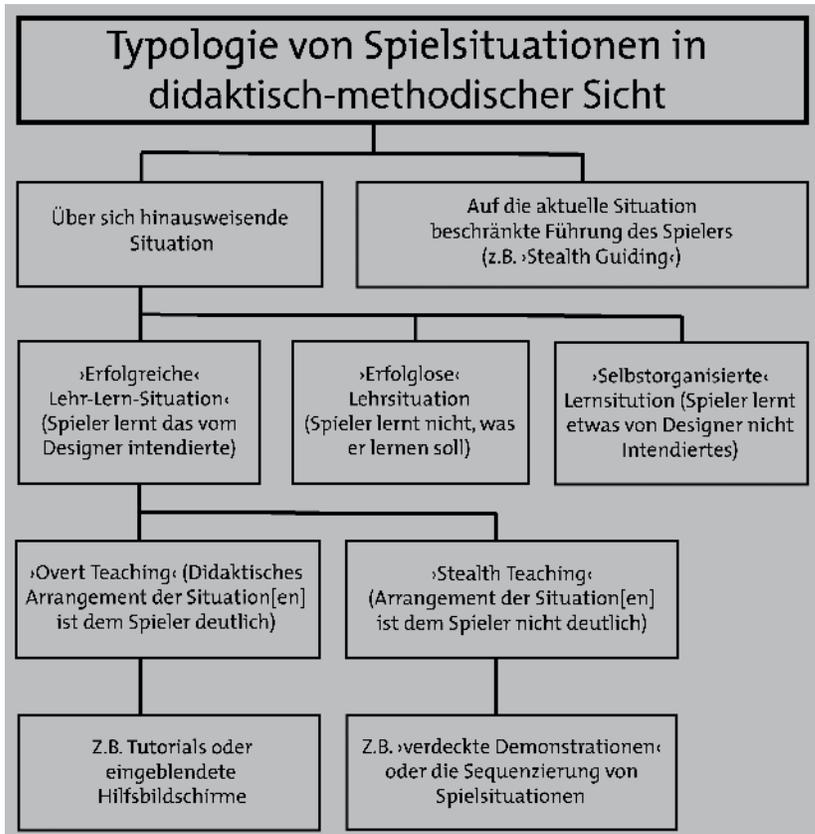
»Der Level-Designer [...] stellt sicher, dass sich der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level so steigert, dass ihn die Spieler bewältigen können. Man muss [...] gewährleisten, dass der Spieler in jedem Level lernt, wie er die gegebenen Aufgaben meistert. Die Aufgaben ändern sich nicht zufällig von Level zu Level. Eine Tür muss sich zum Beispiel immer auf die gleiche Art öffnen. Waffen müssen immer gleich funktionieren. Der Spieler muss die Spielsystematik einmal lernen und dann auf dieses Wissen aufbauen können. Man fängt mit sehr einfachen Aufgaben an, im ers-



Abb.5a-f: Cutszene an Kreuzung Sanders und Lindsey Strett (*SILENT HILL 2*)

Abb. 6: Unterschiedliche Zeigehandlungen in *JEDI KNIGHT 3*, *XIII* und *GTA: VICE CITY*





Grafik 2: Handlungssituationen in Computerspielen in didaktisch-methodischer Perspektive

ten Level etwa lernt man, ein Rohr hinaufzuklettern. In Level 3 muss der Spieler dann wieder dieses Rohr hinaufklettern, aber in einer gefährlicheren Situation, zum Beispiel, während ihm dabei ein Feind aus einem Fenster heraus beobachtet. Dann, in Level 5 oder 7, klettert der Spieler das Rohr hinauf, der Feind sieht dabei zu und ein Suchscheinwerfer leuchtet die Umgebung des Rohrs ab. Wenn Spieler in einem Level gewisse Fähigkeiten gelernt haben, oder auch im Verlauf mehrerer Levels, dann will man den Spieler dazu bringen, all diese Herausforderungen auf einmal zu bestehen oder kurz hintereinander« (Hocking 2003).

Was hier beschrieben wird, sind in didaktischer Terminologie altbekannte Methoden aus dem Bereich des lernzielorientierten und programmierten Unterrichts, z.B. die Idee des ›hierarchy approach‹ und des ›criterion frame‹. ◀13

Auch SILENT HILL 2 ordnet Lehr-Lern-Situationen in zeitlicher Hinsicht auf methodische Weise. Im ersten Spielabschnitt geschieht dies beispielsweise bezüglich des Umgangs mit den Monstern in Silent Hill: Die Stadt ist zunächst – abgesehen von der verschwindenden Gestalt an der ersten Kreuzung (vgl. oben Abb. 5c) – monsterleer. James muss erst zum Ende der Vachss Road laufen und dort eine Unterführung betreten, um zum ersten Mal einer dieser Kreaturen gegenüber zu treten. Erst wenn er diese Unterführung wieder verlässt, tauchen in den zuvor verlassenen Straßen vereinzelt weitere Monster auf, denen er aber ausweichen kann. In der Neely Street (Abb. 2) kann er sich dann ›Hintergrundinformationen‹ zu diesen Wesen beschaffen. Erst im weiteren Spielverlauf sind Konfrontationen mit Monstern dann nicht mehr zu vermeiden. Hier ist leicht eine lineare Lernstufensequenz zu erkennen:

- *Einführungsphase*: Eingeleitet wird die Lernstufensequenz mit einer thematischen Vorschau (einem ›informierenden Unterrichtseinstieg‹) – dem Erscheinen einer seltsamen Kreatur an einer Kreuzung.
- *Aneignungsphase*: Es folgt eine erste Aneignungsphase praktischer Fähigkeiten im Kampf mit Monstern in einer Unterführung. Hier braucht James fünf Minuten lang gar nichts zu tun, bevor seine Gesundheit ernsthaft gefährdet wird. Er kann jedoch auch nicht flüchten, d.h. die Lernstufe ist obligatorisch.
- *Fakultative Vertiefungsphasen*: Dann werden auf der Straße nach Verlassen der Unterführung mehrere Trainingsphasen angeboten.
- *Fakultative kognitive Vertiefungsphase*: Nachdem alle diese Situationen dem Spieler praktisch vor Augen geführt haben, dass Monster für ihn ein Problem sind (Problematierungsphasen), folgt eine Phase, die Informationen zu eben diesem Problem anbietet – durch die Notizzettel auf der Straße.
- *Obligatorische Trainingsphasen*: Erst dann stehen weitere obligatorische Vertiefungsphasen für das Gelernte mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad (verschiedene Zwischengegner) auf dem Programm.
- *Abschlusstest*: Beendet wird die gesamte Lernsequenz mit einer Abschlussprüfung, die besonders hohe Anforderungen an den Spieler stellt – Maria als ›Endgegner‹.

Diesem Prinzip des ›vom Einfachen zum Komplexen‹ folgen zahlreiche Computerspiele, insbesondere bezüglich motorischer Lerninhalte.◀14 Bezüglich der Rätsel in SILENT HILL 2 ist eine solche Didaktisierung nicht zu erkennen und hier werden interessanterweise, etwa von professionellen Kritikern, auch die offensichtlichsten Schwächen des Spiels verortet (freilich ohne dies mit einer mangelnden Didaktisierung dieser Spielsituationen erklären zu können).◀15 Ohne ›Walkthrough‹◀16 kommt man kaum durch das ganze Spiel. Das Spielde-

sign versucht dieses Manko zu verringern, indem der Spieler vor Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad der Rätsel (und der ›Action‹) auf eine von drei Stufen festlegen kann. Spiele wie der Action-Shooter FARCRY bauen diese Adaptivitätsdimension von Computerspielen weiter aus, indem sie die Möglichkeit anbieten, den Schwierigkeitsgrad mancher Aufgaben über eine Veränderung der Künstlichen Intelligenz (KI) von NPCs automatisch an die tatsächliche Spielerleistungen anzupassen. Solche Formen der Adaptivität werden in Spielen vermutlich weiter zunehmen.

See? I'm real! Parasoziale Lehr-Lern-Methoden

Menschen lernen in Gesellschaft anders als alleine. Die Didaktik hat dies seit langem erkannt und versucht, durch die Beeinflussung dieser *Sozial- oder Kooperationsdimension*◀17 Lernprozesse zu effektivieren. SILENT HILL 2 kann als Single-Player-Spiel die Sozialdimension, in der es gespielt wird, kaum beeinflussen. Auf den ersten Blick muss es damit auf eine wichtige Möglichkeit verzichten, Lernprozesse zu organisieren. Auf den zweiten Blick ist jedoch erkennbar, dass Computerspiele im Allgemeinen und Single-Player-Spiele im Besonderen ein funktionales Äquivalent zur traditionellen Didaktisierung der sozialen Dimension von Lehr-Lern-Umgebungen entwickelt haben. Sie erzeugen für den Spieler eine *virtuelle Sozialdimension*, die sie dann entsprechend *lernfördernd einsetzen* können. Wie kann dies gelingen?

Zwischen 1964 bis 1966 entwickelte Joseph Weizenbaum am Massachusetts Institute of Technology (MIT) das Computerprogramm ELIZA.◀18 Dieses Programm war – in einer als DOCTOR bekannten Variante – für damalige Nutzer recht überzeugend in der Lage, mit einem Menschen per Tastatur eine Unterhaltung zu führen. DOCTOR spielte (oder besser: parodierte) dabei die Rolle eines an Carl Rogers orientierten Psychotherapeuten. Auf technischer Ebene spiegelte das Programm ohne jedes inhaltliche Verständnis lediglich Äußerungen seines Gesprächspartners zurück. Umso erstaunter war Weizenbaum darüber, dass es nicht nur schnell als Demonstrationsmittel für IT-Technik und in bestimmten Kreisen als Spielzeug Furore machte, sondern darüber hinaus eine Anzahl von praktizierenden Psychiatern vorschlug, das Programm zum Grundpfeiler einer neuen Form der Psychotherapie auszubauen. Darüber hinaus musste Weizenbaum

»[...] bestürzt feststellen, wie schnell und wie intensiv Personen, die sich mit DOCTOR unterhielten [und wussten, dass es sich um eine Maschine handelte; M.B.], eine emotionale Beziehung

zum Computer herstellten und wie sie ihm eindeutig menschliche Eigenschaften zuschrieben [...] Ich hatte selbstverständlich gewußt, daß sich Menschen in der unterschiedlichsten Weise mit Maschinen wie etwa Musikinstrumenten, Motorrädern und Autos emotional verbunden fühlen [...] Was mir aber nicht klar war: daß ein extrem kurzer Kontakt mit einem relativ einfachen Computerprogramm das Denken ganz normaler Leute in eine ernstzunehmende Wahnvorstellung verkehren konnte« (Weizenbaum 2003, 19f.).

Mittlerweile ist dieses Phänomen Gegenstand zahlreicher empirischer Untersuchungen und anwendungsbezogener Forschungsprojekte geworden, die zu folgendem Schluss kommen:

»[...] individuals apply social rules and social expectations to computers. That is, individuals use the same social rules to assess and respond to the performance of computers that they use when assessing or responding to other individuals, even when they are fully aware that they are interacting with machines« (Nass / Steuer 1993).

Im Folgenden verwende ich für dieses Phänomen den, in der Medientheorie seit den 50er Jahren angewandten, Begriff der »parasozialen Interaktion«.◀19 Parasoziale Interaktionen treten besonders häufig dann auf, wenn der Medienrezipient

»[is; M.B.] presented with physical cues that are related to fundamental human characteristics [...]. Among the important primary cues that appear to be important are the use of language [...], interactivity [...], filling of roles traditionally held by humans [...], and voice [...]« (Nass/ Steuer, 1993).

Genau dies geschieht – und zwar in zunehmendem Maße – in Computerspielen. Hier sind es vor allem die NPCs (und in eingeschränkter bzw. variiertes Weise auch bestimmte Formen von Avataren), die dem Spieler eine zunehmend menschliche Oberfläche präsentieren. Sie können den Spieler direkt oder indirekt ansprechen, sie nehmen von ihm Anweisungen entgegen oder weisen sie ab, sie begleiten und unterstützen ihn, loben, bedrohen, fordern heraus, beleidigen, schmeicheln etc. Verstärkt wird der Eindruck einer direkten sozia-

Abb. 7: Ms PAC-MAN (1982); MANIAC MANSON (1987); TOMB RAIDER II (1997); HALF-LIFE 2 (2004)





Abb. 8: »Irgendetwas scheint Carth zu belasten. Rede mit ihm. Vielleicht verrät er dir ja, was ihn bedrückt«

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Abb. 9: »See? I'm real!« NPC Maria in SILENT HILL 2

len Interaktion auch durch die sich ausbreitende Möglichkeit, NPCs über ein Mikrofon verbal ›Befehle zu geben«. Zudem wird daran gearbeitet, dass Computer mit Hilfe von Kameras (oder Tanzmatten etc.) die Körperbewegungen, Gesten und Mimik des Spielers analysieren, sodass NPCs scheinbar auf diese reagieren können.◀20 Und insbesondere der Fortschritt bei der graphischen Gestaltung und hier im Speziellen der – für die Imitation von Face-to-face-Interaktionen besonders wichtigen – Mimik◀21 erreicht bei Spielfiguren mittlerweile einen Grad an optischem Realismus, der bislang Film und Fernsehen vorbehalten war (vgl. Abb. 7).

Neben solchen eher technikbezogenen Entwicklungstendenzen führen auch die Stärkung narrativer Spielelemente und eine differenziertere Charakterzeichnung (meist über Dialogisierungen) zur Stärkung parasozialer Effekte. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist das Rollenspiel KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, das den Spieler an verschiedenen Stellen dazu auffordert, NPCs seiner Gruppe anzusprechen, weil diese »etwas zu belasten scheint« (Abb. 8). Das Action-Adventure

FABLE räumt dem Aufbau einer virtuellen Gemeinschaft mit parasozialen Angeboten an den Spieler einen fast schon zentralen Platz im Gameplay ein: Herumstehende NPCs applaudieren dem Avatar oder tuscheln über ihn, wenn er vorbei geht, der Spieler solle sich vor eine neugierige Menschenmenge stellen und eine Heldentat ankündigen, er kann Trophäen herumzeigen, um NPCs zu beeindrucken, einen NPCs heiraten etc. Hier ist eine Ausdehnung von Phänomenen zu erkennen, die bisher nur in Ansätzen in Sozialsimulationen wie der Serie DIE SIMS zu finden waren, nun in andere Genres übergreifen und parasoziale Bindungen fördern.

SILENT HILL 2 lässt in einer der Cutszenen den wichtigsten NPC des Spiels – Maria – das aussprechen, was in absehbarer Zeit wohl jeder NPC zu vermitteln sucht: »See? I'm real!« (Abb. 9).

Computerspiele evozieren also über NPCs soziale und insbesondere auch emotionale Reaktionen beim Spieler und es liegt nahe, diese Reaktionen auch gezielt zu erzeugen und didaktisch zu nutzen: So ist es mittlerweile üblich, Missi-

onsziele und Spielhilfen über einen NPC präsentieren zu lassen. Hat der Spieler zu ihm zuvor eine positive emotionale Bindung aufgebaut, dann werden ihn entsprechende Belehrungen eher motivieren als eingblendete Texttafeln. Ähnliches gilt, wenn der Spieler durch NPCs gelobt, herausgefordert oder verhört wird. Löst dies Stolz oder Kampfgeist aus, kann dies Lernprozesse befördern. Ebenso sind Spiele, in denen ein Team kommandiert wird, vermutlich motivierender, wenn die beteiligten NPCs dem Spieler ›ans Herz gewachsen‹ sind. *BROTHERS IN ARMS* basiert auf diesem Prinzip. Grundsätzlich können in Computerspielen mit Hilfe von NPCs und Avataren also eine Vielzahl didaktischer Methoden Anwendung finden, die mit parasozialen Reaktionen arbeiten. Ich schlage hierfür den Begriff der *parasozialen Lehr-Lern-Methode* vor.

Auch *SILENT HILL 2* versucht, emotionale Reaktionen auf Spielcharaktere zu didaktisch-methodischen Zwecken zu nutzen, indem es mit den Mitteln des Films eine für ein Computerspiel eher komplexe Geschichte erzählt, die beim Spieler Interesse am Schicksal des Protagonisten erzeugen soll. Erzählt wird die Geschichte primär mit Hilfe einzelner Cutszenen, die zwischen den rätsel- und kampfbefugenen Spielpassagen eingestreut sind. Die Story hat damit pädagogisch gesehen eine motivationale Funktion. Sie soll die Bewältigung der z.T. intrinsisch wenig motivierenden Spielaufgaben belohnen. Deutlich wird dies besonders bei einigen bizarr-sexuell konnotierten Zwischensequenzen des Spiels (Abb. 10).

Mithilfe eines narrativen oder lebensweltlichen Rahmens und entsprechender Anteilnahme zum Lernen zu motivieren, hat sich in der konstruktivistischen Didaktik seit einigen Jahren als *Anchored Instruction*-Ansatz etabliert. Bekanntestes Beispiel hierfür ist das *Jasper-Project*, innerhalb dessen in den 1990er Jahren eine Reihe von Lehrfilmen entwickelt wurde. Sie erzählen die *ABENTEUER DES JASPER WOODBURY* (Vanderbilt University/Learning Inc., 1996/97), dessen Probleme dann von den Lernern mathematisch gelöst werden sollen. Die hierzu nötigen Informationen sind in den Geschichten selbst enthalten. ◀22

Über die traditionell narrativ motivierende Methode hinaus nutzt *SILENT HILL 2* NPCs, etwa Ma-

Abb. 10: ›Motivationsphase‹ in *SILENT HILL 2*

Abb. 11: NPC Maria als Helferin in *SILENT HILL 2*



ria, um dem Spieler an einigen Stellen Spielhilfen zu geben. Sie weist den Weg, öffnet Türen und erinnert an unerledigte Aufgaben (Abb. 11). Hier handelt es sich aber eher um situationsbeschränkte Hilfestellungen (Guiding) als um Lehrhandlungen. Insofern werden die Möglichkeiten einer parasozialen Sozialdimension didaktisch kaum genutzt.

Dennoch ist es aufschlussreich, SILENT HILL 2 in dieser Hinsicht zu betrachten, denn dies lenkt die Aufmerksamkeit auf ein prinzipielles Problem parasozialer Lehr-Lern-Methoden: Zahlreiche Spieler haben zum NPC Maria ein durchaus ambivalentes Verhältnis, denn sie ›stört‹ durch ihr linkisches Verhalten in zahlreichen Spielsituationen – insbesondere wenn Monster anwesend sind – und erzeugt den Impuls, sich ihrer gewaltsam zu entledigen (was allerdings das Spiel sofort beendet). Dies ist eine, von Entwicklerseite her, wohl ungewollte parasoziale, beim heutigen Stand der KI-Technik aber typische Reaktion, die folgende grundsätzliche Problematik deutlich macht:

»Wenn sich ein Produkt als menschenartig präsentiert, erwarten wir auch die entsprechende Intelligenz. Stellt sich aber schon beim ersten Gebrauch heraus, dass das Artefakt dieser Intelligenzerwartung nicht entspricht, wirkt der Gegenstand nur albern und wird in der Folge abgelehnt« (Ginnow-Merkert 2003).

Die Rechenkapazität eines Durchschnittslaptops im Jahre 2002 entsprach in etwa der des Gehirns einer Stubenfliege (vgl. Mainzer 2003, 134). Um einen NPC glaubwürdig zu gestalten, wird man sich daher in naher Zukunft bereits aus technischen Gründen auf die Programmierung sehr begrenzter Verhaltensbereiche konzentrieren müssen und keine ›allseits gebildeten‹ NPCs erwarten können.◀23 Dazu passend muss die Rolle eines NPCs (und die Handlungssituation, in der er agiert) entsprechend gestaltet sein, damit von ihm auch nicht mehr erwartet wird, als er tatsächlich leisten kann. Ein NPC in der Rolle eines Wissenschaftlers etwa wird keine gute KI für Kampfverhalten nötig haben, von einem Söldner wiederum wird kaum sprachliches Ausdrucksvermögen erwartet.

Ein neues Feld der medialen Lehr-Lern-Forschung?

Heutige Computerspiele zeigen eine überraschende Vielzahl unterschiedlicher Lehr-Lern-Methoden. Sie sind damit im Übrigen Teil einer gesamt-kulturellen Entwicklung, die innerhalb der Erziehungswissenschaft als »Entgrenzung der Pädagogik« diskutiert wird (vgl. Lüders/Kade/Hornstein 2002). Eine systematische Analyse dieser Methoden könnte (neben ihrer unmittelbaren Relevanz

für das Design kommerzieller Computerspiele) sowohl für die Nutzung und Entwicklung von Computerspielen zu Bildungs- und Ausbildungszwecken (vgl. Meder/Fromme 2001), als auch für eine allgemeine Computerspieltheorie von Interesse sein, die an der Verzahnung unterschiedlicher Spielebenen (Narration, Gameplay, Didaktik etc.) interessiert ist. Ein solches Unternehmen dürfte jedoch nicht bei der Zuordnung von »großkalibrigen Kategorien« (Gruber 1992, 477) wie ›Computerspiele sind Learning by doing‹ etc. stehen bleiben. ◀24 Solche Kategorisierungen haben sich in der Lehr-Lern-Forschung längst als viel zu grobkörnig erwiesen, um wirkungsrelevante Variablen didaktischer Methoden zu erfassen. Eine methodische Analyse müsste hier mit wesentlich differenzierteren Beobachtungseinheiten und Perspektiven arbeiten. ◀25 Zu berücksichtigen wären z.B. die Lernausgangslage der Spieler und die Trias von Lernzielen, Lerninhalten und Methoden, aber auch die innere Differenzierung des Medium in einzelne Genres. Die Medienpädagogik hat sich diesem Feld bisher kaum zugewendet. ◀26 Methodisch reflektierte Vorschläge, wie man unterhaltungsbezogene Didaktik in virtuellen Räumen angemessen beschreiben kann, liegen nicht vor.

In dieser Situation scheint es forschungsstrategisch empfehlenswert – wie hier ansatzweise vorgeführt – eine Vielzahl von Ansätzen der empirischen Lehr-Lern-Forschung, der Allgemeinen Didaktik, der Medienpädagogik, der Spiel-didaktik und des Feldes der Usability an Computerspiele heranzutragen, aber auch Designlehrbücher, die sich direkt an Entwickler wenden, einzubeziehen. Computerspiele sind sicherlich ein neues Feld der medialen Lehr-Lern-Forschung, ob sie auch ein für Bildungs- und Ausbildungszwecke (Edugamement) fruchtbares Feld sind, wird sich dann zeigen.

- ▶01 Hier trifft zu, was Johannes Langermann (einer der Vordenker des handlungsorientierten Unterrichts) bereits 1911 über spielende Kinder im Allgemeinen feststellte: »Das Kind *will* nicht lernen. Es will dagegen *handeln*, schaffen, und zwar in der Form, die seiner Natur angemessen ist. Diese Form aber ist das *Spiel*. *Lernen* will das Kind nur insoweit, als es das Lernen zu seinem Spiel nötig ist« (Langermann (1911), zit. nach Hausmann (1959, 182)).

- ▶02 Diese Verwendung des Begriffs ›Lehre‹ ist ungewöhnlich, weil mit ›Lehre‹ meist die traditionelle Tätigkeit des Lehrers in einer Face-to-face-Interaktion mit dem Schüler assoziiert wird. Der Begriff kann aber auch in einem umfassenderen Sinn (wie etwa im Kompositum Lehrfilm) für jede Tätigkeit (und das Produkt dieser Tätigkeit) verwendet werden, die intentional, direkt oder indirekt (aber nicht notwendig bildungs- oder erziehungsorientiert) Lernprozesse anregen will. Damit ist dann auch das Arrangement von Lernumgebungen ›Lehre‹. Spielentwickler verwenden ungern schulpädagogisch konnotierte Begriffe und sprechen beispielsweise lieber vom ›Schwierigkeitsgrad‹ eines Spieles und wie man ihn ›adaptiv‹ gestalten kann, damit das Spiel eine angemessene ›Lernkurve‹ habe; vgl. Lott/Curthoys (2004, 23); Bates (2002), Johnson (2001) oder unten das Zitat von Hocking (2003).

- ▶03 Vgl. zu Klassifikationsvorschlägen von Unterrichtsmethoden u.a. Einsiedler (1981, 110ff.); Klingberg (1982, 257f.); Meyer (1994, 218ff.); Reinmann-Rothmeier/Mandl (2001).

- ▶04 Vgl. zu diesem Genre Mertens/Meißner (2002, 63ff.) und dsyu (2002).

- ▶05 Die Handlung des Spiels eröffnet zahlreiche Interpretationsmöglichkeiten. Diese ist nur eine davon.

- ▶06 Da es sich hier in der Regel um handlungsorientierte Lerninhalte handelt, ist dies lerntheoretisch sehr naheliegend.

- ▶07 Ein ›Non-Player-Character‹ ist eine vom Computer gesteuerte Spielfigur.

- ▶08 Ein ›Avatar‹ ist die vom Spieler gesteuerte Spielfigur; vgl. dazu den Beitrag von Britta Neitzel in diesem Band.

- ▶09 Vgl. zum Begriff der Handlungssituation in soziologischer Perspektive Esser (1999) und Esser (2001), zu diesem Begriff in didaktischer Perspektive Meyer (1994, 116ff.).

- ▶10 In Multi-Player-Spielen kann diese Intention auch von einem Spieler ausgehen, der einem anderen Spieler etwas vermitteln will.

- ▶11 Die Frage, ob es sich hier tatsächlich um eine Lehrsituation handelt oder aber um eine Lernmöglichkeit für aufmerksame Spieler, die vom Designer nicht intendiert ist, überschreitet die Möglichkeiten einer rein hermeneutischen Spielinterpretation. Sie kann, ebenso wie die Frage, wie erfolgreich Lehrhandlungen in Spielen tatsächlich sind, nur empirisch beantwortet werden.

- ▶12 Entwickler sprechen hier davon, den Spieler »unmerklich zu führen« (Bates 2002, 22).

- ▶13 Diese Methoden strukturieren Aufgaben so, dass jeweils genau beachtet wird, was der Programmnutzer/Schüler zuvor gelernt haben muss, um eine Aufgabe möglichst effizient erfüllen zu können. Dabei kann dann in einem Computerspiel z.B. der Kampf mit einem Endgegner konzipiert werden und von hieraus wird dann rückschließend festgelegt, was vorher für Lehr-Lern-Situationen im Spiel vorkommen müssen, damit der Spieler nicht über- oder unterfordert wird. Vgl. Gage/Berliner (1988, 291) und Eraut (1985, 4099f.).

- ▶14 Vgl. z.B. die Analyse des Mini-Spiralcurriculums zu Beginn von JEDI KNIGHT 2 in Bopp (2003).

- ▶15 Vgl. z.B. Game Star 2/2003, 92.

- ▶16 Auf Lehr-Lern-Prozesse außerhalb der eigentlichen Spielwelt, zu denen Walkthroughs zählen (oder auch ein Clan von Counterstrike-Spielern, der Taktiken bespricht), wird hier nicht weiter eingegangen. Sie sollten bei einer umfassenden Analyse des Computerspielens als Lehr-Lern-Umgebung jedoch mit berücksichtigt werden.

- ▶17 In der Sozial- oder Kooperationsdimension variiert »das Verhältnis zwischen dem Lernen von etwas und dem Lernen mit anderen« (Schulz 1965, 32).

- ▶18 Vgl. zum Folgenden Weizenbaum (2003, 14 – 20).

- ▶19 Der Terminus wurde zuerst von Horton/Wohl (1956) für die Analyse von Rezeptionsmustern von Fernsehshows vorgeschlagen.

- ▶20 Vgl. auch die ambitionierten Versuche im Rahmen des ALIVE-Projekts unter <<http://alive.www.media.mit.edu/projects/alive>> und das Kismet-Projekts unter <<http://www.ai.mit.edu/projects/humanoid-robotics-group/kismet/kismet.html>> am MIT Media Lab (letzter Abruf 25.10.2004).

- ▶21 Vor kurzem ist es gelungen, mit bildgebenden Verfahren nachzuweisen, dass das ge-

hirninterne Belohnungssystem (genauer: das ventrale Striatum), das auch auf Kokain und Musik reagiert und belohnende endogene Opiode ausschüttet, aktiv wird, wenn Versuchspersonen Bilder sehen, in denen sie von einer attraktiven Person *direkt* angesehen werden; vgl. Spitzer (2002, 190f).

- ▶22 »Anchored Instruction soll mittels bedeutungshaltiger Lernumgebungen, in denen Probleme zu lösen und Erkundigungen durchzuführen sind, träges Wissen verhindern« (Straka/Macke 2002, 139). Vgl. zum Jasper-Project auch CTGV (1997). Natürlich ähnelt das Computerspielen in seinen narrativen Aspekten auch der didaktischen Methode des Rollenspiels, die allerdings eher auf Empathiefähigkeit abzielt, als auf Handlungsmotivation.
- ▶23 Vgl. hierzu auch Einschätzungen zu den Grenzen Intelligenter Tutorssysteme (ITS) im Lernsoftwarebereich z.B. bei Schulmeister (1997, 177ff.) und Kerres (2001, 72).
- ▶24 Vgl. eine solche Auflistung bei Prensky (2001, 157-163). Etwas differenzierter bei Gee (2003).
- ▶25 Vgl. hierzu aus Sicht der empirischen Unterrichtsforschung Einsiedler (1981, 28); aus Sicht der pädagogischen Medienpsychologie Weidenmann (2001).
- ▶26 Vgl. hierzu z.B. Ansätze bei Fritz (1997, 107), der auf Tutorialmissionen in Computerspielen hinweist.

Literatur

- Bates, Bob** (2002) Game Design: Konzepte, Kreation, Vermarktung. Düsseldorf: Sybex.
- Bopp, Matthias** (2003) Teach the Player: Didaktik in Computerspielen. In: Playability. 1. H., 1. Jg. 2003. www.playability.de (letzter Abruf 25.10.2004).
- dsyu** (2002) Exploring the Survival Horror Genre. In: Joystick 101. <<http://www.joystick101.org/story/2002/5/8/14424/28860>> (letzter Abruf 21.8.2003).
- Einsiedler, Wolfgang** (1981) Lehrmethodenforschung. München, Wien, Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
- Eraut, Michael** (1985) Programmed Learning. In: The international encyclopedia of education. Bd. 10. Oxford u.a.: Pergamon Press Ltd., 4096-4105.
- Esser, Hartmut** (1999) Soziologie. Spezieller Grundlagen. Bd. 1: Situationslogik und Handeln. Frankfurt/Main, New York: Campus Verlag.

- Esser, Hartmut** (2001) Soziologie. Spezielle Grundlagen. Bd. 6, Sinn und Kultur. Frankfurt/ New York: Campus Verlag.
- Fritz, Jürgen** (1997) Edutainment – Neue Formen des Spieles und Lernens? In: Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Hrsg. v. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, W., Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 103-120.
- Gage, Nathaniel L. / Berliner, David C.** (1988) Educational Psychology. Vierte Aufl. Boston: Houghton Mifflin.
- Gee, J. Paul** (2003) What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave. Macmillan.
- Ginnow-Merkert, Hartmut** (2003) Chance verpasst? In: Design Report. Nr. 11/2003; <http://www.kh-berlin.de/user/hginnow/Texte/chance_verpasst.pdf> (letzter Abruf 25.10.2004).
- Gruber, Hans** u.a. (1992) Lehr- und Lernforschung: Neue Unterrichtstechnologien. In: Empirische Pädagogik 1970-1990. Eine Bestandsaufnahme der Forschung in der Bundesrepublik Deutschland. Hrsg. v. Karlheinz Ingenkamp. Bd. II. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 472-514.
- Hausmann, Gottfried** (1959) Didaktik als Dramaturgie des Unterrichts. Heidelberg: Quelle und Mayer.
- Horton, Donald / Wohl, Richard R.** (1956) Mass Communication and para-social interaction. Observations on intimacy at a distance. In: Psychiatry. Journal of the Study of Interpersonal Processes, Jg. 19, Nr. 3, 215-229.
- Johnson, Brett** (2001) Great Expectations: Building a Player Vocabulary. In: Gamasutra. July 16, 2001. <http://www.gamasutra.com/resource_guide/20010716/johnson_01.htm> (letzter Aufruf 25.10.2004).
- Cognition and Technology Group at Vanderbilt (CTGV)** (1997) The Jasper Project: lessons in curriculum, instruction, assessment, and professional development. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kerres, Michael** (2001) Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung. 2. vollst. überarb. Aufl. München, Wien: Oldenbourg.
- Klingberg, Lothar** (1982) Einführung in die Allgemeine Didaktik. Berlin/DDR: Verlag Volk und Wissen.
- Lott, Gunnar / Curthoys, Paul** (2004) Hitman Contracts. In: GamePro, 3/2004, 20-23.
- Lüders, Christian / Kade, Jochen / Hornstein, Walter** (2002) Entgrenzung des Pädagogischen. In: Einführung in Grundbegriffe und Grundfragen der Erziehungswissenschaft. Hrsg. v. Heinz-Hermann Krüger und Werner Helsper. 5. durchgesehene Aufl. Opladen: Leske & Budrich.
- Mainzer, Klaus** (2003) KI – Künstliche Intelligenz: Grundlagen intelligenter Systeme. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.

- Meder, Norbert / Fromme, Johannes** (2001) Computerspiele und Bildung. Zur theoretischen Einführung. In: Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Hrsg. v. Norbert Meder und Johannes Fromme. Opladen, Leske und Budrich, 11-28.
- Mertens, Mathias / Meißner, Tobias O.** (2002) Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt/Main: Eichhorn.
- Meyer, Hilbert** (2002) Unterrichtsmethoden. 1. Theorieband. 9. Aufl. Berlin: Cornelsen Scriptor.
- Minass, Erik** (2002) Dimensionen des E-Learning. 1. Aufl. Kilchberg: SmartBooks.
- Nass, Clifford / Steuer, Jonathan** (1993) Voices, boxes, and sources of messages: Computers and social actors. In: Human Communication Research, 19, 504-527.
- Nass, Clifford / Sunder, Shyam S.** (1994) Is Human-Computer Interaction Social or Parasocial? <http://www.stanford.edu/group/commdept/oldstuff/srct_pages/Social-Parasocial.html> (letzter Aufruf 25.10.2004).
- Prensky, Marc** (2001) Digital Game Based Learning. New York: McGraw-Hill.
- Reinmann-Rothmeier, Gabi / Mandl, Heinz** (2001) Unterrichten und Lernumgebungen gestalten. In: Pädagogische Psychologie. Ein Lehrbuch. Hrsg. v. Andreas Krapp und Bernd Weidenmann. 4. vollst. überarb. Aufl. München: Beltz, 601-646.
- Schulmeister, Rolf** (1997) Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. 2. Aufl. München, Wien: Oldenburg.
- Schulz, Wolfgang** (1965) Unterricht – Analyse und Planung. In: Unterricht – Analyse und Planung. Hrsg. v. Heimann, P.; Paul, G.; Schulz, W. Hannover: Schroedel, 13-47.
- Spitzer, Manfred** (2002) Lernen. Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Heidelberg, Berlin: Spektrum Akademischer Verlag.
- Straka, Gerhard A. / Macke, Gerd** (2002) Lern-Lehr-Theoretische Didaktik. New York, München: Waxmann.
- Terhart, Ewald** (2000) Lehr-Lern-Methoden. Eine Einführung in die Probleme der methodischen Organisation von Lehren und Lernen. Weinberg, München: Juventa.
- Weizenbaum, Joseph** (2003) Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Originalausgabe 1976. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Spiele

XIII, Ubi Soft 2003.

BROTHERS IN ARMS, Gearbox, 2005.

DIE SIMS, Maxis, 2000.

ELIZA, MIT/Joseph Weizenbaum, 1966.

FABLE, Lionhead, 2004.

FALCON 4.0, Hasbro Interactive, 1998.

FARCRY, Crytek, 2004.

GTA: VICE CITY, Rockstar Games, 2002.

HALF-LIFE 2, Valve, 2004.

INDIANA JONES AND THE EMPOROR'S TOMP, The Collective, 2003.

JEDI KNIGHT 3, Lucas Arts, 2003.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, BioWare, 2003.

MANIAC MANSON, Lucasfilm, 1987.

MS PAC-MAN, Atari, 1982.

PONG, Atari, 1972.

SILENT HILL 2, Konami, 2002.

SPACE INVADERS, Taito, 1978.

SPLINTER CELL, UbiSoft, 2002.

TOMB RAIDER II, Core Design/Eidos, 1997.

DAS VERSCHWINDEN DER MASCHINEN. VORÜBERLEGUNGEN ZU EINER TRANSPARENZ- THEORIE DES GAMES.

»Sie hatten ihn an die Kette der realen Dinge gelegt, und dann das Wirken jener Dinge solange erklärt, bis das Mysterium aus der Welt verschwunden war. Als er sich beklagte und danach sehnte, in die Zwielichtbereiche zu entfliehen, wo Magie all die kleinen, lebhaften Fragmente und Assoziationen seines Geistes zu Perspektiven atemloser Erwartung und unerschöpflicher Entzückung modellierte, verwiesen sie ihn stattdessen an die neuentdeckten Wunder der Wissenschaft und geboten ihm, in der Vortex des Atoms ein Wunder und in den Dimensionen des Himmels ein Mysterium zu finden. Und als es ihm nicht gelingen wollte, diese Gaben in Dingen zu entdecken, deren Gesetze bekannt und messbar sind, da sagten sie, es mangle ihm an Imagination und Reife, weil er Traumillusionen den Illusionen unserer physikalischen Schöpfung vorzog«.

H.P. LOVECRAFT – »Der Silberschlüssel« ◀ 1

So beginnt einer der Klassiker der fantastischen Literatur. Der Lovecraftsche Protagonist Randolph Carter imaginiert sich in seinen Träumen ein Gegenreich der Illusionen, eine fantastische Welt, in der er es vorzieht zu handeln, und die er seiner Erfahrungsrealität diametral gegenüberstellt. Die Geschichte vom Silberschlüssel bietet auch eine tragfähige Metapher der Mediennutzung. Träume sind oftmals als Analogon für das Erlebnis Kino herangezogen worden, die Figur der »Kompensation« von Erfahrungsrealitäten durch Medienrealitäten ist Teil diverser Medien- und Rezeptionstheorien. Und nicht zuletzt zeichnet sich im Lovecraftschen Erzählen hier eine »Vorausschau« auf die Entwicklung des Genres des Fantastischen ab: Durch das Ende einer als homogen konzeptualisierbaren Erfahrungsrealität bricht auch das vielen Theorien des Fantastischen zugrunde liegende Modell der »zwei getrennten Welten« zusammen. Und ebenso klingt hier die oft formulierte Angst vor der »Ent-

zauberung des Wunderbaren« durch die techné an, einer Technik, die sich nicht nur im Vortex der (gezähmten) Atome ausdrückt, sondern auch in der Entzauberung der Erzählung durch ihr Medium.

Die Fragen der Medienwissenschaft

Ein medienwissenschaftlicher Zugriff auf die Computer- und Konsolenspielserie SILENT HILL sieht sich grundsätzlich mehreren Problemen ausgesetzt. Kernpunkt der Fragestellung wäre sicherlich, was hier überhaupt als »Medium« konzeptualisiert werden kann. Denkbar wären insofern also Beschäftigungen mit

dem technischen ›Basisapparat‹ des Spiels (also dem Computer oder den diversen Konsolensystemen), mit den medienökonomischen Rahmenbedingungen der Reihe (›Wem gehört Konami?‹), mit rezeptionsorientierten Evaluationen (›Macht SILENT HILL spielen gewalttätig?‹), mit den kulturellen und diskursiven Kontexten, in die sich das Spiel einbettet, oder aber in klassischer exegetischer Natur mit der textwissenschaftlichen oder diskursiven Interpretation und Analyse des narrativen und visuellen Bestandes (›für eine Autorentheorie des Computerspiels‹). Dieser Beitrag will einen anderen Weg einschlagen, einen Weg, der manche der eben etwas polemisch formulierten Implikationen mitdenkt, der aber eine noch einmal anders gefasste These vorstellen möchte. Die Frage, die hier in den Vordergrund gestellt werden soll, ist die, wie es dem Mediensystem Spiel-Spieltechnik¹² gelingt, medial zu wirken, und gleichzeitig seine technische Gemachtheit (in Teilen) zu verschleiern – oder etwas präziser formuliert: Wie naturalisiert sich die ideologische Technik¹³ des Spiels im Spiel?

Vielleicht gilt es aber zunächst, die Fragestellung zu verdeutlichen. Im Grunde geht es mir darum, wie ein Spiel oder eine Serie wie SILENT HILL es schafft, trotz seiner eigentlich sehr offensichtlichen Eingebundenheit ins Technische, zu ›wirken‹, und vor allem in einer Art zu wirken, die sich im weitesten Sinne als ›narrativ‹, ›immersiv‹, ›emotional-appellativ‹ o.ä. beschreiben ließe – und eben nicht in einem Sinne des Hantierens mit einer ›verfremdenden‹ Apparatetechnik. Und ein entscheidender Fokus liegt innerhalb einer solchen Fragestellung auch auf der Entscheidung, ob sich diese Naturalisierung als eine ›Verschleierung des Ideologischen‹ darstellt oder aber im Sinne eines Konzeptualisierens des Technischen als ein Umgehen mit etwas ›Natürlichem‹. ¹⁴ Kurz gesagt geht es mir um die Frage, wie sich eine (medien-)technische Anordnung ›naturalisiert‹, wie also etwas Künstliches, Gemachtes zu etwas Natürlichem wird – wie ›Technik‹ zu ›Natur‹ wird.

Die Antwort, die ich skizzieren möchte, ist dabei vorrangig von der Frage motiviert, wie das Handeln an Technik (also die soziale und subjektive Praxis) und das Zeichenhafte, das Aufgeschriebene des Medialen (also das Symbolische und Diskursive) dabei in Bezug stehen. Dieser Perspektive liegt die Überzeugung zugrunde, dass das Computerspiel nur dann als Teil des Mediums Computer verstanden werden kann, wenn wir über die Frage nach dem ›Bild‹ oder der ›Narration‹ des Spiels hinausgehen. Geht man aber über die Strukturen von Bild und Erzählen hinaus, bliebe doch – so zumindest eine der geläufigen Argumentationen – nur noch der Programmcode selbst übrig. Der Code des Spiels als Formalsprache aber müsste sich doch jeder Frage nach einer möglichen

Naturalisierbarkeit entziehen, da er so offensichtlich abstrakt ist, dass an ihm keine ›Verinnerlichung‹ möglich ist:

»Im Falle der Computer scheint der Code in Gestalt der Formalsprache immer schon vorvereinbart, und – eben weil formal – von den Äußerungsakten / Praxen / ›Anwendungen‹ weitgehend unabhängig zu sein. In beiden Fällen scheint die Dialektik zwischen Äußerung und Code unterbrochen; der Code scheint gegen den Einspruch der symbolischen Praxen gesichert« (Winkler 2004a, 108).

Der von mir vorgeschlagene Weg über die Naturalisierung des Spiels nachzudenken, führt aber genau zu der Frage nach dem Symbolischen, also der ›Sprache‹. Dabei wird vor allem die Frage der Referenz des Symbolischen (also die Trennung von Bezeichnendem und Bezeichnetem) eine Rolle zu spielen haben, ebenso wie die Frage, inwieweit eine funktionierende Referenz wichtig ist für das, was der Mediennutzer als die ›Erfahrungsrealität‹ im Mediengebrauch benötigt.

Ein erster Zugriff auf die aufgeworfenen Fragen ist zu reflektieren, was passiert, wenn wir SILENT HILL spielen. Mit ›wem‹ agieren und ›handeln‹ wir in welcher Weise ›wo‹? Wir handeln an einer technischen Medialität, die im Falle von SILENT HILL nur auf uns selbst verweist. Hier gibt es keinen Dritten, kein ›online‹-Gegenüber, keinen dezidierten sozialen kommunikativen Akt. Medienhandeln meint hier im engsten Sinne Bedeutungen an einem angebotenen Medienakt zu produzieren, sich in einem bestimmten Sinne ›aktiv‹ mit einem dynamischen Prozess der Kommunikation von Ereignissen auseinander zu setzen. Handeln heißt hier aber auch zunächst ein technisches Reagieren vermittelt durch Interfacetechnologien auf entweder einen Computer oder eine Spielkonsole. ◀5 Gerade hier aber würde sich unsere Argumentation medienwissenschaftlich bereits aufzuspalten haben: Das Interagieren mit einem Computer ist bereits auf der simpelsten Ebene der Betrachtung ein anderes als ein Interagieren mit einer Spielkonsole, steht doch ersteres für den ›Arbeitsort‹ (Schreibtisch) und letzteres für den ›Freizeitort‹ (Wohnzimmer) ◀6 (vgl. Abb.1). Die schon hier problematische Frage nach dem unterschiedlichen Medienhandeln an unterschiedlichen Medienkonzepten soll hier nur benannt aber nicht weiter verhandelt werden. Gehen wir einfach davon aus, dass jedes dieser Medienangebote ein jeweiliges Handeln an einem technischen Bild evoziert. Und diese ›Ansprache‹ durch eine visuelle Anmutung ist es, die mich maßgeblich interessiert. Denn im weitesten Sinne kommen wir hier zu einer theoretischen Fokussierung, die uns das Spiel, seine Technik und seinen Spieler als eine Anordnung begreifen lässt, in der sich ›technisches Reagieren‹ vorrangig als ein Operieren von zeichenhaften, symbolischen Kommunikationen verstehen lässt. Das Spiel

wird zu einem visuellen ›Text‹, der von einem ›Leser‹ gelesen wird, der darüber das ›Buch‹ vergisst. Es geht mir also darum aufzuzeigen, wie die symbolische und visuell basierte Kommunikationsform ›Spielen‹ auf das Medium selbst zurückwirkt. Und es geht mir auch darum in Andeutungen aufzuzeigen, dass ein solches Argumentieren die ›Textsorte‹ selbst mit berücksichtigen muss: in unserem Fall den ›fantastischen‹ Text von SILENT HILL.

Das Bild des Spiels

Ab diesem Punkt der Argumentation wird ein gerütteltes Maß an ›Theoretisieren‹ vonnöten sein, um die Thesenlage voranzutreiben. Um aber nicht Theorie von Analyseobjekt vollständig abzukoppeln, soll eine parallele Rückbindung und Thesenbelegung anhand eines parallel laufenden Bild- und Marginalien-diskurses aufgemacht werden.

Wie auch immer wir den Unterschied der technischen Kontexte (Konsole oder Rechner) im Handeln annehmen, es geht zunächst um ein ›Lesen‹ von SILENT HILL (was hier als das Produzieren von Bedeutung im Sinne der aneignenden Decodierung oder der Artikulation von visuell manifestiertem Wissen verstanden werden soll) im Kontext seines Trägermediums. Thema ist die Frage nach der Referenz der technischen Bilder,⁴⁷ auf was sie verweisen, ob sie auf etwas verweisen, was in einem Realen anwesend ist oder nicht. Damit wäre auch eine Unterscheidung benannt, die sich verkürzen ließe auf die Frage ›echt‹ oder ›erfunden‹ im Sinne eines realen Objekt-Bild-Bezuges oder eines fiktiven Bildbezuges. Da die Frage so aber nicht sinnvoll gestellt ist (denn das Foto eines Einhorns ist sicherlich für die meisten seiner Rezipienten beides: ein ›echtes‹ Bild von einem fiktiven Objekt⁴⁸), muss diese Unterscheidung auf einen anderen Binarismus zurückgeführt werden, der einerseits die technische Medialität und andererseits die Referenzialität sinnvoll aufgreift. Vorschlagen möchte ich daher zunächst in der Unterscheidung von ›analogem‹ und ›digitalem‹



Abb. 1: Fernseher, Xbox, Controller, Fernbedienung, Stereoanlage, Notebook mit Cheat: Das mediale System ist im Spiel auf eine sonderbare Weise an- und abwesend und unterscheidet sich dezidiert vom gleichen Spiel auf einem PC-Rechner am Schreibtisch. Es gibt kein Silent Hill ohne den Zusatz seines technisch-medialen Ortes, wiewohl der Spieler alles tut, diesen Ort zu vergessen.



Abb.2: Ist dies das ›Bild‹ oder die ›Simulation‹ eines Krankenhausganges?

Bild weiter zu denken. In der Verkürzung einer solchen Unterscheidung ließe sich der Hauptunterschied der beiden Bildformen darauf reduzieren, dem analogen Bild eine Referenzillusion zur Welt zuzuschreiben, während das digitale Bild sich jenseits der Vermutung von Referenz neu erfinden würde. 49

Was unterscheidet das technische analoge vom algorithmisierten digitalen Bild? Ist es seine Indexikalität, seine Aura, sein Abdruck oder schlicht nur seine technische Hervorbringung? Zumindest eine Unterscheidung der Debatte scheint sinnvoll: die Trennung von *Bild* und *Simulation*.

Ein Bild existiert unveräußerlich in einem bestimmten Raum, der vom physischen Raum getrennt ist. Betrachter und Betrachtetes sind getrennt. Dem gegenüber stünde dann (stark verkürzt und ad hoc) ein Begriff der Simulation, mit dem diese Trennung nicht mehr aufrecht zu erhalten wäre – schlicht, weil die Simulation dergestalt ›unfixiert‹ und prozessual ist, dass sie keinen Raum mehr einnimmt. Das Subjekt selbst würde somit zur Bedingung für die Existenz des Werkes; das Bild wird gelesen/gesehen, die Simulation produziert, vom Betrachter ›ausgelesen‹.

Wird der Gang durch unser Handeln an/in ihm zur ›Bedeutung‹ »Gang«? Wird er umso mehr zum Gang, je länger und gefesselter ›wir‹ ihn ›entlanggehen‹ bzw. je länger wir unseren Avatar in ihm bewegen?

Mit dieser Argumentation aber kommen wir zu einem Verständnis der Relation und des kommunikativen Verhältnisses zwischen Spieler und Spiel unter latenter Vernachlässigung des technischen Kontextes, die die Frage nach dem Anwesenden in der Spielsituation stellt: der Körper des Spielers, die durch die Immersion des Spielers zur Existenz

gebrachte Spielsituation – und ein verschwindendes Technisches. Das Apparative würde sich in der ›Herstellung‹ des Simulierten ausblenden. Das Visuelle wird durch die Beteiligung des Subjekts zur Simulation, sein technischer Hintergrund ›naturalisiert‹ sich – und somit ist die Trennung der jeweiligen engen technisch-apparativen Kontexte überwunden. Das Visuelle – und dies scheint der Witz der Argumentation – entledigt sich der Referenz auf die Welt und verweist nur noch auf das Symbolische, also die ihm zugrunde liegende Programmstruktur. Nun müsste zu schlussfolgern sein, dass damit das Technische, also der Code des Programms in die Aufmerksamkeit treten sollte. Wir wissen aber aus eigener Erfahrung am Spiel,

Nur weil wir bereit sind, es ›bedeuten zu lassen‹, lässt sich sagen, dass wir sehen, dass ›James‹ in diesem ›Gang‹ einen ›Zombie‹ trifft.

dass eben dies genau nicht geschieht. Meine These wäre nun, dass eben dieses Symbolische (so abstrakt uns die Idee der Null und der Eins auch vorkommen mag) es schafft, sich ebenfalls zu naturalisieren und damit eine Referenzbehauptung aufzustellen.

Die Naturalisierung des Technischen im Symbolischen

Der Realismuseffekt des technischen Bildes, das Versprechen seiner ›irgendwie gearteten Echtheit‹ ist ein Versprechen des *Bildes* – also des Visuellen. Nur Bilder scheinen in der Lage zu sein, sich ihrer technischen Gemachtheit zu entziehen, sich zu verschleiern oder zu naturalisieren. Dem Text scheint das aufgrund seiner Abstraktheit schlicht unmöglich – niemand würde das Wort ›Pumpgun‹ mit dem Objekt ›Pumpgun‹ verwechseln. Dennoch ist wiederholt in ähnlichen Auseinandersetzungen um die Art der Referenzbehauptung von technischen Bildern und Simulationen darüber spekuliert worden, inwieweit die visuellen Organisationsformen als Sprache verhandelt werden können (vgl. exemplarisch Bazin 1975, 27).¹⁰ Und genau dies scheint auch mir der ›Trick‹ des technischen Bildes zu sein. Es scheint sich hierbei eben nur vordergründig um eine rein bildliche, intuitiv lesbare Kommunikationsform zu handeln. Auf eine abstrakte und komplexe Weise jedoch scheint uns auch klar zu sein, dass wir im Technisch-Visuellen zumindest auch auf Formen der Kodierung, Grammatisierung und Lexikalisierung treffen, also Strukturen der Sprachlichkeit im weitesten Sinne – und damit eben auch auf Strukturen der Abstraktion – der *Arbitrarisierung* des symbolischen Codes. Damit sei keineswegs für ein Lexikon des games argumentiert, sondern vielmehr für eine abstrakte Sprachhaftigkeit im Sinne des abstrahierten und codierten Artikulierens. Wenn wir uns also dem Bild des Spiels nähern wollen, dann führt der Weg über das Zeichenhafte, das Symbolische.

Sehen, Lesen oder Wissen: Pumpgun oder »Pumpgun«? Bleirohr oder »Bleirohr«? Eine Zombikrankenschwester greift mich an oder »Eine Zombikrankenschwester greift mich an«?

Das Symbolisch-Sprachliche

Vonnöten wäre also eine Theorie des Symbolisch-Sprachlichen eines technischen Bildes, das kein eigentlich nur visuelles Bild ist. Versuchen wir an dieser Stelle die Diskussion, die latent dem Verdacht ausgesetzt ist, wie eine generelle Theorie des digitalen Bildes im Spiel zu klingen, zu relativieren und

an das Objekt der Analyse zurück zu binden. Was über den intuitiven Erkennbarkeitscharakter des Bildes gesagt wurde, bezieht sich erkennbar zunächst auf Spielbilder, die sich einem gewissen Abbildrealismus verschreiben, die sich eng ans filmische Gestaltungspotential anlehnen und die ebenso von gewissen technischen Limitationen frei sind. Es geht mir aber vorrangig um einen Kanon an ›aktuellen‹ Spielbildern, und eben nicht um abstrakte Spielvarianten wie PONG oder TETRIS, Spielgenres mit hoher gestalterischer Eigengesetzlichkeit (Jump´n´Run, visualisierte Brett- oder Kartenspielspiele, Aufbausimulationen etc.) oder gar nicht bzw. nur latent grafisch ausgerichtete Spiele (Textadventures, frühe MUDs etc.). Mein Augenmerk möchte ich auf Spiele, die sowohl durch bildgebende wie auch narrative Funktionen im weitesten Sinne auf das Gestalt- und Ausdruckspotential der bekannten technischen Bewegtbilder wie Kino oder Fernsehen anspielen legen.◀11 Es geht mir im Grunde – wie schon oben angedeutet – um die Frage, was das ›Natürliche des Spiels‹ ist, wie es sich an eine Oberfläche jenseits des Technischen ankoppelt. Diese doppelte Wahrnehmung, also die des Verschwindens des Technischen bei seiner gleichzeitigen Präsenz, ist dabei der sehr sinnvollen Darlegung Grusin/Bolters (1999) geschuldet, die eben jenen ambivalenten Doppelleffekt als Charakteristika von

Medienprogressionen darlegen.◀12 Für die Frage, wie dieses Natürliche seine Herstellung findet, hilft der Blick auf das Kino, vor allem auf die dort schon geführte Diskussion (die »Apparatus-Debatte«). Und daher bietet sich das Nachdenken über SILENT HILL in sofern als exemplarisch an, als das Spiel und die gesamte Serie sich stark an Sehgewohnheiten und Erzählstrukturen des Kinos und Fernsehens orientieren. So gesehen steht SILENT HILL vielleicht dem Spielfilm 28 DAYS LATER (GB 2002, Danny Boyle) näher als dem game AGES OF EMPIRES.

Daher soll nun zunächst die Frage nach dem Sichtbaren wieder aufgenommen werden – und zu guter Letzt auch auf das Narrative des Spiels eingegangen werden.

Ziel eines Nachdenkens über das Visuelle des Spiels müsste es in Konsequenz des zuletzt Ge-

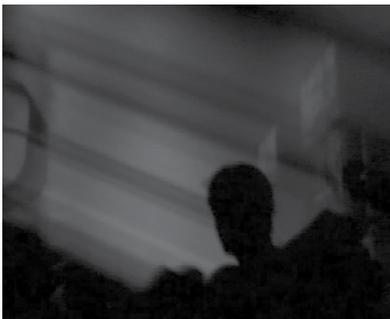


Abb.3/4: Das Referenzversprechen des Kinematographischen: 28 DAYS LATER vs. SILENT HILL 2

sagten sein, zu klären, wie die angenommene Sprachlichkeit der Bilder zu einer intersubjektiven Bildsprache überformt werden kann, um die intuitive und kommunikable Verständlichkeit solcher Bildformen auf der Basis eines allgemeinen Wissens – also einer Art visuellen Lexikons – zu klären. Denn eine Sprache (als künstliches Codesystem) ist natürlich nur dann funktional, wenn sie nicht nur subjektiv decodiert werden kann, sondern bestimmten allgemeinverständlichen Regeln unterworfen ist. Im Weiteren muss dann noch gelten, dass die Funktionalität eines Codesystems nur dann restlos gegeben ist, wenn es intuitiv genutzt werden kann, also seine Künstlichkeit verbirgt. Niemand möchte beim Schreiben und Sprechen permanent erinnert sein, ein hochkomplexes, künstliches (und defizitäres) Vereinbarungssystem zu benutzen – wie also wird (Bild-)Sprache zur ›Natur‹?

Die Bildlichkeit des technischen Mediums zielt zunächst und oberflächlich betrachtet auf einen Realismuseffekt *jenseits* der Sprache als diskursivem System. ›Objektivität‹ und ›Kommunikabilität‹ wird den Bildern im Sinne eines ›Sprechens ohne Sprache‹ – wie Christian Metz (1972, 51ff) das formuliert hat – unterstellt. Seit langem ist die Frage nach dem technischen und vorrangig profanen Bild als Sprache im Großen durch zwei Problemfelder umrissen worden. Zum einen artikuliert sich im System der Bilder der Bedeutungsgehalt kontinuierlich, d.h. im Gegensatz zur Sprache wirken sie nur im Sinne ihres Ganzen – das Bild wird im Ganzen gelesen und nicht nacheinander (wie der Text), muss aber (vor allem im Bewegtbild) den Preis zahlen, unwiederbringlich vorbei zu sein, wenn es gelesen ist; man kann im Kino nicht ›zurückblättern‹. Zum anderen ist seit Ferdinand de Saussure der Begriff des Zeichens an die Idee des Zeichen-Systems gekoppelt, dass also Bedeutung nicht dem einzelnen Zeichen zukommt, sondern ausschließlich in der Differenz und im *Kontrast* zu anderen Zeichen artikuliert wird. Für die Bilder wird hier ihre Ikonizität zum Problem; also die Tatsache, dass das Abgebildete dem Abbild mehr oder weniger gleich scheint. ◀13 Für technische Bilder ist die Relation des symbolischen Systems direkt gegeben, während diese Verbindung im Fall der Sprache nur durch das Zeichensystem und die gesellschaftliche Vereinbarung hergestellt wird. Sprache ist arbiträr, das Bild ikonisch – so könnte man dieses Problem bei einer oberflächlichen Betrachtung formulieren. Oder noch einfacher: Die Sprache wird



Abb.5 Ceci n'est pas une pipe ... et ceci n'est pas un jeux.

noch eher als ein Codesystem erkannt – das Bild nur in seltenen Ausnahmefällen.

Präziser: Die technischen Bilder scheinen umso weniger als codiert gelten zu können, je mehr sie sich der Konventionalisierung aussetzen. Denn das Konventionalisierte wird wohl im weitesten Sinne als ›künstliche‹ Bildmetapher erkennbar – wird in Konsequenz aber eben als eine Verflachung des Sinngehaltes des Bildes gelesen. Ein Mediensystem, das diese ›Verflachung‹ fast zum Strukturprinzip erhoben zu haben scheint, ist das Fernsehen, wie das Beispiel in Abb. 6 zeigt. Die Bildfigur des vorrangig mit den Fernsehnachrichten konnotierten ›Shake-Hands‹ ist ebenso wie bestimmte fiktional-narrative Rhetoriken (»Nichts wie raus – hier fliegt gleich alles in die Luft!«, »Er ist tot, Jim« etc.) erkennbar der Konventionalisierung verhaftet. Diese Krise der Bilder setzt unter anderem ein durch eben diese zunehmende visuelle Konventionalisierung (vgl. Winkler 1992a).¹⁴ Wir sehen uns einer quantitativen Häufung des Immer-Gleichen ausgesetzt, also dem, was man auch als Stereotypisierung bezeichnen kann. Nur dass diese Stereotypisierung keineswegs auf einem wie

auch immer gearteten distinkten Codesystem beruht, sondern auf der Zusammenfassung differenter symbolischer Ebenen.

Die Krise des medialen Bildes ist also zunächst eine Krise der quantitativen Vervielfältigung des Bildstereotyps. Und genau hier verliert das singuläre technische Bild, das ja durchaus Aussagecharakter hat, vorgeblich an Überzeugungskraft. Hierin verlieren die Bilder ihre intuitive Verständlichkeit und werden eben nicht zur Sprachform, sondern zur Bildrhetorik. Die Konvention ist zu offensichtlich, um als Sprache zu wirken. Die Konvention verweist zu offensichtlich auf das Gemachte, die Konvention ist keine ›Natur‹.



Abb.6: Ein Konventionalisiertes des Politischen.

Abb.7: Die Krise des technischen Bildes scheint durch seine zunehmende Konventionalisierung ausgelöst zu sein: Das Immergleich-Gesagte scheint das Sprechen im Bild zu stereotypisieren. Das Immergleiche wird genau nicht zur Natur: ›...das hab ich alles schon mal gesehen...‹.

Und genau hier scheint auch das ›übliche‹ marktorientierte und zielgruppen-zugeschnittene Spiel anfällig zu sein – nicht zuletzt eben auch SILENT HILL. Das Wandern durch Gänge und Labyrinth, das Schießen und Schlagen auf Untote und Zombies, bestimmte – dem *first-* und *third-person-shooter* sofort zuordenbare – Bildmotive, aber auch die Figur des Herumirrens im Nebel, das Rätsellösen etc.; dies alles scheint dem Verdacht des Stereotypen anheim zu fallen. Verkürzt könnte man sagen, dass in der allgemeinen Wahrnehmung der sprachlich-symbolische Gehalt des Bilds deswegen nicht wahrgenommen wird, weil das Bild sich zu ›primitiv artikuliert‹. Meine These aber ist nun, dass sich hinter dem vorgeblichen zitieren, re-zitieren und sampeln des technischen Bilds des games ein hochgradig aufgeladenes und vor allem an die Diskurse und Sprechweisen rückgekoppeltes Artikulationssystem wirkt, das nicht abbildend und nicht ikonisch agiert, sondern im Sinne einer vorgeblich intuitiv ›lesbaren‹ Artikulation. Wie also wird das game zu etwas, das wir glauben, ganz ›selbstverständlich‹ zu verstehen – eben auch jenseits seiner Stereotypen und Rhetoriken?

Apparaturtheorie

Die ›Lösung‹ eines solchen Problems liegt meines Erachtens in der Weiterführung der ideologiekritischen Variante der Apparaturtheorie der 70er. Hier tauchte bereits die Frage auf, wie es das technisch hergestellte Bild des Kinos schafft, mit der Realität verwechselt zu werden, ein Fenster zur Welt zu öffnen und dabei vor allem seine ›Gemachtheit‹ zu verschleiern. Das Kino organisiert seit seinem Bestehen seine Bildkompetenz über eine vorgebliche Referenzialität. Die Leinwand erscheint als Fenster zur Welt, die auf der Leinwand sich abspulende Bilderzählung wird eben nicht als eine Aneinanderreihung symbolischer, arbiträr organisierter Operationen verstanden, sondern von seinem Betrachter als ›echt‹ qualifiziert und ›intuitiv‹ verstanden. Es gibt keine Grammatik und kein Lexikon des Kinos, man muss keine Kurse besuchen, um visuelle Kompetenz zu erlangen. Demzufolge kann das Kino seine ›Natürlichkeit‹ evozieren, in dem es sein Bild ›naturalisiert‹. Die Techniken (sowohl der Aufnahme als auch der Projektion) sind uns nicht präsent, ebenso wenig wie die mit uns im Kino sitzenden anderen Zuschauer. Ein raschelnder Popkornbecher, ein Laufstreifen oder eine schlechte Tonanlage aber genügen, um die illusionäre Vereinbarung des Kinos aufzukündigen. Was aber genau sind nun die zentralen Argumente, wie sich diese Verunsichtbarung und Naturalisierung

herstellen lässt? Skizzieren wir kurz die Hauptargumente der Apparatusdebatte. ◀15

Ausgangspunkt dieser vorrangig ideologiekritischen Auseinandersetzung mit dem Kino war der Impuls einer Neubewertung des Technikbegriffes als einer geschichtlich, sozial und ideologisch mitgeprägten Dimension jenseits einer eindimensional-linearen Innovationsgeschichtsschreibung. Die Theoretiker des Apparatus (Jean-Louis Comolli, Marceline Pleyne, Jean-Louis Baudry) ›entkleiden‹ die Technik von ihrem neutralen Charakter. Das Kino wird als zeichengenerierende Maschine benannt, als eine Apparatur, die nicht mehr länger Voraussetzung der Kommunikation, sondern selbst Teil der Bedeutung und Botschaft ist (eine Grundannahme, die offensichtlich auf die McLuhansche Figur des Mediums, das selbst seine Botschaft ist, verweist (vgl. McLuhan 1992, 17ff.)). Ein ideologischer, diskursiver Blick prägt sich den Maschinen ein. Ist dies einmal geschehen, wird im Folgenden jeder Blick der Maschine ideologisch ›imprägniert‹. Deutlichstes Beispiel für die Herstellung eines solchen Blickregimes ist sicherlich die Darstellungsvorschrift der Zentralperspektive. Lange als eher künstlicher ›Abbildungsalgorithmus‹ erkannt (vgl. bspw. Panofsky 1974), ist die Organisationsform des Sehens doch soweit naturalisiert, dass wir sie nicht in Frage stellen. Die Zentralperspektive konstituiert das Kino und offensichtlich ebenso das Computerspiel – die Variationen der Renaissanceperspektive werden

im Spielen mit großer Selbstverständlichkeit nicht als Codierung, sondern als ›Gegebenheit‹ hingenommen. ◀16

Wird die ›Gemachtheit‹ des technischen Bildes erkannt als eine ideologisch-apparative Prägung, dann bricht das Vertrauen in die Transparenz der Maschine und die Idee der Realismusabbildung in sich zusammen. Die Transparenzproblematik geht zunächst von der Maschine aus, überschreitet sie aber bei weitem. Man könnte die Grundidee der (frühen) Apparatusdebatte also insoweit zusammenfassen, als die technisch hergestellten Bilder durch die aktive Beteiligung des Zuschauers naturalisiert werden, sich ihrer Gemachtheit entledigen und die

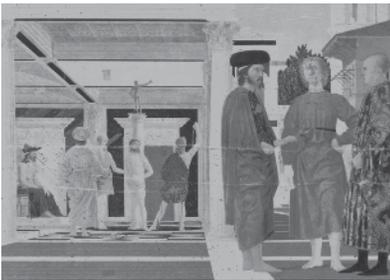


Abb. 8/9 Die Zentralperspektive und das Fußbodenrelief: Ideologien des Technisch-Abbildenden.

daran beteiligten Prozesse hieran nicht ›unschuldig‹ sind, sondern eben genau deswegen kritisch zu lesen sind, weil sie uns die Darstellung der Welt verblenden. Die Techniken illusionieren die Welt und manipulieren das Subjekt, indem sie ihre Gemachtheit verschleiern.

Eine der grundsätzlichen Kritiken **17** an dieser frühen Form der Apparaturtheorie kann aber durch die Ausblendung der sprachlichen und symbolischen Systems innerhalb der Diskussion benannt werden. Hartmut Winkler (1992a) bringt dies auf den Punkt: »Wenn die Technik die Inhalte determiniert, kann sie dies nur, indem sie die Codes einschränkt, d.h. indem sie Wahlmöglichkeiten ausschließt, die der Code ohne den Eingriff der Technik zulassen würde« (ebd., 75). Eben diese Codefrage bleibt aber weitestgehend ausgespart; die Beschäftigung mit dem symbolischen System beispielsweise der Zentralperspektive ist ein Ausweichen auf das Feld der Kunsttheorie, vernachlässigt aber die Struktur und Funktion der eigentlichen und genuinen Möglichkeiten und Bedingungen des symbolischen Systems Film. Überspitzt formuliert verliert ein guter und präziser Ansatz in einer Auseinandersetzung um die Präzisierung seines Begriffs die eigentliche Intention, analytische Schärfe und integrative Kraft; er verwässert und verliert sein eigentliches Ziel aus den Augen (vgl. ebd. 76).

Hartmut Winkler hat in seiner neuen Lesweise dieser Auseinandersetzung, die ›Lücken‹ der Apparaturtheorie in der Erklärung der Herstellung der Transparenzordnung dahingehend ergänzt, als Transparenz eben nicht nur apparativ, sondern auch symbolisch (im Sinne der Referenz) hergestellt wird. **18** Jenseits des dort verhandelten Problemfeldes geht es Winkler hier auch darum, wie eine symbolische Theorie des technischen Bildes dazu verwendet werden kann, den ideologiekritischen Ansatz um das Sprachlich-Symbolische zu ergänzen. Den etwas fruchtlosen Versuchen der Filmsemiotik stellt Winkler einen ›größer geschnittenen‹ Ansatz gegenüber, der sich maßgeblich an der Gestalttheorie orientiert, der dabei aber die Probleme der frühen Filmsemiotik – also beispielsweise das singuläre Bildzeichen zu identifizieren – den Ansatz gegenüber stellt, quasi ad hoc die Sprachlichkeit des Bildes zu unterstellen und eher nach Fragen der Instantiierung und Dynamisierung dieser sprachliche Zeichen zu fragen. Der Ausweg hieraus ist, nicht nach dem Bildzeichen zu fragen, sondern – im Rückgriff auf die Gestalttheorie – nach den distinkten Bildgestalten.

Ich möchte hier nicht mit den detaillierten Auseinandersetzungen Winklers, Kittlers oder Derridas zum Gestaltbegriff langweilen. Die vorgeschlagene Lösung zielt dahin, die chronotope und distinkte *Gestalt* **19** zum Zeichenäquivalent zu erklären und somit zum distinkten Moment der Analyse zu erheben. Gestalten bauen sich auf in der wiederholten Wahrnehmung. Jede wahrgenommene Gestalt trifft auf den Resonanzboden bereits wahrgenommener Ge-

stalten und Konzepte.◀20 So schlicht konturiert entsteht ein Mechanismus der Konventionalisierung durch Wiederholung von Bildgestalten als symbolischer Ordnung des technischen Bildes. Bis hierhin aber kaum Neues. Denn Überlegungen, die Wiederholung selbst zum Einübungsplatz des Zeichens zu machen, sind nun wahrlich nicht neu. Verwiesen sei hier beispielsweise auf die Arbeiten Edgar Morins (1958) oder (gänzlich anders motiviert) Friedrich Kittlers (1985),◀21 mithilfe derer sich argumentieren lässt, dass der Mechanismus der Zeichengenese auf faktischer Wiederholung gegründet ist. Das Klischee bzw. die Wiederholung ist bei Morin somit der Preis, den das Medium technische Bild ›bezahlen‹ muss, um lesbar zu sein. Es ist dies ein Effekt der *Konventionalisierung*, diesmal aber einer unterschwelligten, unsichtbaren Konventionalisierung.

Die maßgebliche Frage ist jedoch vielmehr, wie diese subjektive Theorie der Wahrnehmung intersubjektiv gemacht werden kann: Wo ist die Verbindung zwischen der individuellen Wahrnehmung der Bildgestalt oder der Bildmetapher und der verallgemeinerbaren Wahrnehmung – und damit natürlich auch: der ideologischen Wahrnehmung? Und hier greift die originelle Variante Winklers: Diese Verbindung ist der Rekurs auf die Sprache selbst, auf den erweiterten Textbegriff.

Die Wiedererkennung (also: die ›Iteration‹) ist ein Argument innerhalb der Gestalttheorie, die es erlaubt, Bild und Sprache als kommensurabel darzustellen, sie in gleichen Strukturen zu beschreiben. Auch Sprache muss iteriert werden, um zu wirken. Spracherwerb ist eine Form des Wiedererkennens von Formen, von Grundstrukturen und somit von Abstraktionen. Die konkret auftretende Form oder Gestalt wirkt zunächst in ihrem Kontext. Zur Abstraktion beziehungsweise Sprache wird sie erst durch eine Kontextentbindung, durch eine Verallgemeinerung und Anerkennung durch Subjekte und in der intersubjektiven Wiederholung, wie Susanne Langer (1992) in ihren Überlegungen zur symbolischen Logik hinreichend klargestellt hat.◀22 Die Symbolhaftigkeit, die Sprachlichkeit der technischen Repräsentationen verschleiert sich also dadurch, dass Sprache nicht als diskursiv und gesellschaftlich ›gemacht‹ anerkannt wird, sondern ›intuitiv‹ decodiert zu werden scheint. Somit wäre die Wahrnehmung selbst es, die, Winkler weiter folgend (ders. 1992a, 141 ff.), die Subjektivität und die symbolische Ordnung vorgeblich versöhnt. Die Wahrnehmung wird als Brücke zum bereits Artikulierten geschlagen und erlaubt dem Subjekt dennoch, die Ambiguität der Bilder dahingehend auszunutzen, die diskursive Konnotation der Bilder als subjektiv gemacht wahrzunehmen. So wäre es für das Apparatesystem Fernsehen die Subjektposition und der Blick selbst, die die ideologische Ebene in das Dispositiv Fernsehen hineinragen, welche sich – analog

zum Dispositiv Kino – dann im technischen Apparat vergegenständlicht und von den Apparaten ›übernommen‹ wird. Wiederum vereinfacht ausgedrückt: Wir erkennen Bildgestalten, benennen sie sprachlich und glauben, weil wir sie ›aussprechen‹ können, dass sie intuitiv gelesen werden. Dabei verdrängen wir, dass gerade die Sprache aber etwas gesellschaftlich Gemachtes ist, das nie ›unschuldig‹ ist.

Um den theoretischen Fokus noch einmal zu verdeutlichen: Es geht mir darum zu zeigen, dass das technische Bild bestimmter Computer- und Konsolenspiele (wie beispielsweise SILENT HILL) ein symbolisches System darstellen. Dies gilt zumindest für die Spiele, die sich bekannter visueller Formensprachen etablierter technischer Medien bedienenden. Wir treffen hier auf eine ›Sprache‹, die von ihrem Leser als intuitiv verständlich angenommen wird, obwohl sie hochgradig aus dem ideologischen System des Diskurses, des Dispositivs heraus geprägt wird. Ich unterstelle weiterhin, dass bestimmte, stark auf symbolischen Akten beruhende visuelle Figuren oder Rhetoriken in einer Art der Einübung des Spracherwerbs dabei als eine Art von ›Sprechakt‹ in unsere visuelle Wahrnehmung treten. Dabei sind es diese Sprachfiguren, die wir durch ihre Wiederholung erlernen, aber gerade auf der Basis des visuellen ›Spracherwerbs‹ als intuitiv und subjektiv angeeignet, erlernt betrachten, obwohl sie meistens aus dem Diskurs der Sprache kommend hochgradig ideologisiert sind. Das Intersubjektive erleben wir zum Subjektiven verschleiert. Anders formuliert könnte man auch sagen: *Wir naturalisieren Ideologie, wenn wir spielen.*

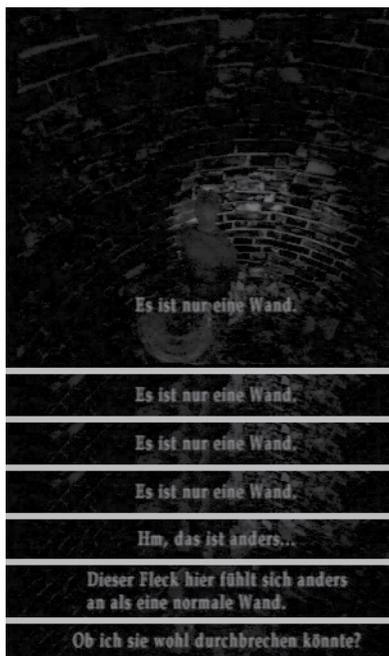


Abb.10 Die Gestalt ›James‹ exploriert durch die Handlung des Spielers den Gestalthintergrund und differenziert weitere sprachlich konnotierbare Gestalten vom Hintergrund: ›Tür‹, ›Schloss‹, ›Munition‹. Dies kann er so oft tun, bis wir/er die Gestalt und den Gestaltamen erlernt und internalisiert haben/hat.



Abb.11: »See? – I 'm real...«

Apparatus Spiel – verschleierte Diskurse

Stellen wir nun die Frage, was wir sehen (und lesen), wenn wir SILENT HILL spielen, so ist die Frage in der Tat die, welche ›Bedeutungen‹ und welche Sprechakte hinter SILENT HILL stehen. Entscheidend ist hierbei sicherlich die Kategorie des Bildes selbst; ähnlich wie die Apparatustheorie des Kinos könnte auch beim Spiel mit der Frage der ›Bildlichkeit‹ begonnen werden. Denn einerseits scheint SILENT HILL natürlich ›visuell‹ gelesen

zu werden, ein Bild von der Welt abzubilden (und darüber hinaus auch Bilder der Introspektion, des Fantasmagoras und des Unterbewussten des Traumes). Gleichzeitig geben sich die Bilder von Silent Hill als ›natürliche, wenngleich fiktive Bilder von einer Welt‹ aus – Bilder, die wir intuitiv zu verstehen scheinen, obwohl sie doch andererseits ›konventionalisiert‹ sind und die eigentlich in das intersubjektive und ideologische Universum der Sprache selbst rückgekoppelt sind. Diese Bilder entkleiden sich zunächst ihrer Referenzialität, sie sind keine fotografischen, technischen Bilder im Sinne des Kinos, sondern *Simulationen* im Sinne ihrer ›Hergestelltheit‹ und im gezeigten Sinne auch abhängig von einem sie hervorbringenden Subjekt. Und sie verschleiern diese Entkleidung, indem sie dennoch wieder an den Diskurs der Sprache ankoppeln und in einer spezifischen und symbolischen Art der Konstruktion eine vorgeblich natürliche Abbildung der Welt etablieren. ◀23

Entscheidend wäre hier aber nun am konkreten Beispiel die Überlegung, wo und wie das Spielprinzip SILENT HILL an einen symbolischen, sprachlichen Code ankoppelt und wie diese Koppelung als eine intersubjektive Einübung von Gestalterlebnissen verstanden werden kann. Innerhalb meiner These wäre nun zunächst ein etwas metaphorisch wirkendes Element zu nennen: das des Traumes und (in Folge) das des Fantastischen. Die Brücke zwischen der digitalen Bildwelt von SILENT HILL und der Transparenztheorie findet sich in der Thematisierung des Unterbewussten, ›des Traums‹. Christan Metz (2000) hat bereits auf die große Nähe von Film und Traum hingewiesen. Er präzisiert die Metapher des Traumes für das Kino dahingehend, nicht vom nächtlichen und vom Willenssubjekt gelösten Traum auszugehen, sondern vom Konzept des bewussten Tagtraumes, der bewussten Fantasie(-vorstellung). Metz konstatiert eine ›Konkurrenzsituation‹ zwischen Film und Tagtraum. Die beiden Momente von Film und Tagtraum greifen an dem Punkt ineinander, in dem das Moment der Rea-

litätsauffassung verhandelt wird – der Tagträumende und der Kinogänger sind gleichermaßen die Existenzbedingung des Traum- bzw. Kinoerlebnisses insofern, als sie ohne ihre eigene Aufmerksamkeit darauf zu verwenden die ›Evokatoren‹ eines alternativen Realitätskonzeptes sind. Beide ›Realitäten‹ (die des Kinos wie auch des Tagtraumes) sind, so verstanden, auf das Subjekt und seine Imaginations- und Produktionskraft verweisende Konzepte, Realitäten zu stiften, die alternativ zu Wahrnehmungsrealitäten erster Ordnung sind, und die aus einem Prozess



Abb.12: »Are you dreaming again, James?«

der Naturalisierung von ›künstlich‹ und diskursiv organisierten symbolischen Systemen entstehen. So wie sowohl der (selbst erzeugte) Tagtraum und das Kinoerlebnis an das Unterbewusste appellieren, das Unbekannte und Unheimliche anrühren,²⁴ es zitieren und ansprechen, so appelliert auch das Spiel SILENT HILL meiner These nach an den Prozess der Erzeugung eines ›kinematografischen‹ Tagtraums. Die Läuterungsgeschichte des James Sunderland, seine Reise durch eine irrealer Welt fantasmagorischer (Alb-)Traumerlebnisse ist offensichtlich nicht im Sinne des radikal subjektiv orientierten, surrealistischen Zugriffs auf das Unterbewusste konzipiert, sondern sehr stark an der Konvention des Lesbaren orientiert: Jeder Spieler ›weiß‹, dass es in den Labyrinthen von SILENT HILL um eine Reise ins Unheimliche geht. Das Bild des Unheimlichen, des Traumes, des Fantastischen in SILENT HILL kommt uns ›natürlich‹ vor.

Der Effekt, der die allgemeine Lesbarkeit und Verstehbarkeit der Bilder herstellt, ist ein Effekt, der den Spieler zur Bedingung für die Existenz des Bild-Textes macht und somit auch gewährleistet, dass der Spieler die Rückkopplung des Textes in einen allgemeinverständlichen Diskurs ›übersieht‹. Das Spiel wird zur Natur in dem Sinne, in dem wir es für selbstverständlich annehmen. Es handelt sich um eine visuelle Darbietung, die gerade ihre Konventionalisierung und ihre ›Symbolhaftigkeit‹ verschleiert, indem sie sich als etwas zutiefst Subjektives ausgibt: einen Traum, etwas Unheimliches, etwas Schmerzvolles und Beängstigendes. In einer Beschäftigung mit einer anderen Kategorie von Bildern (am Beispiel neokonservativer amerikanischer Fernsehserien) schreibt Herbert Schwaab (2004) unter Rückgriff auf die pragmatische Philosophie Stanley Cavells:

»Im Grunde genommen geht es um eine besondere Form der Auflösung von Subjekt/Objekt, aber auch um eine im Modus der Fernseh Wahrnehmung ermöglichte Erscheinung von Entsub-

jektivierung: Fernsehen lässt sich deswegen mit Natur in Verbindung bringen, weil die dahinter stehenden Institutionen zu komplex und undurchsichtig sind, was bedeutet, dass die in ihnen beheimateten Erscheinungen keinen Ursprung zu haben scheinen. So bewegt man sich durch eine Welt scheinbar gleichförmiger Eindrücke, bis sich etwas besonderes auf unmittelbare Weise mitteilt und den Betrachter dieser Gleichförmigkeit entreißt« (ebd., 222). ◀25

Es sind eben Bilder des Fantastischen. Und das ›Genre‹ des Fantastischen tradiert eine spezifische Funktionalität innerhalb der Erzeugung alternativer Realitätskonzepte. Tradiert ›spielt‹ das Fantastische mit dem Effekten des Unterbewussten, des Konventionalisierten, aber auch des Unsagbaren, der Kompensation – und vor allem der Konstruktion von divergenten Realitäten.

Das Fantastische als das Natürliche

Warum nun aber soll ausgerechnet die (literaturwissenschaftliche) Kategorie des Fantastischen erklären helfen, wie sich die Zeichen und die Konventionen versöhnen? Vorrangig deshalb: Der Zuschauer/Leser ist in der klassischen Theorie des Fantastischen die Existenzbedingung des Textes, des Metatextes und seiner Funktionalität zugleich – und das in einem Sinne, der Analogien zu klassischen Rezeptions- und Strukturtheorien des technischen Mediums hervorbringt.

Zunächst aber zur Definition: Strukturell lässt sich das genuin Fantastische als Textualisierung von Phänomenen jenseits von Erfahrungswirklichkeit(en) be-

Abb.13: Die durch den Effekt der Immersion zwischenzeitlich vergessene Anordnung der Spielsituation –des Eingreifens ins Spielgeschehen über ein technisches Interface – ist die Existenzbedingung der Hervorbringung des (in diesem Falle) fantastischen Textes.



schreiben. Verschiedene Theoretiker (so Tzvetan Todorov, ◀26 Roger Callois ◀27 oder Theodor W. Adorno ◀28) haben die Fantastik im Wesentlichen als Bruch der gewohnten Wahrnehmung beschrieben. Schon daran wird offensichtlich, dass die Wahrnehmung dessen, was als fantastisch wirkt, Veränderungen unterworfen ist. Es liegt nahe, diese Veränderungen unter der Perspektive einer sich historisch verändernden Ausdifferenzierung des Wissens über die Erfahrungswirklichkeit zu betrachten. Die Labilität der Grenze zwischen Wahrnehmungs- und Darstellungsperspektive liegt sowohl in sich verändernden Perspektiven beim Autor wie auch beim Rezipienten begründet. Insofern kann das Fan-

tastische als Analyseobjekt an den Wendepunkten eines tradierten Darstellungsmodus (eben beispielsweise am Übergang vom fotografisch-technischen Bild zum simulierten technischen Bild) an Bedeutung gewinnen. Aber auch punktuelle, subjektive Befindlichkeiten gewinnen in einer psychologisch motivierten Ausdeutung an Bedeutung. Die Kompensationsfunktion des Fantastischen, in dem Modernisierungsgängste in andere Ausdrucksformen transformiert und verarbeitet werden, ist nicht zuletzt von Ernst Bloch ◀29 exemplarisch herausgearbeitet worden.



Abb.14: Ein Spiegel ist ein Spiegel ist ein Spiegel...

Im Spannungsfeld zwischen Literaturtheorie und Kritischer Theorie kann das Fantastische somit verkürzend als dualistisches Prinzip verstanden werden, das eine Erfahrungswirklichkeit einer verstörenden Rezeption aussetzt, die dem Rezipienten mindestens die Fragwürdigkeit seiner Alltagswahrnehmung bewusst macht. Das Fantastische ist also nur in seiner dialektischen Beziehung zum geordneten Raum der Erfahrungsrealität zu lesen.

Im Kern dieser Darlegung liegt verborgen, dass der Zuschauer zur Bedingung für die Existenz des *kompensierenden* Textes wird, und das Fantastische ist nur in seiner *dialektischen Beziehung* zum geordneten Raum der Erfahrungsrealität zu lesen. Die Frage wäre also nun, inwieweit das Fantastische als Struktur und Funktion nicht auch herangezogen werden kann um zu erklären, wie nicht nur Erfahrungswirklichkeiten kompensiert werden, sondern auch die Naturalisierung des Technischen, des Arbiträren, des Simulierten. Dazu ein weiterer Blick auf die Medialitätsebene des Fantastischen, die Ebene des Codes, des Zeichens, der Vereinbarung.

In der klassischen Leseweise des Fantastischen, beispielsweise nach Todorov, präsentiert das Medium Wahrnehmungsebenen, die Brüche aufweisen, wobei in den Bruchlinien Verdrängtes wiederkehrt, sich die Normalität als verstellte Realität entpuppt, sich Sichtbares und Unsichtbares, Traum und Wirklichkeit vermengen. Die Zuordnung von Signifikant und Signifikat selbst erfährt hier eine Vermengung: Ein Spiegel ist ein Spiegel ist ein Spiegel.

Dabei wird besonders die Verweisfunktion auf Sprache offensichtlich. Sprache fungiert als besonderer Fall der Repräsentation ohne eigentlichen Rekurs oder Ähnlichkeitsfunktion zum Bezeichneten. Um mit Rolf Renner (1990) ◀30 zu sprechen: Die Differenz der Textklassen Bild und Schrift drückt sich zwar in ihrem Repräsentationsmodus aus, aber unter dem Einfluss einer spezifischen (historischen) Erfahrung kommen sich beide näher. Diese Erfahrung ließe sich

klassifizieren als die Infragestellung der subjektiven Wahrnehmungsfähigkeit. Der historische Wahrnehmungswandel durch eine Veränderung der Sehweisen generiert einen Repräsentationsmodus, der als Herausforderung an das Wahrscheinliche gelesen werden kann. Und exakt in dieser Auflösung der strengen Trennung von Erfahrungswirklichkeit und konzeptualisierter fantastischer Gegenwirklichkeit liegt auch die Auflösung des Gegenübers im fantastischen Bild von SILENT HILL.

Die Pointe einer solchen Argumentation ist es, dass das Fantastische dabei die ›narrative‹ Vorbedingung und Möglichkeit einer leichteren Koppelung von intersubjektiver Sprache an iterierbarem Gestalt-Bild darstellt, da die Möglichkeitsbedingung des Fantastischen genuin ein solches Signifikantenspiel voraussetzt und fördert. Und dies nicht zuletzt seit jenem (historischen) Punkt, an dem das Fantastische aufhörte, ein rein schriftliches Phänomen zu sein und zum Bild wurde. Das Bild des Fantastischen muss sich schon grundsätzlich bestimmter Mechanismen bedienen, um wirksam zu sein, wenn das fantastische Bild ebenso als Funktion der ›Weltenkollisionen‹ wirken will. Es scheint einsichtig, dass ein Konzept des fantastischen Textes, welches auf den Kontrast zur Erfahrungswirklichkeit setzt, innerhalb des abbildenden, technischen und ›wirklichkeitsverhafteten‹ Bildes weiter funktional bleiben will. Ein Foto des Verdrängten, des Unterbewussten, des gesellschaftlich Ausgeschlossenen ist nur schwer denkbar. An dieser Stelle nun setzt die Arbeit des fantastischen Bildes ein. Das ästhetische Gesetz der ›nachahmenden‹ (also: mimetischen) Repräsentation wird zum Ursprung des fantastischen Textes: Das Medium bewahrt nicht nur den Schrecken, sondern wird selbst zu dessen Ursprung. Im nachmodernen Zusammenbruch der mimetischen Repräsentation (sowohl auf der Seite des Rezipienten als auch auf Seite des Produzenten) verändern sich auch die Spezifika des Fantastischen.

Abb.15: Piranesi fantastische Kerkerwelten
(um 1740)



»Es spricht einiges dafür, dass sowohl die Geschichten der Grenzaufhebung [...] als auch die Ablösung narrativer Strukturen in Texten durch Bildkomplexe, schließlich aber auch die Bezugnahme von Bildern auf Texte historische Erfahrungszustände des neuzeitlichen Subjekts spiegeln; den versuchten medialen Grenzaufhebungen korrespondierten Brüche in der Erfahrungswirklichkeit« (Renner 1990, 451).

Das Fantastische der Nachmoderne kann als Spiel mit der Intermedialität und der Negation der mimetischen Repräsentation verstanden

die Zeichner und Illustratoren des Projekts, ohne dass die immer wieder neuen Gesichter und Erscheinungen von vertrauten Charakteren und Handlungsschauplätzen als verstörend oder defizitär wahrgenommen werden würden. Hier hat das Visuelle des Fantastischen das Spiel der Signifikanten so weit getrieben, dass das Bild des Fantastischen wieder zum Ursprung des Fantastischen selbst werden kann. Und der Schritt vom Visuellen des Fürst Morpheus zum Visuellen des James Sunderland ist getan. Auch hier ist das Visuelle der Simulation, der Signifikant der Erzählung nur eine deutungsoffene, vorgeblich subjektive, in Wirklichkeit aber in den sprachlichen Diskurs seiner Lesbarkeit rückgekoppelte Möglichkeitsbedingung des Effekts des Repräsentierten.

Schluss

Ich habe versucht anzudeuten, wie sich sowohl die Technik als auch die Geschichte des Spiels SILENT HILL 2 bestimmter Strategien bedient, um zur Natur zu werden, sich zu naturalisieren. Die Technik verschleiert sich hinter Effekten des Visuellen, hinter Effekten der vorgeblichen Subjektivierung von Erfahrung und Handlung. Das Narrativ des Fantastischen bedient sich (und arbeitet selbst mit an) der Auflösung einer eindeutigen und distinkten Erfahrungswirklichkeit. SILENT HILL 2 spielen ist ›echtes‹ Erleben von Affekten, Fernsehen ist ein ›Fenster zur Welt‹, ins Kino gehen ist wie Tagträumen. Der Gebrauch von Medien scheint ein ›gefährliches‹ Spiel zu sein insofern, als jedes Mediengebrauchen immer auch ein Stück die Aufgabe von Eindeutigkeit zu bedeuten scheint.

In Andeutung kann natürlich damit auch spekuliert werden, inwieweit diese immersiven Effekte auch Effekte der Naturalisierung von erwerbsökonomischen und tayloristischen Arbeitsgeräten sind (vgl. Pias 2002, 96ff); wir pflegen ›emotionalen‹ und ›affektiven‹ Umgang mit den Werkzeugen, die wir am nächsten Morgen wieder zu ›bedienen‹ haben. Vielleicht wünschen wir uns (im Gegensatz zum Kino und zum Fernsehen) also sehr viel mehr, dass im Spiel die Entfremdung vom Arbeitsgerät als spezifisch Technischem aufgehoben wird, dass das Spiel zur Natur, zur ›zweiten Natur‹ wird. Insgesamt aber – so meine These – naturalisiert uns ein Spiel wie SILENT HILL nicht nur die Technik (und macht uns somit zu besseren Erwerbsarbeitern). Es naturalisiert auch den Verlust einer einheitlichen Erfahrungswirklichkeit dadurch, dass es uns Wünsche erfüllt, die wir in diese Technik hineinlegen. SILENT HILL naturalisiert Technik, Erfahrungsverlust und Ökonomie – und macht trotzdem Spaß. Spaß aber auch im Gegensatz zum Kino, weil die Naturalisierung weiter geht, weil das Spiel für

den Spieler zur Natur wird in einem Sinne, erleben zu können, immersiv in das Spiel hinein zu gehen.

Randolph Carter, der lovecraftsche Protagonist, findet seine fantastische Welt in seinen Träumen wieder. Er rekreiert sich seine Welt, wird eins mit ihr und erhebt sich über sie, träumt sich selbst zum Gott. In seine Erfahrungsrealität kehrt er lediglich zurück, um Erbschaftsangelegenheiten zu regeln.

- 01 ▶ H.P. Lovecraft (1997 [1939]) *Die Katzen von Ulthar*. Suhrkamp.
- 02 ▶ Ein Hybride, dem an dieser Stelle einfach unterstellt werden soll, es als Medium bezeichnen zu können. Zur Frage der Medialität des Computers vgl. bspw. Winkler 2004c; Krämer 1998.
- 03 ▶ Dass Zeichen, Techniken, Sprechakte und Wahrnehmungen im bestimmten Sinne als ideologisch betrachtet werden müssen, ist eine der Grundannahmen meiner Ausführungen. »Kurz, die Sprache ist ein ideologisches Streitfeld und kein monolithisches System: Tatsächlich waren die Zeichen das eigentlich materielle Medium der Ideologie, da Werte oder Vorstellungen ohne sie nicht existieren können« (Eagleton 1997, 99). Das hier für die Sprache angedeutete Ideologieverständnis mag im weitesten Sinne auch für Medien und ihre Techniken gelten. Jede technische wie symbolische Operation und Struktur der Medien wäre demnach niemals ›unschuldig‹ sondern im Sinne einer Kulturtechnik immer durch die sie hervorbringenden kulturellen Dispositive und Diskurse geprägt.
- 04 ▶ Die interessante Frage, ob der Begriff der Natur / der Naturalisierung nicht nur im bekannten und etablierten ideologiekritischen Sinne beispielsweise der Kritischen Theorie gestellt werden kann, sondern eventuell auch in die Perspektive des Ästhetischen bzw. eines Handlungs- und Erlebensbegriffs, ist eine der zentralen Fragen der Arbeit des amerikanischen Philosophen Stanley Cavell (s. dazu auch Schwaab 2004).
- 05 ▶ Hier zeigt sich dann auch die (problematische) Trennung von Form und Inhalt des Medienhandlens: »Da es eine Artikulation außerhalb von Medien nicht gibt und da Medien überhaupt erst die Mittel für eine Artikulation zur Verfügung stellen, gibt es ›Inhalte‹ unabhängig von den Möglichkeiten ihrer Artikulation eigentlich nicht« (Winkler 2004b, 18).
- 06 ▶ Klassischerweise würde ersteres mit einer Arbeitssituation zu konnotieren sein (Schreibtsch, Tastatur und Maus, das alltägliche Arbeitsgerät, die (Neu-)Konfiguration

des Rechners, um das Spiel zum Laufen zu bringen, etc.) und wäre damit eher dem ›neuen Medium‹ zuzuschlagen, einem Medium, dem gemeinhin gewisse Eigengesetzlichkeiten und Eigenfunktionalitäten in der Theorie und Analyse zugesprochen werden. Das Konsolenspiel wäre demgegenüber eher dem Freizeitmediengebrauch zuschreibbar (Wohnzimmer, Fernseher, Controller, Ton über die Stereoanlage zur Konstruktion eines Dispositivs, vorübergehende ›Hybridisierung‹ diverser unterschiedlicher Techniken, etc.) und wäre damit bspw. eher interpretabel im Zusammenhang mit Rezeptionstheorien privaten Mediengebrauchs subjektiver und intersubjektiver Bedeutungsproduktion. Anne-Marie Schleiner (2003) hat diesen Unterscheid bereits sehr eindringlich und fast polemisch auf die Genderfrage bezogen aufgeworfen: Für sie stellt das PC-Spiel einen emanzipatorischen, das Konsolenspiel demgegenüber einen konsumatorischen Akt dar.

- 07► Der Terminus ›technisches Bild‹ soll hier vor allem auf eine Haltung der Rezeption verweisen. Bestimmte Bilder tragen die apparative Spur ihrer Entstehung in sich. Eine Foto ist als solches erkennbar, ein Film als ebensolcher – und digital generierte, ›referenzfreie‹ Bilder werden mit dem Computer und den ›neuen Medien‹ assoziiert. Entscheidend bei diesem Sammelbegriff ist jedoch, dass diese Zuschreibung an das Bild am Ort seiner Erscheinung getroffen wird und eben nicht durch ein Wissen um den Ort seiner Entstehung.
- 08► Vgl. zu den Schwierigkeiten einer philosophischen Repräsentationstheorie auch Scholz 1991.
- 09► Medientheoretisch scheint diese Debatte bereits abgeschlossen zu sein. Gerade aber durch die aktuell immer wieder aufkommende Frage nach der Darstellungsweise der ›Bilder‹ im Computerspiel (beispielsweise innerhalb der immer wiederkehrenden Frage nach dem Abbildrealismus gewaltreicher und/oder ›expliziter‹ Spiele) scheint es durchaus sinnvoll, noch einmal auf diese Frage einzugehen.
- 10► Parallel dazu: »Nicht weil das Kino eine Sprache ist, kann es uns so schöne Geschichten erzählen, sondern weil es sie uns erzählt hat, ist es zu einer Sprache geworden« (Metz 1972, 73).
- 11► Eindringlich abgrenzen möchte ich mich jedoch hierbei von einer Diskussion, die die Interdependenz von Spiel und Kino zu weit treibt und letztlich eine unterkomplexe Form der Hybridisierung unterstellt (vgl. Nohr 2003).
- 12► In Nachfolge zu McLuhans Überlegungen zur Hybridisierung von Medien (ders. 1992, 65ff.) postulieren Bolter / Grusin (1999) vorrangig am Nachdenken über digitale Medien zwei gegenläufige Strukturen der Medienneubildung: einen Prozess der Unmittelbarkeit (imme-

diacy), der einen unverstellten Zugang zur Realität bei Verwischung aller medialer Spuren hervorbringt und einen Prozess der Hypermedialität (hypermediacy), der dem gegenüber die jeweilig technisch-medialen Bedingtheiten der Darstellung ausstellt.

- 13 ► »Visuelle Formen [...] sind ebenso der Artikulation, d.h. der komplexen Kombination fähig wie Wörter. Aber die Gesetze, die diese Art von Artikulation regieren, sind von denen der Syntax, die die Sprache regieren, grundverschieden. Der radikalste Unterschied ist der, dass visuelle Formen nicht diskursiv sind. Sie bieten ihre Bestandteile nicht nacheinander, sondern gleichzeitig dar, weshalb die Beziehungen, die eine visuelle Struktur bestimmen, in einem Akt des Sehens erfasst werden« (Langer 1992, 99).
- 14 ► Es wird dem Verlauf dieser Argumentation anzumerken sein, dass ich mich in der Wahl meiner Argumentationskette sehr intensiv auf die verschiedenen Ausführungen Hartmut Winklers zum Thema stütze.
- 15 ► Für eine umfassende Zusammenfassung und Darstellung dieser theoretischen Diskussion vgl. Winkler 1992a.
- 16 ► Der filmische Raum wird innerhalb dieses theoretischen Argumentierens zum privilegierten Beispielfall (vgl. auch Winkler 1992a). Die Zentralperspektive wird dabei als klassisches bürgerlich-ideologisches System analysiert. Sie wirkt als Raummechanismus und ist dabei die zentrale symbolische Determination der Maschine Kamera/Projektion und wird darüber hinaus aber eben auch zu einem sprachlichen Konstitutivum des »Hollywood Continuity Style«.
- 17 ► Weitere Kritikpunkte an der Apparatustheorie wären sicherlich, dass es sich hierbei im eigentlichen Sinne nicht um eine voll konturierte Theorie handelt, sondern eher um eine Aufsatzsammlung geringen Umfanges, die innerhalb einer kurzen Zeit der Diskussion dann noch eine Wendung von der Ideologiekritik zu einer eher psychologisch/psychoanalytisch orientierten Theoriefundierung vollzog. Vor allem diese ›Wende‹ hin zu einer (Lacanschen) Psychoanalyse unter gleichzeitiger Ausblendung der politischen Dimension und der einhergehenden Ausblendung des Technikaspektes lässt die Apparatustheorie viel eher als eine Art theoretischen ›Steinbruch‹ denn eine voll funktionale Theorie erscheinen.
- 18 ► Winkler, Hartmut (1992b), (1992c).
- 19 ► Der Gestaltbegriff der Gestaltpsychologie rekurriert auf die visuelle Anmutung des Sehens, oder präziser: auf die wahrnehmungsphysiologischen Grundparameter, wie das Sehen und die Wahrnehmung einzelne ›Bildobjekte‹ als distinkt bzw. vom ›Grund‹ geschieden quali-

fizieren. »Jedes Reizmuster strebt danach, so gesehen zu werden, dass die sich ergebende Struktur so einfach ist, wie es die gegebenen Umstände zulassen« (Arnheim 1978, 87).

- 20 ▶** Hier ist eine dezidierte Nähe zum Schemabildungsprozess der Kognitionspsychologie zu sehen. ›Schema‹ bezeichnet hier ein (hypothetisches) Konstrukt, mit dem die übergeordnete Organisation von Wissen im Gedächtnis beschrieben wird und das auch für die Organisation mentaler Modelle verantwortlich ist. Dabei ist das Schema als integraler Teil der Wahrnehmung und Wahrnehmungsverarbeitung zu verstehen: Es nimmt Informationen auf, wenn diese den Sinnesorganen verfügbar sind, es leitet die Aktivitäten zur Einbringung ergänzender Informationen und verändert diese wiederum, und das Schema selbst wird durch die Erfahrung der Wahrnehmung verändert. Es entsteht der sogenannte ›Wahrnehmungs-Zyklus‹ (Neisser 1979, 43). »Wahrnehmung ist immer eine Interaktion zwischen einem besonderen Objekt oder Ereignis und einem allgemeinen Schema. Sie kann als ein Prozeß des Generalisierens des Objekts oder des Partikularisierens des Schemas angesehen werden« (ebd., 58).
- 21 ▶** »Das Zeichen ist das abstrakteste und späteste Produkt des Kinos: es kann erst nach einer gewissen Gewöhnung und Entwicklung assimiliert werden« (Morin 1958, 217). »...darauf kann die Antwort immer nur lauten, dass diskrete Zeichen aus schierer Iteration entstehen« (Kittler 1985, 327).
- 22 ▶** »Nur Konvention kann einen Eigennamen erteilen, und es gibt kein Mittel, welches verhindert, dass eine andere Konvention einem anderen Individuum denselben Eigennamen gibt« (Langer 1992, 102).
- 23 ▶** Selbstverständlich könnte an dieser Stelle auch auf konkrete Momente der Bildlichkeit eingegangen werden, um die Einschreibung dezidierter, visueller Ideologien in das Bild zu beschreiben. So wäre bspw. die Zentralperspektive, aber auch die Isometrie, die Kartensicht, die first- oder third-person-Perspektive als spezifische Organisationsform des Bildkonstruktes zu benennen. Dies sind radikale Konstruktionen künstlicher Sichtbarmachung, die dennoch als symbolisches System natürlicher Koppelung an Medienwelten verstanden werden. Ein Mittel des Spiels sind sicherlich auch die Mechanismen des Raumpfetischismus, also die Idee der Begrenzung des Raumes als Spielprinzip jenseits der Pragmatik zu installieren. Labyrinth, Wände, Begrenzungen, Horizontlinien und Bewegungsrestriktionen sind Mittel, mit denen nicht nur die Begrenztheit und Determiniertheit des programmierbaren ›Spielfeldes‹ verschleiert werden, sondern auch die ›Verräumlichung‹ und ›Verortung‹ eines per se ortlosen Mediums wie dem Computer betrieben wird. Zur Frage, wie sich ›ortlose‹ Medien unter zu Hilfenahme von raumorientierten Aufschreibungen Positionen erschaffen vgl. Nohr 2002.

24► Der hier vertretene Ansatz klammert psychoanalytische Deutungen weitgehend aus. Es sei an dieser Stelle aber kurz auf Sigmund Freud verwiesen, der in seiner Schrift »Das Unheimliche« (1970) eine dichotome Definition des Unheimlichen liefert, die nahe an die im Folgenden etablierten Beschreibungen des Fantastischen bei Todorov oder Callois kommt. Da Freuds Definition des Unheimlichen als das wiederkehrende Verdrängte ein ähnliches Konzept darstellt wie die Beschreibung von dialektischen Welten von Bekanntem und Unbekanntem, kann beispielsweise Freud auch als Folie zum Verständnis der fantastischen Theorie vor allem unter dem Focus der psycho- respektive soziogenetischen Funktionen des Verdrängten herangezogen werden. »Es ist korrekter [als von dem Terminus ›Verdrängung‹ zu sprechen], wenn wir einer hier spürbaren psychologischen Differenz Rechnung tragen und den Zustand, in dem sich die animistischen Überzeugungen des Kulturmenschen befinden, als ein -mehr oder weniger vollkommenes- Überwundensein bezeichnen. Unser Ergebnis lautete dann: Das Unheimliche des Erlebens kommt zustande, wenn verdrängte infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen« (ebd. 271). Weiterführen ließe sich diese theoretische Überführung von Traum, Unheimlichem, Kino und Computerspiel durch die Ausführungen Victor Burgins (1996). Dieser beschreibt das Hybride (als welches das Spiel klassifiziert werden könnte) mit der Freudschen Traumdeutung: Neben den Charakteristika der »Verdichtung«, der »Verschiebung« und des »Übergangs« ist es bei Burgin maßgeblich das Kriterium der »Wunscherfüllung«, welches das Hybride kennzeichnet. Ich werde am Ende dieser Ausführungen noch einmal auf den Begriff des Wunsches zu sprechen kommen.

25► Die hier angedeutete Nähe der Naturbegriffe der ideologiekritischen Variante und der pragmatischen Philosophie darf aber nicht überbewertet werden. Beide Ansätze stehen sich über verschiedene zentrale Begriffe und Auffassungen (z.B. den Subjektbegriff, der Erfahrungsbegriff, etc.) zu different gegenüber, um sie reibungslos ineinander integrieren zu können.

26► Todorov (1972) definiert die Fantastik als Auflösung eines Realitätskonzeptes durch die Erweiterung der Erfahrungswirklichkeit. Dieses strukturelle Verständnis der Fantastik (welches durchaus in Abgrenzung zu Callois gelesen werden kann) beinhaltet auch deren Ende. Todorov sieht den Tod der Fantastik durch die Psychoanalyse begründet (ebd. 149ff.). Die Themen der Fantastik werden zu Themen der Psychoanalyse, die Durchdringung und Auflösung der Tabus löst die Grenzen zwischen den (Erfahrungs-) Welten auf.

27► Callois (1974) definiert Fantastik als Phänomen des Textkorpus: »Im Phantastischen aber offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riss in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wird dort zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt, und die Sicherheit

einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgütig und unverrückbar gehalten hat« (ebd., 47).

- 28►** Dienlicher scheint hier schon eine Betrachtungsweise des Fantastischen als Phänomen des Erkenntnisprozesses, wie sie beispielsweise Adorno (1973) in der Ästhetischen Theorie leistet: »Phantastische Kunst, die Romantische wie Züge davon in Manierismus und Barock, stellen ein Nichtseiendes als Seiendes vor [...] Der Effekt ist die Präsentation eines Nichtempirischen als wäre es empirisch« (ebd., 36).
- 29►** Die schon bei Todorov ansatzweise beschriebene Auflösung der Fantastik durch die psychoanalytische Rationalisierung kann ebenso durch die technische Entzauberung der Welt fortgeschrieben werden. Um mit Bloch (1970) zu sprechen: »Die Glühbirne im schattenarm gewordenen Zimmer hat die Anfechtungen des Nachtgrauens weit gründlicher geheilt als etwa Voltaire; denn sie hat das Grauen aus dem Schlupfwinkel der äußeren Dunkelheit selbst vertrieben und nicht nur aus der des Kopfes« (ebd., 183).
- 30►** »Am Beispiel von Velasquez' ›Las Meninas‹ haben Foucault und andere nicht nur die Beziehung von Bild, Spiegelbild und gemaltem Spiegelbild als ein Prinzip der Rekomposition des Wirklichen nach anderen Gesetzen dargestellt, sondern zugleich die besondere Form der Erzeugung von Bedeutung im Bild beschrieben. Sie liegt nicht in dem, ›was es unmittelbar zeigt, sondern worauf es verweist, als seine sprachliche Ergänzung und Deutung. Gerade das malerische Spiel von Abbilden und Bedeuten macht bewusst, dass jede eindeutige Zuordnung von signifiant und signifié, wie sie die Sprache als selbstverständlich suggeriert, eine oberflächliche Fiktion ist« (Renner 1990, 431).
- 31►** Piranesi Grafiken von imaginären Kerkern gehören zum Kern der romantischen fantastischen Bildwelten. Samuel Taylor Coleridge und Edgar Allen Poe, aber auch Sergej Eisenstein zeigen sich von den 14 bzw. 16 Drucken von ca. 1740 beeindruckt und beeinflusst. Piranesi gestaltet dabei seine Platten in der Tradition des Imaginären (dabei in der Tradition von bspw. Tiepolo und Canaletto stehend), schuf aber mit seiner ambitionierten Architektur und theatralischen Perspektive einen ›Klassiker‹ der fantastischen Bilderzyklen.
- 32►** »Serie von Graphic Novels von Neil Gaiman. Erschienen 1988-1996 bei DC Comics in New York zunächst als monatliche Episoden, die später dann in zehn auch inhaltlich zusammengehörige Bände zusammengefasst wurden. SANDMAN gilt heute nicht nur als eine der erfolgreichsten Graphic Novels aller Zeiten, er gehört auch zu den renommiertesten Comicserien überhaupt. [...] Der Einsatz verschiedenster hochrangiger Zeichner und damit Grafikstile verlieh der Serie im Laufe ihrer 75 Folgen ein grafisch uneinheitliches Bild, das sich eher an den Bedürfnissen der jeweiligen Geschichte orientierte als an marktgängigen

Wiedererkennungsmechanismen« (<http://de.wikipedia.org/wiki/Sandman>; letzter Abruf: 20.7.2004).

Literatur

- Adorno, Theodor W.** (1973) Phantastik als Phänomen des Erkenntnisprozesses. In: ders. Ästhetische Theorie. Frankfurt/M., 34-79.
- Arnheim, Rudolf** (1978 [1954]) Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin / New York: DeGruyter.
- Barthes, Roland** (1989 [1980]) Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt/M.. Suhrkamp.
- Bazin, Andre** (1975) Ontologie des fotografischen Bildes. In: ders. Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films. Köln: DuMont / Schauberg, 21-27.
- Bloch, Ernst** (1970 [1935]) Technik und Geistererscheinungen. In: ders. Verfremdungen. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 177-185.
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard** (1999) Remediation. Understanding New Media. Cambridge/London: MIT.
- Burgin, Victor** (1996) Das Bild in Teilen. In: Fotografie nach der Fotografie. Projekt des Siemens Kulturprogrammes. Hrsg. von Hubertus v. Amelunxen et. al. Dresden / Basel: Verlag der Kunst, 26-35.
- Callois, Roger** (1974 [1966]) Das Bild des Phantastischen – Vom Märchen bis zum Science Fiction. In: Phaicon I - Almanach der phantastischen Literatur. Hrsg. von R.A. Zondergeld. Frankfurt/M., 44-83.
- Eagleton, Terry** (1997 [1983]) Einführung in die Literaturtheorie. Stuttgart / Weimar: Metzler.
- Freud, Sigmund** (1970 [1919]) Das Unheimliche. In: ders. Psychologische Schriften. Studienausgabe Bd.IV. Frankfurt/M: Suhrkamp, 241-274.
- Kittler, Friedrich** (1985) Aufschreibesysteme 1800/1900. München.
- Krämer, Sybille** (Hg.) (1998) Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvortellungen und Neue Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Langer, Susanne** (1992 [1965]) Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Frankfurt/M.: Fischer.
- McLuhan, Marshall** (1992 [1964]) Die magischen Kanäle. Düsseldorf / Wien / u.a.: Econ.
- Metz, Christian** (2000) Der fiktionale Film und seine Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung. Münster: Nodus.
- Metz, Christian** (1972 [1964]) Semiologie des Films. München: Fink.

- Morin, Edgar** (1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung.* Stuttgart: Ernst Klett.
- Neisser, Ulric** (1979) *Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie.* Stuttgart: Klett-Cotta.
- Nohr, Rolf F.** (2003) *Les Liaisons Dangereuses.* In: *Game Face*, Nr.2 / 2003.
- Nohr, Rolf F.** (2002) *Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung.* Münster: LIT.
- Panofsky, Erwin** (1974 [1924]) *Die Perspektive als ›symbolische Form‹.* In: ders. *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft.* Hrsg. v. H. Oberer / E. Verheyen. Berlin: Hessling, 99-167
- Pias, Claus** (2002) *Computer – Spiel – Welten.* München: Sequenzia.
- Renner, Rolf Günther** (1990) *Zur Beziehung zwischen phantastischem Text und phantastischem Bild.* In: *Text und Bild – Bild und Text.* Hrsg. von Wolfgang Harms. Stuttgart: Metzler, 430-459.
- Scholz, Oliver R.** (1991) *Bild, Darstellung, Zeichen: philosophische Theorien bildhafter Darstellung.* Freiburg / München: Alber.
- Schwaab, Herbert** (2004) *Sehen und Erleiden: Die Natürlichkeit des Wahrnehmens am Beispiel der Familienserie *Seventh Heaven*.* In: *Evidenz - „...das sieht man doch!“.* Hrsg. von Rolf F. Nohr. Münster: LIT, 216-238.
- Schleiner; Anne-Marie** (2003) *Gegen Konsolenspiele: PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele sind gut für Mädchen und Frauen.* In: *Games. Computerspiele von KünstlerInnen.* Ausstellungskatalog z. gleichn. Ausstellung. Hrsg. von Tilman Baumgärtel / hardware medien kunstverein. Dortmund.
- Todorov, Tzvetan** (1972) *Einführung in die Phantastische Literatur.* München: Hanser.
- Turkle, Sherry** (1996 [1988]) *Künstliche Intelligenz und Psychoanalyse: eine neue Wahlverwandtschaft.* In: *Probleme Künstlicher Intelligenz. Eine Grundlagendiskussion.* Hrsg. von Stephen R. Graubard. Reihe: *Computerkultur IX*, Wien/New York: Springer, 229-256.
- Winkler, Hartmut** (2004a): *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien.* Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Winkler, Hartmut** (2004b) *Mediendefinition.* In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews*, Heft 1/04, 9-27.
- Winkler, Hartmut** (2004c) *Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind.* In: Engell, Lorenz / Neitzel, Britta (Hrsg.) *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur*, München: Fink, 203-213.
- Winkler, Hartmut** (1992a) *Der filmische Raum und sein Zuschauer. ›Apparatus‹ – Semantik – Ideologie.* Heidelberg: Winter.
- Winkler, Hartmut** (1992b) *Das Ende der Bilder? Das Leitmedium Fernsehen zeigt Zeichen der Ermüdung.* In: *Fernsehtheorien. Dokumentation der GFF-Tagung 1990.* Hrsg. von Knut Hickethier / Irmela Schneider. Schriften der GFF 4, Berlin: Ed. Sigma / Bohn, 228-235.

Winkler, Hartmut (1992c) Bilder, Stereotypen und Zeichen. Versuch, zwischen zwei sehr unterschiedlichen Traditionslinien eine Brücke zu schlagen. In: Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. Nr.41, Berlin, 142-169.

Spiele

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment 2001.

TETRIS, Alexey Pajitnov / Electronorgtechnica 1985.

PONG, Atari 1972.

AGES OF EMPIRE, Microsoft 1997.

VOM RAUSCH(EN) DES REALEN. ZUR GEBURT DES UNHEIMLICHEN AUS DEM GEIST DES MEDIUMS IN SILENT HILL 2

»Diß die Nacht, das Innere der Natur, das hier existiert – reines Selbst, – in phantasmagorischen Vorstellungen ist es rings um Nacht, hier schießt dann ein blutiger Kopf, – dort eine andere weiße Gestalt plötzlich hervor und verschwindet ebenso«

GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL

James Sunderland – Hauptfigur und Avatar des Spielers in SILENT HILL 2 – ist wirklich in keiner angenehmen Lage. Nicht nur, dass er wie unter Zwang dem Geist seiner vermeintlich verstorbenen Gattin, aufgrund eines unmöglichen Briefs aus dem Jenseits, mitten in eine nebelverhangene Geisterstadt folgt, es gibt auch keinen Weg zurück. Orpheus hat die Schwelle des Hades überschritten und der Spieler ahnt schnell, dass James seine Eurydike nicht retten, sondern mit ihr in dieser nebligen Unterwelt verloren gehen wird. Denn schon ab den ersten Einstellungen der eröffnenden Full Motion Videosequenz wird klar, wohin es James und mit ihm den Spieler hier eigentlich verschlagen hat: In eine *twilight-zone* an der Grenze zwischen Imaginärem und Realem.◀1

James befindet sich zu Anfang des Spiels an der Stadtgrenze zu Silent Hill, jenem »besonderen Ort«, der im Zentrum des gespenstischen Briefs seiner verstorbenen Frau steht. Diese ominöse Depesche aus dem Totenreich, die James nach Silent Hill lockt, hat folgenden Inhalt: »In my restless dreams, I see that town, Silent Hill. You promised you'd take me there again someday. But you never did. Well, I'm all alone there now... in our ›special place‹... waiting for you...«. Dieser »besondere Ort«, von dem im weiteren Spielverlauf immer nur vage und in Andeutungen gesprochen wird und von dem nie klar ist, was für eine Art Ort hier eigentlich genau gemeint sein könnte (das Lakeview Hotel? die Bar? Silent Hill selbst?), ist unschwer als eine Variante des Lacanschen *objet petit a* identifizierbar, das mit einer glücklichen Formulierung Slavoj Žižeks als »leerer Raum« beschrieben werden kann, »in den das Subjekt die sein Begehren stützenden Phantasmen projiziert, ein Mehr des Realen, das uns dazu treibt, unsere ersten traumatischen Erfahrungen der *jouissance* wieder und wieder zu erzählen« (Žižek 2000, 41; Herv. i.O.).

Wie am Ende des Spiels zu erfahren ist, liegt im Zentrum dieser geheimen *jouissance* Sunderlands Mord an seiner (anscheinend an Krebs) verstorbenen Frau. Silent Hill ist darum erfüllt mit Phantasmen aus der Privathölle James Sunder-

lands, das »Mehr des Realen« bricht sich hier Bahn. Kein Wunder, dass nur er die amorphen Kreaturen und Texturen sehen kann, die aus dem allgegenwärtigen Nebel sowie dem statischen Rauschen seines defekten Radios zu emergieren scheinen. Denn obwohl manche NPCs (Non Player Character), die James im Laufe des Spiels trifft, mitunter durchaus *etwas* sehen, ist es doch nie das, was sich aktuell den Blicken James Sunderlands (und des Spielers) darbietet. Laura vermag sogar anscheinend überhaupt nichts Bedrohliches zu erkennen und Maria, nun ja Maria ist wohl selbst ein Phantasma Sunderlands.

Ekstasik der Abwesenheit

Das erste was James und mit ihm der Spieler von diesem »besonderen Ort« sieht, ist dann auch folgerichtig und quasi zur Einstimmung ein schmutziger Abort voller »Abjekte« – ekel- und schreckenerregende Stücke des Realen, ontologisch zwischen Objekt und Subjekt changierend¹² – und innerhalb dieses Raums James' Spiegelbild, das es dem Spieler erlaubt, sich selbst sehend zu sehen. Diese erste Einstellung – James sieht sich selbst im Spiegel, während der Spieler ihm aus der *third person perspective*, also als körperloser, »absoluter« Blick, dabei zuschaut – enthält so bereits die gesamte Poetologie von SILENT HILL 2. Hier wird die ansonsten unsichtbare mediale Oberfläche spürbar. An dieser Stelle geht SILENT HILL 2 über die Darstellung des Realen im verzerrten Modus des Imaginären (der Krebs, die fleischig amorphen Kreaturen, »Abjekte« wie die verschmierten Toiletten)¹³ hinaus.

Die verschiedenen Spiegelbegegnungen, die oft anlässlich zentraler Knotenpunkte des Plots auftreten,¹⁴ inszenieren Abwesenheit in Bezug auf den Betrachter selbst.

Abb. 1 zeigt vor allem diese Abwesenheit des Betrachters, dessen *point of view* der optischen Logik zufolge eigentlich im Spiegel zu sehen sein müsste. Dass dem nicht so ist, ist eine jedem Videospieleur bekannte Trivialität virtueller Räume, jedoch erzeugt diese Absenz in SILENT HILL 2 stets das Unheimliche als *Ekstasik* der Abwesenheit. Ekstasik sei hier im Sinne Gernot Böhmes verstanden als »das, wodurch sich Dinge als anwesend bemerkbar machen« (Böhme 2001, 131): »Es handelt sich um die Art und Weise, in der ein Ding in den Raum seiner Anwesenheit, seiner

Abb. 1: Standbild aus SILENT HILL 2: Ekstasik der Abwesenheit.



sphaera activitatis hinaustritt und so dort als anwesend spürbar wird« (ebd., Herv. i.O.). Das Interessante an Böhmes Konzeption der *sphaera activitatis* ist, dass hiermit die räumlich spürbare Ekstasik, also das ›aus sich heraustreten‹ eines Anwesenden in den umgebenden Raum, benannt ist, die nicht mehr das Anwesende selbst, sondern die von diesem ausgehende atmosphärische ›Tingierung‹ des Raums beschreibt. Es geht also zum Beispiel nicht um die formalen Eigenschaften einer Statue, eines Hauses oder einer Farbe, sondern um die Art und Weise, wie diese in den sie umgebenden Raum ›hineinragen‹ oder ›ausstrahlen‹ und im Austausch mit allen anderen Faktoren dieses Raums *Wirkung* zeigen.

Ein Widerspruch scheint jedoch darin zu bestehen, dass Ekstasen im Sinne Böhmes immer ein Anwesendes voraussetzen, weswegen die Rede von einer Ekstasik der Abwesenheit zunächst kontraintuitiv erscheint. Jedoch liegt genau hier die Pointe: Da sich das Reale im Sinne Lacans ◀5 den Ebenen des Imaginären und Symbolischen und damit jeder Repräsentation entzieht, kann eine Inszenierung des Realen nur gelingen, wenn nicht das Undarstellbare selbst repräsentiert (wie sollte das auch gehen?), sondern dessen *sphaera activitatis* als solche spürbar wird. Eben das ist hier gemeint, wenn von einer Ekstasik der Abwesenheit die Rede ist. Das Unheimliche besteht hier in der spür- aber nicht benennbaren Insistenz eines Nichtdarstellbaren, das sich nur indirekt, hier also in einer Inszenierung der ekstatischen Präsenz eines Abwesenden (nämlich des körperlosen Blicks) zeigt. ◀6

Der springende Punkt ist, dass in SILENT HILL 2 das Unheimliche nicht mehr nur in parasitärer Anlehnung an sattsam bekannte Topoi der (Trivial-) Literatur- und Filmgeschichte, ◀7 sondern vor allem durch die Einbeziehung der beunruhigenden Qualität seiner medialen Ermöglichungsgrundlagen evoziert wird. Diese werden selbst zum Agens des Unheimlichen und genau das ist der neuralgische Punkt, um den sich in SILENT HILL 2 alles dreht.

Spiele wie PROJECT ZERO oder ETERNAL DARKNESS setzen diesen Ansatz mit unterschiedlichem Erfolg fort. Während in PROJECT ZERO Medientechnologie (die Fotografie) selbst ins Zentrum der Plotstruktur rückt, spielt ETERNAL DARKNESS mit den Wahrnehmungskonventionen des Rezipienten, indem parallel zum geistigen Zustand der virtuellen Protagonistin Bildstörungen inszeniert werden, deren dramaturgische Pointe es ist, nicht sofort als *Inszenierungen* erkennbar zu sein. Das geht bis zur scheinbaren Verweigerung der Medientechnologien selbst: Ist der *panic-meter* – der den geistigen Zustand der Hauptfigur symbolisiert, die sich mit allerlei unheimlichen Begebenheiten auseinanderzusetzen hat – im maximalen Bereich, kann es vorkommen, dass sich der Fernseher plötzlich ›abschaltet‹. Das Bild wird dunkel und der unvorbereitete Spieler ›fällt für

einen kurzen Moment aus dem Spiel heraus. ◀8 Oder es kann passieren, dass sich plötzlich die Lautstärke ›von selbst‹ verstellt, inklusive visuellem Feedback, symbolisiert durch einen an- und abschwellenden Lautstärkebalken, so wie er inzwischen Teil des visuellen Interfaces der meisten Fernsehgeräte ist. Diese gesteigerte Form von Selbstreflexivität ist im Bereich der Computer- und Videospiele relativ neu und implementiert Brüche im Verhältnis von Repräsentation und Medium in die Dramaturgie des Spielverlaufs. Damit steht SILENT HILL 2 gleichzeitig in der Tradition neuerer japanischer Horror-Filme, deren spezifische Qualität in der Darstellung vermeintlich opaker medialer Oberflächen als Residuum reinen Entsetzens besteht. Filme wie RINGU (RING – DAS ORIGINAL, Hideo Nakata, Japan, 1998) oder auch KAIRO (Kiyoshi Kurosawa, Japan, 2001) inszenieren sowohl auf der Plot- als auch auf der Bildebene Gespenster im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit.

In RINGU überträgt sich ein Fluch allein durch das Kopieren eines Videobandes, auf dem einige surrealistisch anmutende Sequenzen zu sehen sind. Wer, so die kolportierte Legende, diese Videoaufzeichnung sieht, stirbt bald darauf.

Höhepunkt des Films ist der Eintritt des Imaginären ins Reale: Das Gespenst schält sich, einer Geburtsszene gleich, aus der Bildschirmoberfläche des Fernsehapparats heraus, um dem ungläubigen und vor Schreck erstarrten – McLuhan würde sagen: narkotisierten – Protagonisten nun leibhaftig gegenüberzustehen. Der Fluch kann, so stellt sich heraus, nicht beseitigt, sondern nur per Kopie des Videobands weitergegeben werden. Die Zirkulation des Signifikanten schützt also vor dem Einbruch des Realen. In Kurosawas KAIRO wird eine nur unwesentlich variierte Geschichte am Beispiel einer Internetseite erzählt. ◀9

Interessant ist bei diesen Filmen wiederum vor allem die Darstellung der Grenze zwischen Realem und Imaginärem, die hier jeweils von *technischen* Medien verkörpert wird (Fernsehbildschirm, Monitor). Der Übergang, die Transgression von einer Ebene zur anderen, kündigt sich dabei immer via Bildstörung an, einem Rauschen, das so das Medium als solches überhaupt erst wahrnehmbar macht. Als ikonografische

Abb. 2/3: Standbilder aus RING - DAS ORIGINAL, Japan 1998, Hideo Nakata



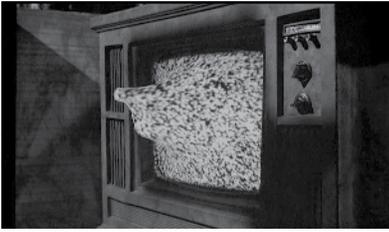


Abb. 4/5: Standbilder aus *VIDEODROME*, USA 1983, David Cronenberg

Vorläufer im Bereich des Films können dabei *Top Gun* *POLTERGEIST* (USA, 1982) und vor allem David Cronenbergs *VIDEODROME* (USA, 1983) gelten, in denen diese gegenseitige Durchdringung von Imaginärem und Realem immer wieder (auf recht unterschiedlichem Niveau) durchgespielt wird. ◀10

Auch hier ist die mediale Oberfläche als Membran zwischen Imaginärem und Realem etabliert, wobei der traumatische Eintritt ins Reale immer im Durchgang durch das Rauschen (hier in Form des ›rauschenden‹ Fernsehers) geschieht. Somit ist der Signal-Rausch-Abstand nicht mehr nur ein Problem der Physik und Nachrichtentechnik, sondern eines der Emergenz des ›Übernatürlichen‹, des Unheimlichen aus dem Reich der reinen Kontingenz, des ›weißen Rauschens‹, welches wiederum nicht mehr und nicht weniger als die Ekstase des Realen selbst ist.

Das Unheimliche, das Rauschen, das Reale

Es ist ein konstitutives Merkmal aller Medien, dass sie als solche unsichtbar sind, den »blinden Fleck im Mediengebrauch« bilden (Krämer 1998, 74):

»Wir hören nicht Luftschwingungen, sondern den Klang der Glocke; wir lesen nicht Buchstaben, sondern eine Geschichte; wir tauschen im Gespräch nicht Laute aus, sondern Meinungen und Überzeugungen, und der Kinofilm lässt gewöhnlich die Projektionsfläche vergessen« (ebd.).

Medien selbst werden erst im Zuge der *Störung* wahrnehmbar, etwa in Form des statischen Rauschens, der Bildverzerrung, oder der sogenannten Kompressionsartefakte:

»Sie [die Medien] wirken gewöhnlich unterhalb der Schwelle unserer Wahrnehmung; im Gebrauch ›entziehen‹ Medien sich durch eine Art ›ästhetischer Neutralität‹: Nur im Rauschen, das ist aber in der Störung, bringen Medien sich selbst in Erinnerung, rücken sie ins Zentrum der Wahrnehmung. Medien kommen einer Reflexionsfigur entgegen, die, was ›Vermittlung‹ ist, so entfaltet, dass dabei der Eindruck einer ›Unmittelbarkeit‹ entsteht« (Krämer 2003, 81).

Nun ist das Rauschen aber nicht nur einfach Unfall oder ›Ausnahmefall‹ dieser Unmittelbarkeit. Vielmehr ist wahrscheinlich der These zuzustimmen, dass der ›Unfall‹, die ›Störung‹ eher die Regel und Ermöglichungsgrundlage von Medien und nicht einfach als Marginalie der Mediengeschichte abzutun ist.¹¹ So weist Peter Geimer (2002) am Beispiel der Fotografie nach, dass deren Genese sich gerade der diversen Unfälle und Zufälle verdankt, die mit den fotochemischen Prozessen in der Negativentwicklung zusammenhängen. Nachdem er ein besonders ›schönes‹ Exemplar eines solchen fotochemischen Unfalls analysiert hat,¹² resümiert er:

»Dieses letzte Beispiel macht sehr deutlich, was geschieht, wenn die Materialität der Fotografie die Repräsentation der Welt heimsucht. Das Bild zerfällt in zwei Teile – auf der rechten Seite: Berninis Kolonnaden von St. Peter in Rom, auf der linken Seite: das sinnlose Werk der Fotochemie. In der Hitze der Trockenpresse ist der Referent zerschmolzen. In der Kontemplation solcher Spuren konnten die Fotografen die authentische Erfahrung dessen machen, was Martin Heidegger später ›die Modi der Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit‹ genannt hat. Diese Modi treten in Erscheinung, wenn Zeug seine Zuhandenheit verliert, wenn es, statt seinem Benutzer wie gewohnt zur Hand zu sein, nicht zur Stelle ist, seinen Dienst versagt oder beginnt zu stören. ›In solchen Entdeckungen der Unverwendbarkeit fällt das Zeug auf‹ (Geimer 2002, 324).

Eine Formulierung wie die von der ›Heimsuchung‹ der Repräsentation durch die Materialität des Mediums ist dabei nicht zufällig gewählt. Tatsächlich zeigt sich an der Grenze zum Chaos, der Störung und des kontingenten Unfalls die Materialität des Mediums als etwas, das die Sphäre der Repräsentation zutiefst beunruhigt. Heideggers Diktum, dass sich hier das »Zeug« im Modus der »Aufdringlichkeit« und »Aufsässigkeit« als solches erst eigentlich zeigt, beschreibt präzise diese Widerständigkeit des Medialen gegenüber dem Sinn, der Repräsentation, die es doch erst ermöglicht. Das Gewaltsame dieses Vorgangs klingt in Heideggers Formulierungen deutlich an; das »Abschmelzen des Referenten« ist das Trauma des Sinns, sozusagen der semiotisch-hermeneutische Supergau. Jedoch: »Die Penetranz der Störung ist mithin nichts Negatives, kein Defizit, kein Ausnahmefall der Fotografie, sondern im Gegenteil eine ihrer möglichen Manifestationen« (ebd., 326). Im Folgenden beschreibt Geimer, wie sich Wissenschaft um 1900 diese Widerständigkeit des Mediums Fotografie zum Zweck der Aufzeichnung des Unsichtbaren zunutze macht. Röntgenstrahlung, Radioaktivität, Elektrizität, Infrarot und Hitze hinterlassen Spuren auf der fotografischen Platte und rücken somit in das Feld menschlicher Wahrnehmung ein, jedoch ist dieser Erkenntnisgewinn um den Preis der Unentscheidbarkeit von Chaos und Referenz erkauft: »Ob die Effekte einer experimentellen Anordnung

also Entdeckung oder Rauschen, Stoff für einen Nobelpreis oder Anlaß zur Reklamation sind, ist nicht immer zu entscheiden« (ebd., 332). Aufgrund dieser Unentscheidbarkeit kann die fotografische Platte dann auch Medium im okkulten und spiritistischen Sinn werden. Die »Fotografie des Unsichtbaren«, also der Versuch der Abbildung und somit Speicherung physikalischer Phänomene wie Röntgenstrahlung oder Infrarot, steht um 1900 auf demselben schwankenden Boden wie die zur selben Zeit populäre »Geisterfotografie« (ebd., 329 ff.). Die ›Heimsuchung‹ der Repräsentation durch die Materialität des Mediums bedeutet also eine ›Störung‹ sowohl des Symbolischen als auch des Imaginären. Es geht hier augenscheinlich um eine Transgression, um die Überschreitung einer Grenze. Das scheinbar so verlässliche, *heimlich/heimelige*, weil brav mimetische Medium der Fotografie wird in dem Moment unheimlich, in dem Kontingenz die Mimesis heimsucht und somit das Signal sich als Ausnahmefall des chaotischen Rauschens entpuppt und nicht umgekehrt. Sigmund Freud hat in seiner Schrift *Das Unheimliche* nach einer langen etymologischen Herleitung genau dieses Umkippen eines Begriffs in sein Gegenteil, die Ambivalenz von /heimlich/, als das Residuum des Unheimlichen selbst bestimmt: »Also heimlich ist ein Wort, das seine Bedeutung nach einer Ambivalenz hin entwickelt, bis es endlich mit seinem Gegensatz unheimlich zusammenfällt. Unheimlich ist irgendwie eine Art von heimlich« (Freud 1993, 145). In diesem Zusammenhang ist ihm vor allem ein Zitat Schellings wichtig, das er Daniel Sanders Wörterbuch von 1860 entnimmt: »Un-h. nennt man alles, was im Geheimnis, im Verborgenen [...] bleiben sollte und hervorgetreten ist« (ebd., 143). Letzteres ist, wie weiter oben zu sehen war, präzise der Moment der Transgression, die diffuse Grenzlinie zwischen Chaos und Repräsentation. Was in der ›Heimeligkeit‹ fotografischer Mimesis verborgen bleiben soll, ist ihre Geburt aus der reinen Kontingenz und genau jene tritt im Modus des fotochemischen ›Unfalls‹, der Heideggerischen »Aufsässigkeit« des »Zeugs« hervor. Es geht hier exakt um eine Ambivalenz im Freudschen Sinne des Unheimlichen, die – um es in Lacanschem Duktus zu formulieren – ein Loch ins Symbolische reißt, aus dem das Reale hervorquillt.

Dieses Reale ist der Ort, bzw. Un-Ort, die *Dystopie* des Rauschens, das »Angstobjekt par excellence« (Lacan 1980a, 211). Es ist hier jedoch einmal mehr wichtig das Reale, so wie es von Lacan als Kategorie etabliert wird, nicht zu ontologisieren, wenn die Rede vom Realen mehr sein soll als akademischer Jargon. Denn die diversen, immer wieder neu unternommenen Umschreibungen dieser Kategorie bei Lacan gelten dem Zweck, das Reale als solches nicht auf den Begriff zu bringen und doch spürbar zu machen. Nur so kann die entscheidende Differenz zur *Realität* aufrechterhalten werden, die eine Funktion des Ima-

ginären und Symbolischen ist und somit nicht mit der Sphäre des Realen verwechselt werden darf. ◀13

»Denn das Reale wartet nicht, und namentlich nicht auf das Subjekt, denn es erwartet nichts vom Sprechen. Aber es ist da, identisch mit seiner Existenz, *Lärm, in dem man alles hören kann*, und bereit, mit seinem Knallen alles zu versenken, was das ›Realitätsprinzip‹ da unter dem Namen der Außenwelt konstruiert« (Lacan 1980c, 208; Herv. M.R.).

Hier sind zumindest zwei Punkte zentral, auf die bereits mehrfach hingewiesen wurde: Die Verbindung des Realen mit dem Zufall, dem Chaos, der reinen Kontingenz sowie das Moment der Gewaltsamkeit des Einbruchs des Realen: die Heideggerische »Aufsässigkeit« des »Zeugs« in der »Penetranz der Störung«. Wenn es eine Konstante in Lacans Umschreibungen des Realen gibt, so ist es die des Zufalls, der *tyché* im invertierten aristotelischen Sinn (vgl. Lacan 1980b, 59 ff.). Dieses Chaos radikaler Kontingenz ist allerdings nichts Ephemeres, das ignorierbar wäre, im Gegenteil: ◀14 Das Chaos als solches insistiert auf eine Weise, dass es in dem Augenblick in dem es durch die dünnen Membranen des Symbolischen und Imaginären dringt, deren Ordnungen zusammenbrechen lässt und ihrerseits als ephemer entlarvt. Genau hierfür ist das zitierte »Abschmelzen des Referenten« im fotochemischen Unfall ein Beispiel. Denn was ist dieser »Lärm, in dem man alles hören kann« anderes als das Chaos, die Ununterscheidbarkeit von Rauschen und Signal, das Rauschen selbst?

›Rauschen‹ ist in der Physik bekanntlich definiert als ein breitbandiges Signal mit *zufälligem* Amplitudenverlauf. Das Problem des Signal-Rausch-Abstands besteht darin, aus dieser sinnlosen Zufälligkeit ein informationstragendes Signal herauszufiltern oder es darin zu tarnen. Das ›weiße Rauschen‹ bezieht sein Attribut aus dem Umstand, dass hier eine Form von Rauschen vorliegt, die dieselbe Amplitude auf jeder Frequenz aufweist und somit analog zur Farbe Weiß beschrieben werden kann, die in einer gleichzeitigen hohen Intensität aller Farbspektren dem Auge keine Farbdifferenzierung mehr erlaubt. Übrig bleibt ein ästhetisch leerer Raum, der, physikalisch gesehen, eigentlich genau das Gegenteil, nämlich ein überfüllter Raum irisierender Intensität ist, der den menschlichen Wahrnehmungsapparat jedoch schlicht überfordert. Gleiches gilt für das sogenannte Johnson- oder Nyquist-Rauschen, jenes weiße Rauschen, das man gemeinhin als ›Hintergrundrauschen‹ bezeichnet. Es ist das thermische Rauschen, das sich der Bewegung der Moleküle verdankt. Hier könnte man »die Materie rauschen hören und vermutlich nichts anderes mehr« (Kittler 1993, 170), ◀15 zumindest theoretisch.

Das Reale ist natürlich nicht mit dem Rauschen, dem Chaos oder der reinen Kontingenz identisch. Das Rauschen *ist* nicht das Reale, sondern eine Form

der Insistenz des Realen. Der Modus dieser Insistenz ist die bereits an anderer Stelle erwähnte Ekstase der Abwesenheit, die erklärbar macht, warum das Rauschen der Ort des Unheimlichen ist, warum das Reale als »Angstobjekt par excellence« beschrieben wird. Das Rauschen ist, wie zu sehen war, die unentrinnbare Leere des Sinns und doch nicht nichts. Wie im weißen Rauschen, das auf ästhetischer Ebene nur deshalb leer ist, weil es wie die Farbe Weiß aufgrund einer drängenden *Fülle* das Fassungsvermögen des Wahrnehmungsapparats übersteigt, zeigt sich das Reale als der undarstellbar blinde Fleck, der an den Rändern der Repräsentation jedoch stets seine Anwesenheit spürbar macht. Die Ekstase der Abwesenheit ist der Modus, in dem das Reale in seiner *sphaera activitatis* an der Grenze des Repräsentierbaren erahnbar wird. Das Erschreckende, das »Angstobjekt par excellence« ist die beunruhigende Ahnung, dass all das, »was das ›Realitätsprinzip‹ da unter dem Namen der Außenwelt konstruiert« (Realität, symbolische Ordnung, die Kohärenz der Repräsentation), auf sehr fragilen Füßen steht und jeden Moment Gefahr läuft, sich unter dem Druck des Realen mit einem ›Knallen‹ in Luft aufzulösen. Kaum jemand hat dieser Ahnung so obsessiv und bis zur völligen Redundanz immer wieder Ausdruck verliehen wie der Erzähler des ›Unnennbaren‹, Howard Phillips Lovecraft, dessen Einfluss innerhalb der SILENT HILL-Reihe allgegenwärtig ist. In der *Rue d'Auseil* macht der Erzähler von *Die Musik des Erich Zann* eine typisch Lovecraftsche, dem Namen der Straße entsprechende Entdeckung:

»Es war sehr dunkel draußen, aber die Lichter der Stadt würden immerhin brennen, jedenfalls hoffte ich sie durch Wind und Regen zu sehen. Als ich aber durch dieses höchste aller Giebel Fenster blickte, bot sich mir kein freundlich schimmerndes Licht, ich sah keine Stadt die sich unter mir ausbreitete, sondern die Lichtlosigkeit eines unermesslichen Alls, ein schwarzes unvorstellbares Chaos, das von einer völlig außerirdischen Musik erfüllt war. Ich stand da und blickte in namenlosem Grauen in die Nacht hinaus. Der Wind hatte nun die beiden Kerzen gelöscht, ich befand mich in einer tobenden, undurchdringlichen Finsternis: vor mir das dämonische Chaos, hinter mir der infernalische Wahnsinn der rasend gewordenen Violine« (Lovecraft 1987, 136).

Nebel

Das »Rauschen des Realen« ist innerhalb der SILENT HILL-Reihe auf mehrfache Art und Weise integraler Bestandteil nicht nur der Ästhetik, sondern auch der Spielmechanik. Die Vielzahl der implementierten ›Rauschzustände‹ lässt hier in puncto Deutlichkeit keine Wünsche offen. Der allgegenwärtige Nebel, der die Straßen von Silent Hill heimsucht, ist ein Zustand des Rauschens, für dessen Design in SILENT HILL 2 einiger Aufwand betrieben wurde. ¹⁶ Dieser Nebel, ikonographisch eigentlich ein Requisit aus der Mottenkiste des *gothic horror*, hat

hier die Funktion, den Spieler zu desorientieren und ihn die stetig drohende Präsenz der dämonischen Phantasmen, die die Straßen von Silent Hill bevölkern, spüren zu lassen. Dieser Nebel ist in ständiger Bewegung und scheint ein Eigenleben zu führen, aus dem immer wieder Schatten herauzutreten und zu verschwinden scheinen. Eines der instruktivsten Beispiele für den Einbruch des Realen verdankt Slavoj Žižek (2000, 29-32) einem Roman Robert Heinleins (*The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag*). In diesem Text ist die Welt ein von Außerirdischen arrangiertes Kunstwerk, das, wie viele andere Planeten, hin und wieder von extraterrestrischen ›Kunstkritikern‹ aufgesucht wird. Der namengebende Jonathan Hoag ist einer dieser Kritiker und hat in dem, was auf der Erde Realität genannt wird, einige kleine Mängel entdeckt, die er rasch auszubügeln gedenkt. Diese Arbeit sei nicht der Rede wert und die Protagonisten des Romans (Randall und Cynthia) würden es gar nicht bemerken, »wenn sie nur eins beachten: Auf dem Heimweg nach New York dürften sie unter keinen Umständen – d.h. was immer sie auch durch die Scheibe sehen sollten – das Fenster des Autos öffnen« (Žižek 2000, 30-31).

Natürlich ist es schwer sich an diesen Rat zu halten und angesichts eines Autounfalls auf dem Heimweg missachten sie selbstverständlich dieses alttestamentarische Blickverbot:

»[...] Randall bittet Cynthia, das Seitenfenster ein wenig herunterzukurbeln [ab hier wird Heinleins Romantext zitiert]: ›Sie folgte der Aufforderung, dann atmete sie scharf ein und unterdrückte einen Schrei. Er schrie nicht, aber er hätte es wollen. Außerhalb des geöffneten Fensters gab es keinen Sonnenschein, keine Polizisten, keine Kinder – nichts. Nichts als einen grauen, gestaltlosen Nebel, der langsam pulsierte, wie erfüllt von primitivem Leben. Durch den Nebel hindurch konnten sie nichts von der Stadt sehen, nicht weil er zu dicht war, sondern weil er leer war. Kein Geräusch war aus ihm zu hören; keine Bewegung zeigte sich in ihm. Er verschmolz mit dem Fensterrahmen und begann hereinzuströmen« (ebd., 31).

Nachdem die Fensterscheibe wieder hektisch hochgekurbelt wurde und durch diese betrachtet alles normal zu sein scheint, möchte sich Randall noch einmal selbst von diesem Lovecraftschen Zusammenbruch der Realität überzeugen:



Abb. 6: Standbild aus SILENT HILL 2: »hier schießt dann ein blutiger Kopf, - dort eine andere weiße Gestalt plötzlich hervor und verschwindet ebenso –«

»Warte eine Sekunde«, sagte er angespannt und drehte sich zu dem Fenster auf seiner Seite. Ganz vorsichtig ließ er es hinunter – nur einen Spalt breit, kaum zwei Zentimeter. Es reichte. Der formlose graue Strom war auch dort; durch das Fenster war der Verkehr auf den sonnigen Straßen deutlich zu sehen, durch die Öffnung – nichts« (ebd., 31-32).

Žižek resümiert daraufhin: »Dieser ›graue und gestaltlose Nebel, der langsam pulsierende, wie erfüllt von primitivem Leben«, was ist er anderes als das *Lacansche Reale*, das Pulsieren der präsymbolischen Substanz in ihrer horriblen Vitalität?« (ebd., 32; Herv. i.O.). Die Pointe ist dabei natürlich, dass das Eindringen dieser »präsymbolischen Substanz« genau an der Grenze zwischen Imaginärem und Realem geschieht (»Er [der Nebel] verschmolz mit dem Fensterrahmen und begann hereinzuströmen«), die in Form der flachen Fensterscheibe bereits als *Bildschirm* konstituiert ist. Auch James Sunderland könnte von der »horriblen Vitalität«, die sich im Nebel nicht nur verbirgt, sondern diese eben auch selbst ist, sicherlich so manches erzählen. Dass Sunderland sich zu keinem Zeitpunkt über den ständigen Wechsel zwischen Nebel und Dunkelheit wundert, scheint nur dem Umstand geschuldet, dass er sich der eigenwilligen Traumlogik dieses gespenstischen Ortes von Anfang an gefügt hat.

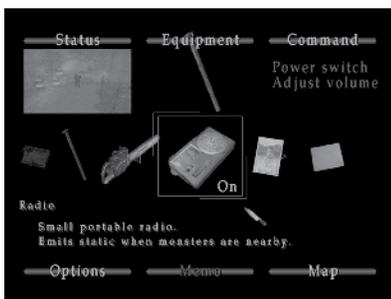
Dieser die Realität (das ›Realitätsprinzip‹) verschlingende Aspekt des Nebels, erfährt auf der Ebene des Rezipienten eine Verdoppelung, denn die *Grafikengine* von SILENT HILL 2 setzt die *draw distance*, also die Grenze an der die Polygonobjekte noch sichtbar sind, offensichtlich aus speicherökonomischen Gründen mit der Nebelgrenze gleich. In dem noch für Sonys Playstation entwickelten Vorgänger ist bedingt durch die technischen Limitationen der damaligen Hardware noch deutlich zu sehen, was sich hinter diesem Nebel verbirgt. Die als *pop-ups* bekannten Grafikfehler zeigen die im Bildvordergrund noch stabil wirkenden Polygonbauten der Straßen und Gebäude im Zustand stetiger Auflö-

sung. Die Illusion, dass hinter bzw. innerhalb des Nebels die Realität noch eine Fortsetzung findet, wird damit zunichte gemacht. Derartige Grafikfehler treten in SILENT HILL 2 nicht mehr in dieser Deutlichkeit auf, jedoch gemahnen einige wenige polygonale *fade-ins* noch an die schrecklichste Eigenschaft der »horriblen Vitalität« des Nebels: die (Ver-)Nichtung der Realität.

Radio

Das Sounddesign der SILENT HILL-Reihe ist ein Kapitel für sich und kann im Rahmen dieses Aufsatz-

Abb. 7: Standbild aus SILENT HILL 2: Rauschen als gadget.



zes nicht gebührend gewürdigt werden. Ein Element allerdings verdient hier Beachtung, da es nicht nur ästhetisch, sondern auch spielerisch relevant ist. Bereits früh im Spielverlauf findet James Sunderland ein offensichtlich defektes portables Transistorradio, das zwar nicht in der Lage ist Radiostationen zu empfangen, jedoch die nahende Präsenz feindlicher Kreaturen durch immer stärker werdendes Rauschen anzeigt. Die ästhetische Orientierung des Spielers in SILENT HILL 2 wird also durch die Korrelation zweier Rauschquellen gelenkt: Nebel und statisches Rauschen. Der dramaturgische Kniff dabei ist, dass sich der Eindruck von Bedrohung und Gefahr dabei der subtilen Addition verschiedener Ekstasen der Abwesenheit verdankt: Ohne sofort wahrnehmen zu können, was da im Begriff ist auf einen zuzukommen, erlaubt die Konvergenz dieser zwei Rauschquellen nur die reine Gewissheit, dass da etwas ist. Im Gegensatz zum Film jedoch, in dem die Inszenierung und Generierung von ›Rauschzuständen‹ einer ausgeklügelten Dramaturgie bedarf um diese in ihrer Wirkung relevant zu machen,¹⁷ erlaubt das Medium Videospiel im Fall von SILENT HILL 2 die Immersion in eine diegetische Welt aus ›leeren Zeichen‹, die, wenn man so will, rein konnotativ operieren. Es scheint nämlich als wären die Zeichen ihrer Denotationen verlustig gegangen. Die Konvergenz von *Radionoise* und Nebel erlaubt nur die Ahnung von etwas. Das Unheimliche resultiert eben aus dem Umstand, dass die Radiogeräusche nicht auf einen bestimmten Referenten verweisen, ebenso wenig wie die diffusen Schatten innerhalb des Nebels. Trotzdem ist die drängende Anwesenheit eines wie auch immer gear teten *Etwas* stets spürbar. Das ist keine geringe Leistung, wenn man bedenkt, dass Videospiele üblicherweise drangvolle Zeichenwelten sind, in denen zum Zweck der Spielkohärenz alles ›Sinn‹ machen muss.

Da die Emissionen statischen Rauschens im Gegensatz zu visuellen Daten nicht ignorierbar sind, ist das Radio ein dramaturgisch wichtiges Mittel zur Erzeugung von Spannung innerhalb der Spieldynamik. Zusammen mit dem ausgeklügelten Sounddesign ist hier mit dem Auditiven eine Ebene implementiert, der nicht entkommen werden kann. Das an- und abschwellende Rauschen des *defekten* Radios implementiert das Unheimliche des Medialen als gameplayrelevantes *gadget* in die Spielwelt selbst. Die »Aufsässigkeit« des Mediums wird so für James mehr als einmal zum Lebensretter.

Noise-Effect

Neben Nebel und Radio gibt es noch eine dritte ›Rausch-Quelle‹, die nicht auf den ersten Blick erkennbar ist, jedoch genau deshalb den wahrscheinlich wirkungsvollsten ›Rausch-Zustand‹ in SILENT HILL 2 generiert. Gemeint ist der über das Optionsmenü an- und abschaltbare *noise-effect*, ein grafischer Effekt, der,

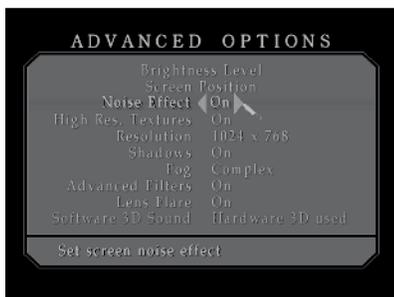


Abb. 8: Standbild aus SILENT HILL 2: Advanced Options.

sofern aktiv, über die gesamte Spielgrafik einen kaum merklichen, farblosen Rauschfilter legt. Die Rezeptionsgeschichte dieses Effekts ist interessant, denn in der ersten Version von SILENT HILL 2, die zunächst nur auf Sonys PS2 erschien, war dieser Effekt vom Benutzer nicht beeinflussbar. In den darauf folgenden Konvertierungen für Microsofts XBOX oder den PC ist dieser Effekt jedoch mittels mehr oder weniger versteckter Untermenüs auch abschaltbar.

Hintergrund könnte sein, dass das durch den *noise-effect* latent unruhig und leicht unscharf wirkende Bild, von der, an den sterilen Hyperrealismus

kontemporärer Polygongrafik gewöhnten, Zielgruppe kritisiert wurde. Die Irritation geht dabei von eben dieser umgedrehten Ästhetik von SILENT HILL 2 aus, die zur ansonsten üblichen, sehr *cleanen* Optik kommerzieller Videospiele konträr verläuft. Zwar sind diverse Grafikfilter, wie sie zum Beispiel in VIEWTIFUL JOE Verwendung finden, schon seit längerer Zeit Standard, jedoch erfüllen diese Filter eine völlig andere semiotische Aufgabe. Ein Filter, der zum Beispiel im erwähnten VIEWTIFUL JOE in vielen ›Einstellungen‹ verwendet wird, simuliert Filmschmutz und das ›springende Bild‹ analoger Bildmedien und ist somit klar als Signifikant identifizierbar, der das Signifikat ›Film‹ als intermediale Anspielung denotieren soll.

Nicht so in SILENT HILL 2. Hier dient ein *fillrate*-intensiver Effekt scheinbar nur der Verschlechterung der Bildqualität. Eine vom Entwicklerstandpunkt her riskante und technisch eher unökonomische, dafür ästhetisch umso reizvollere Entscheidung. Inzwischen hat dieses Beispiel Schule gemacht und findet in vornehmlich an Erwachsene gerichteter Spielesoftware wie MANHUNT Verwendung. Dass dieser *noise-effect* mehr ist als ein Verfahren um sterilen Texturen ein bisschen mehr ›Schmutz‹ zu verleihen, dürfte inzwischen nachvollziehbar sein.

Die Ästhetik von SILENT HILL 2 und die Folgen

Die »Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums« in SILENT HILL 2 bedeutet zunächst einmal eine Steigerung der ästhetischen Qualität kontemporärer Videospiele. Durch die Selbstreferenzialität der Darstellung in SILENT HILL 2 scheint die Ästhetik des Videospieles langsam zumindest an das Reflexi-

onsniveau der klassischen Moderne anzuschließen. War die grafische Darstellung von Videospiele in ihrer historischen Anfangsphase noch durch technische Limitationen gezwungen auf Abstraktion zurückzugreifen, hat sich diese Tendenz in den letzten zehn Jahren immer mehr in Richtung einer möglichst ›realistischen‹ Darstellung virtueller Räume entwickelt (Vgl. Wolf 2003). Nicht zuletzt durch Spiele wie SILENT HILL 2 wird jedoch immer evidenter, dass dieser mimetische Trend innerhalb der Videospieleästhetik hinter den Möglichkeiten des Mediums zurückbleibt. An dieser Stelle beginnen die ästhetischen Kategorien interaktiver Medienkunst langsam in das kommerzielle Feld interaktiver Unterhaltungssoftware einzudringen. In der Implementierung von Stör- und ›Rauschzuständen‹ ist jedoch bisher, mit Ausnahme vielleicht von ETERNAL DARKNESS, kein Videospiele mehr so weit gegangen wie SILENT HILL 2. Bis heute beschränken sich die Anwendungen solcher Grafikfilter vor allem auf die intermediale Bezugnahme auf Analogmedien. Ungebrochen ist auch noch die Ausrichtung polygonaler Räume an den Vorgaben der Zentralperspektive. SILENT HILL 2 bietet einen Ausblick darauf, wie Abstraktion und Selbstreferenzialität die Ausdrucksmöglichkeiten des Videospiele erweitern können, ohne, dass dabei gleich alle kommerziellen Erwägungen über Bord geworfen werden müssen. Die Thematisierung des Unheimlichen als Bezugnahme auf die medialen Ermöglichungsgrundlagen von Videospiele ist noch kaum erprobt. SILENT HILL 2 ist somit ein Vorgeschmack darauf, wie so etwas wie Avantgarde in der Welt der Videospiele aussehen könnte.

- 01 ► Es soll hier jedoch nicht noch einmal versucht werden, das Lacansche Modell des Spiegelstadiums auf das Verhältnis Avatar-Spieler abzubilden, obwohl die Versuchung gerade im Fall SILENT HILL 2 nicht eben klein ist. Vgl. zum Thema ›Spiegelstadium und Videospiele‹: Rehak 2003 sowie Rautzenberg 2002, 37 ff.
- 02 ► Zum Begriff des ›Objekts‹ siehe Kristeva 1982.
- 03 ► Zum Realen als fleischig-amorphes Traumbild: »Es gibt da eine schreckliche Entdeckung [in Freuds Traum von »Irmas Injektion«, den Lacan hier analysiert], die des Fleisches, das man niemals sieht, den Grund der Dinge, die Kehrseite des Gesichts, des Antlitzes, die Sekreta par excellence, das Fleisch, aus dem alles hervorgeht, aus der tiefsten Tiefe selbst des Geheimnisses, das Fleisch, insofern es leidend ist, insofern es unförmig ist, insofern seine Form durch sich selbst etwas ist, das Angst hervorruft« (Lacan 1980a, 199-200). Eine bes-

sere Beschreibung des Kreaturen- und Texturdesigns von SILENT HILL 2 kann man wohl kaum formulieren. Weiter, Lacan: »Es gibt da also die beänstigende Erscheinung eines Bildes, das resümiert, was wir *die Enthüllung des Realen* nennen können in dem, was sich an ihm am wenigsten durchdringen läßt, des Realen ohne jede Vermittlung, des letzten Realen, *des wesentlichen Objekts, das kein Objekt mehr ist, sondern jenes Etwas, angesichts dessen alle Worte aufhören und sämtliche Kategorien scheitern, das Angstobjekt par excellence*« (ebd., 210-211, Herv. M.R.).

04► So in der Eröffnungseinstellung oder während einer Begegnung mit der suizidalen Angela.

05► Auf die bei Lacan bekanntlich dunkle Kategorie des Realen, deren ›Dunkelheit‹ sich allerdings eher ihrer Metaphorizität verdankt, wird noch näher einzugehen sein. Lacan selbst liefert für diese Kategorie im Vergleich zu denen des Imaginären und Symbolischen nur sehr wenige explizite Erläuterungen. Siehe dazu vor allem das Kapitel »*Tyche und Automaton*« in Lacan (1980b und 1980a, 376 ff.). Es ist heuristisch sehr wichtig, das Reale vom Symbolischen und Imaginären streng zu unterscheiden. Das Imaginäre ist nach Lacan als ›Einbildung‹ bestimmt. Es konstituiert im Spiegelstadium nicht nur das Körperbild des Subjekts, sondern umfasst als ursprüngliche Verkennungsfunktion alles was ›Bild‹ ist, also auch die Art und Weise, wie Wahrnehmung ›Realität‹ konstituiert. Das Symbolische umfasst die Ebene der ›Ordnung des Anderen‹, also alles was das Subjekt ›durchzieht‹, diesem jedoch immer schon voraus geht. Gemeint ist in erster Linie die Sprache als Struktur. Das Reale wiederum verschließt sich der Erfassung mittels dieser Kategorien und begegnet als reine Widerständigkeit des schieren ›Dass‹. Anders gesagt: Die Wahrnehmung eines Tisches ist optisch und räumlich über das Imaginäre und ›als Tisch‹, also in seiner alltäglichen Bedeutung und als Signifikant /Tisch/, über das Symbolische bestimmt. Das ist die Ebene der ›Realität‹. Die reine Tatsache allerdings, dass ich mich an diesem Tisch auch stoßen kann, ist eine Qualität des Realen. Das Reale ist nach Malcom Bowie »der Dachziegel, der einem Passanten auf den Kopf fällt, ein Dummkopf, der eine schöpferische Trance vor schnell beendet, oder (mit einem Beispiel Lacans) das Klopfen an der Tür, das einen Traum unterbricht. Das Netz der Signifikanten, in dem wir unser Sein haben, ist nicht alles, was ist, und der Rest dessen, was ist, kann jeden Moment zufällig über uns hereinbrechen« (Bowie 1994, 100).

06► Dieses Thema einer Ekstase der Abwesenheit kann hier nicht in angemessener Breite weiterverfolgt werden. Eine entsprechende Arbeit im Zusammenhang mit Medientheorie wird von mir derzeit vorbereitet. Es sei nur auf die lange Geschichte derartiger Phänomene hingewiesen, die Jan van Eycks *Arnolfini-Hochzeit* (1434) genauso beinhaltet wie Michel Foucaults berühmte Analyse der *Las Meninas* in »Die Ordnung der Dinge« oder die Spiegelung Neos in

Morpheus' Brillengläsern in the MATRIX (Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA, 1999).

07► Vgl. zum Beispiel Capcoms RESIDENT EVIL – Serie.

08► Um Frustration beim Spieler zu vermeiden, wird der Interaktionsablauf in solchen Fällen angehalten, nach Beendigung der ›Störung‹ kann an derselben Stelle weitergespielt werden, an der das Geschehen scheinbar abbrach. Spätestens jetzt wird deutlich, dass es sich nicht um eine echte Störung, sondern um einen inszenatorischen Kniff gehandelt hat.

09► Es gibt zahlreiche weitere Beispiele, nicht nur im japanischen Kino. Nicht immer sind die Bezugnahmen jedoch so deutlich wie hier oder in PHONE (Byeong-Ki Ahn, Korea, 2002) und EXISTENZ (David Cronenberg, USA, 1999). Zu diesem thematischen Komplex des ›Unheimlichen des Medialen‹ gehören auf sehr verschiedenen Ebenen sicher auch Filme wie VANILLA SKY (Cameron Crowe, USA, 2001), die MATRIX-Triologie (Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA, 1999/2003/2003), THE BLAIR WITCH PROJECT oder auch INTO THE MIRROR (Seong-ho Kim, Korea, 2003) sowie THE EYE (Oxide Pang/Danny Pang, Hong Kong, 2002). Samuel Weber hat zusammen mit Bernd Scheffer zum Thema »Die Unheimlichkeit der Medien« im Wintersemester 2003/2004 ein Seminar an der Ludwig-Maximilians-Universität in München abgehalten, in dem es laut Vorlesungsverzeichnis um dieses Unheimliche im Spannungsfeld der Theorien Heideggers, Benjamins, Freuds und Derridas ging. Auf diese umfassende Diskussion kann hier aus Platzgründen und auch mangels einer entsprechenden Publikation leider nicht eingegangen werden. Die in diesem Aufsatz von mir vorgetragene These sind unabhängig von diesem Seminar entwickelt worden, an dem ich auch nicht beteiligt war. Soweit es dem Vorlesungsverzeichnis zu entnehmen ist (http://www.promotion-lit.lmu.de/programm/lp_2003_ws.htm#basis (letzter Aufruf 16.07.2004)) wurde in München aber auch ein Aspekt dieses Themenkomplexes fokussiert (die Wiederholung), der hier - wie zu sehen sein wird – ausgespart bleibt.

10► Ein wichtiger Vorläufer dieses Topos im Bereich Film ist natürlich Michelangelo Antonionis BLOW UP (England, 1966).

11► Diese These bezieht natürlich beträchtliche Schützenhilfe von den Arbeiten Jacques Derridas, der in ›Signatur Ereignis Kontext‹ (in: Derrida 1988) durch eine dekonstruktive Austin-Lektüre das Misslingen von Sprechakten von der Peripherie ins Zentrum rückt: »Oder ist diese Gefahr [des Misslingens eines Sprechakts] im Gegenteil seine innere und positive Möglichkeitsbedingung? Dieses Äußere sein Inneres? Die Kraft und das Gesetz seines Auftretens selbst?« (Derrida 1988, 345).

12► Vgl. Geimer 2002, 324. Es handelt sich um eine ›misslungene‹ Fotografie (einem »Handbuch

der Photographie« von 1930 entnommen), deren linke Bildhälfte durch das Abschmelzen der Emulsion, infolge zu großer Hitze beim Trocknen der Negative schlierige Spuren aufweist, die in den noch erkennbar intakten rechten Teil der Bildhälfte bedrohlich einzudringen scheinen.

- 13► Nur wenn diese Differenz streng eingehalten wird, kann auch das Problem virtueller Realität abseits einer postmodernistischen Reformulierung des Höhlengleichnisses gewinnbringend neu gestellt werden (vgl. dazu Žižek 2001).
- 14► »Der Sinn, den der Mensch immer dem Realen gegeben hat, ist der folgende – es ist etwas, das man immer am selben Platz wiederfindet, ob man nun nicht dagewesen ist oder ob man dagewesen ist« (Lacan 1980a, 376).
- 15► »Und da das thermische Rauschen, das alle Materien, also auch Widerstände oder Transistoren, nach einer wiederum Boltzmannschen Formel bei Arbeitstemperaturen abstrahlen, ein derart weißes Rauschen ist, sind Informationen ohne Materie und Materie ohne Informationen verkoppelt wie die zwei Lesarten eines Vexierbildes« (Kittler 1993, 165). Es ist unschwer zu erkennen, wieviel dieser Aufsatz den Arbeiten Friedrich Kittlers verdankt, dessen Applizierung von Lacans Trias Symbolisches-Imaginäres-Reales auf Medientechnologien hier allerdings nicht streng gefolgt wird. Bei Kittler steht nur das Medium Grammophon in näherem Zusammenhang mit dem Realen (vgl. Kittler 1986, 35 ff.), während dies für mich für Medien insgesamt gilt.
- 16► Im Gegensatz zu *SILENT HILL*, muss der Nebel in *SILENT HILL 2* nicht mehr die Unzulänglichkeiten der Hardware kaschieren. Die schemenhaften Bewegungen der Nebelschlieren zeigen deutlich, dass dieser nun ebenso wie die Dunkelheit eine zentrale dramaturgische Rolle übernimmt.
- 17► Ein Meister in der Beherrschung dieser audiovisuellen Strategien ist natürlich David Lynch, in dessen Filmen Reales und Imaginäres immer wieder durch verschiedene ›Rauschzustände‹ in Beziehung gesetzt werden (vgl. vor allem *LOST HIGHWAY USA*, 1997).

Literatur

- Böhme, Gernot** (2001) *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Fink.
- Bowie, Malcom** (1994) *Lacan*. Göttingen: Steidl.
- Derrida, Jacques** (1988) *Signatur Ereignis Kontext*. In: Ders. *Randgänge der Philosophie*. Herausgegeben von Peter Engelmann. Wien: Passagen-Verlag.
- Freud, Sigmund** (1993) *Das Unheimliche*. In: Ders. *Der Moses des Michelangelo*. Schriften über Kunst und Künstler. Frankfurt/M: Fischer.
- Geimer, Peter** (2002) *Was ist kein Bild? Zur »Störung der Verweisung«*. In: *Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie*. Hrsg. v. Peter Geimer. Frankfurt/M: Suhrkamp, 313-342.
- Kittler, Friedrich** (1986) *Grammophon – Film – Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, Friedrich** (1993) *Signal – Rausch – Abstand*. In: Ders. *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften. Leipzig: Reclam.
- Krämer, Sybille** (1998) *Das Medium als Spur und als Apparat*. In: *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Hrsg.v. Sybille Krämer. Frankfurt/M: Suhrkamp, 73- 95.
- Krämer, Sybille** (2003): *Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren*. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Hrsg. v. Stefan Münker, Alexander Roesler, Mike Sandbothe. Frankfurt/M: Fischer, 78-91.
- Kristeva, Julia** (1982) *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York Chichester, West Sussex: Columbia University Press.
- Lacan, Jacques** (1980a) *Das Seminar von Jacques Lacan Buch II (1954 – 1955) Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse*. Olten: Walter-Verlag.
- Lacan, Jacques** (1980b) *Das Seminar von Jacques Lacan Buch XI (1964) Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*. Olten: Walter-Verlag.
- Lacan, Jacques** (1980c) *Zur »Verneinung« bei Freud*. In: Ders. *Schriften Band III*. Olten: Walter-Verlag.
- Lovecraft, Howard Phillips** (1987) *Die Musik des Erich Zann*. In: *Lovecraft Lesebuch*. Hrsg. v. Franz Rottensteiner. Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Rautzenberg, Markus** (2002) *Spiegelwelt. Elemente einer Ästhetik des Bildschirmspiels*. Berlin: Logos.
- Rehak, Bob** (2003) *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar*. In: *Wolf/Perron 2003*, 103-129.
- Wolf, Mark J.P.** (2003) *Abstraction in the Video Game*. In: *Wolf/Perron 2003*, 47-67
- Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard** (Hrsg.) (2003) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Žižek, Slavoj (2000) Mehr-Genießen. Wien: Turia + Kant.

Žižek, Slavoj (2001) From Virtual Reality to the Virtualization of Reality. In: Reading Digital Culture. Hrsg. v. David Trend. Malden, Massachusetts/Oxford: Blackwell.

Spiele

ETERNAL DARKNESS, Nintendo, 2002.

MANHUNT, Rockstar, 2003.

PROJECT ZERO, Tecmo, 2003.

RESIDENT EVIL, Capcom, 1998.

SILENT HILL, Konami, 1999.

SILENT HILL 2, Konami, 2002.

VIEWTIFUL JOE, Capcom, 2003.

EXTREME GAME DESIGN: SPIELRHETORISCHE ÜBERLEGUNGEN ZUR METHODIK DES GRAUENS

Einleitung

Im folgenden Artikel gehe ich mit Hilfe rhetorischer Analysemittel der Methodik des Grauens nach, wie sie im Game Design des Spieles *SILENT HILL 2* angelegt ist. Dabei konzentriere ich mich

»Das Grauen! Das Grauen!«

JOSEPH CONRAD, *Das Herz der Finsternis*

nicht auf tatsächliche Rezipientenreaktionen, diese Fragestellung obläge einer qualitativ-empirischen Forschung und muss offen gelassen werden. Vielmehr soll zunächst das Phänomen des Grauens als unterhaltende Reaktion auf eine medial vermittelte Alltagsaufhebung allgemein gedeutet und dann im Speziellen bezüglich *SILENT HILL 2* als Metastrategie untersucht werden. Hierfür stelle ich das Modell einer Game-Rhetorik vor, die in der Lage ist, Handlungsangebote und -zwänge in Spielen als argumentative Verhandlung zwischen Game Design und SpielerIn zu übersetzen. Das eingeführte Modell einer Game-Rhetorik greift hierfür das triadische Verhältnis zwischen Rhetor, Kommunikationsgegenstand und Publikum auf, um es sodann für den spezifischen Persuasionsbedarf des interaktiven Unterhaltungsmediums zu novellieren und um Erkenntnisse aus der Sozialanthropologie und der Mensch-Maschine-Informatik zu erweitern. Rechnerbasierte Spiele, so die Idee, errichten einen rhetorischen Kontrollraum, den die Spielenden zu kontrollieren versuchen. Eine Game-Rhetorik glückt dann, wenn SpielerInnen mit Hilfe symbolhafter spielrhetorischer Figuren dauerhaft überredet werden können zu spielen, d.h. ein equilibrischer Zustand zwischen Spielsystem und SpielerIn sich durch andauerndes *gameplay* manifestiert und SpielerInnen sich mit den Spielhandlungsangeboten und -erfordernissen – den Designargumenten – identifizieren.

Alltag versus soziales Extrem

Das Extreme verspricht das Noch-nie-zuvor-Dagewesene, den postmodernen Chock, das Unbekannte, also auch: eine soziale Anomalie. Diese Anomalie kontrastiert zur Normalität des Alltags, indem sie die Beschränkungen von Raum, Zeit, Verhaltensskripten und Veralltäglichungen aufhebt. Eine solche Extrem-

situation widerfährt dem Computerspieler in der Rolle des James Sunderland in Silent Hill, dem Ort des Spiel-Zeit-Raumes.

Auf besondere Weise ist auch in SILENT HILL das Unbekannte stets mit dem Element des Grauens (engl. *Horror*) verknüpft, denn das *Andere* wird nicht nur durch die Anwesenheit einer bestimmten Form des Grauens grauenvoll wie grausam, sondern auch durch sein bloßes Zustandekommen, seine Instanzierung: Grauen löst Furcht in uns aus, unser stärkstes und tiefstes Gefühl, »dasjenige, mit dem sich am besten Illusionen hervorbringen lassen, die sich über die Naturgesetze hinwegsetzen« (Lovecraft 1989, 255). Dass dieses Grauen in Form von »Angstträumen und Mythologemen« (Sturm 1994, 5) interethnisch auftritt – beispielsweise im Falle so genannter »Wiedergängersymbole«, also von Vampiren, Ghoulen, Zombies, Mumien, (vgl. Völker 1994) – spricht für die anthropologische Konstanz dieser Emotion.

Grauen als Alltagsaufhebung

In diesem Sinne ist das Grauen, das uns in den Erlebniswelten der (Bilder-)Geschichten, Hörspiele, Kinofilme und computerbasierten Spiele – »Games« – wie der SILENT HILL-Reihe begegnet, nicht nur (a) eine geradezu idealtypische Lesart des Extremen bzw. (b) Antwort auf eine Alltagsattacke und deren Ausdruck sowie (c) ein sich je nach kulturelem Kontext veränderndes, geradezu greuelhaft strategisches Medienkonstrukt, das seine Evolution u.a. der Gothic-Tradition des 18./19. Jahrhunderts verdankt (vgl. Summers 1938; Lovecraft 1945) sowie sicherlich ebenso Filmen wie DER GOLEM, I WALKED WITH A ZOMBIE oder NIGHT OF THE LIVING DEAD. Schließlich ist das Grauen, mit dem und weswegen wir spielen auch (d) eine wirkmächtige game-rhetorische Affektsprache mit Extrem-Events, denen wir uns in unseren Gesellschaften verstärkt aussetzen. Diese Affektsprache ermöglicht aus sich heraus Extrem-Events und lässt uns aus unserem Alltag fliehen; zugleich ermöglicht und kontrolliert eine solche Rhetorik Extrem-Events, indem Strategien und Taktiken eingesetzt werden, von denen noch die Rede sein wird.

Grauen als Unterhaltungstransmitter

Spiel-Grauen macht Spaß und ist seltsamerweise Ergebnis unserer Angst vor der Dunkelheit, vor der Monstrosität und vor der ultimativen Eindeutigkeit, dem, wie Horrormancier Stephen King es nennt: »Niederknüppeln« mit Hilfe des »Bäh-Faktors« (2000, 313). Was heißt das? Es spritzt das Blut, es fliegen die Gedärme, es schreien sich die Beteiligten die Seele aus dem Leib – das klingt nicht gerade nach »Spaß«. Doch hier »fängt der Boden an wegzurutschen, nicht? Weil das wirklich eine sehr merkwürdige Art von Spaß ist. Der Spaß be-

steht darin, zu sehen, wie andere bedroht werden – manchmal getötet« (ebd., 290). Wiewohl historische Kontinuitätsargumente vorsichtig einzusetzen sind, drängt es sich mir auf, dem Hinweis Kings, Horrorfilme als »die moderne Version des öffentlichen Lynchens« (ebd.) zu begreifen, eine Beschreibung Senecas folgen zu lassen:

»Durch Zufall geriet ich in eine Mittagsvorstellung. Ich erwartete harmlose Spiele, allerlei Scherze, kurz, eine Erheiterung, die die Menschen nach dem Anblick von Menschenblut wieder beruhigt – das Gegenteil trat ein. Alle vorigen Kämpfe waren dagegen sanfte Barmherzigkeit: kein bißchen Scherz, der reine Menschenmord! Nichts, womit sich die Kämpfer schützen können. Jedem Hieb am ganzen Körper ausgesetzt, führen sie selbst keinen vergeblich. Das liebt die Masse mehr als die paarweisen, kunstgerechten, sonst immer verlangten Gladiatorenkämpfe. Warum auch nicht? Kein Helm, kein Schild fängt den Schwertstreich auf. Wozu noch Schutz? Wozu Fechtkunst? All das verzögert ja nur den Tod. Morgens wirft man den Löwen und Bären Menschen vor, mittags den Zuschauern. Die Mörder wünscht man weiteren Mördern vorgeworfen zu sehen, den Sieger spart man auf für neues Gemetzel: das Ende der Kämpfer ist immer der Tod. Feuer und Schwert regieren. So geht's dort zu, bis die Arena ›leer‹ ist. ›Aber er hat doch einen Raub begangen, einen Menschen umgebracht.‹ Gut und schön: ist er ein Mörder, so hat er sein Schicksal verdient. Aber – Unseliger! – was gibt dir das Recht, dabei zuzuschauen? ›Töte, schlag zu, verbrenne ihn! Warum stürzt er sich so angstvoll gegen das Schwert? Warum haut er auf den anderen so zaghaft ein? Warum stirbt er so ungerne? Man schlage sie, bis sie sich gegenseitig verwunden! Brust an Brust, und nackt die Brust – so sollen sie beide den Schwertstößen des Gegners sich bieten! Aber es ist doch Pause! So soll man derweile den Menschen die Kehle durchschneiden, damit wenigstens etwas geschieht!« (Seneca 1965, Brief 7, 3ff.)

Spiele, die die Haare der Betrachter und sicherlich auch der ›Spielenden‹ aufrichteten, also ›ergrauen‹ ließen, waren in der Antike als *spectaculi* eine beliebte Methode der Herrschenden, sich sowohl ungeliebter Feinde zu entledigen als auch zugleich sich der Popularität der Massen zu versichern und den »Euergetes«, den Wohltäter, im Gedächtnis zu verankern (André 1984; Fittà 1997).

Wiewohl King sich mit seinem potentiellen Lyncher, dem Lyncher in uns allen, auf Horrorfilme bezieht, ließe sich seine Deutung somit wohl auf Horrorgames anwenden – mit dem großen Unterschied, dass dort SpielerInnen nicht mehr nur eine Bedrohung passiv erblicken, sondern diese Bedrohung dem eigenen Avatar gilt. So würden wir also in Horrorgames zu potentiellen Lynchern unserer selbst (bzw. zumindest unserer Stellvertreter-Figur) – im euergetistischen Sinne belohnen wir uns dabei sogar, denn im Spiel bereitet es uns Lust, einen anderen, der wir selbst sind und doch nicht – den Avatar – ergrauen zu sehen. Es macht uns Spaß, unseren ›gespielten‹ Tod zu erleben. Diese Feststellung untermauert nur, dass alle Spiele – nicht nur die der SILENT HILL-Reihe bzw. Hor-

rorgames – »kleine Feste im Alltag« (Bausinger 2000) abbilden, in denen es ja wiederum um Leben und Tod geht. Wenn wir im Grunde im Spiel das Sterben, das Leiden und das Leben *üben*, so verlangen gerade Horrorspiele unser Engagement für und unsere Einwilligung in eine gemeinsame Konspiration, die sich darauf verständigt, die Regeln des Alltags aufzuheben (vgl. Schlobin, 1983, 2260 und Irwin, 1976, 8).

Spielgrauen gestalten

Ob nun erzeugt durch Alltagsentgleisung, Dunkelheit, Bestialität oder die genußliche Zustimmung der ComputerspielerIn – das Grauen, das in Games beim *gameplay*, d.h. der symbolischen Verhandlung zwischen Game Design und SpielerIn, zustande kommt, besitzt offensichtlich eine Rhetorik, genauer gesagt: eine Game-Rhetorik des Grauens, welche, da sie im Rahmen eines Spieles auftritt, mit ihren rhetorischen Designfiguren der Extreme delektieren soll. Im Folgenden möchte ich dieser Game-Rhetorik des Grauens nachspüren und auf einige spielrhetorische Aspekte bei *SILENT HILL 2* eingehen. Zunächst sind hierfür einige Anmerkungen über das Wesen einer Game-Rhetorik nötig, welche von mir an anderem Ort bereits detaillierter dargestellt und visualisiert wurde (vgl. Walz 2003).

Was ist Game-Rhetorik?

Wie im Spiel geht es in der Rhetorik um das Gewinnen und das Verlieren, das ausgeübte Über-Leben und Sterben (der Argumente), wiewohl weniger finalistisch als in der eigenweltlichen Spiel-Raum-Zeit, welche erst durch Regeln konstituiert und durch Zielverfehlung oder -erfüllung wieder aufgehoben wird.

Während Salen/Zimmerman (2003, 517ff.) die (Kultur-)Rhetorik eines Games als Methode begreifen, Ideologie zu vermitteln bzw. im Spieler zu verankern, definiere ich Game-Rhetorik in der Tradition der antiken Rede-Rhetorik als wissenschaftliche Systematik, mit deren Hilfe rechnerbasierte Spiele nicht nur gestalterisch analysiert werden können, sondern auch als Handreiche dienen kann, um das Game Design dieser Spiele zu konzipieren. Die Game-Rhetorik eines Spieles entfaltet sich im Rahmen des *gameplays* eines Spieles, indem Game Design und SpielerIn den Spielverlauf quasi miteinander verhandeln.

Zwar gilt sicherlich, dass das Design eines Spieles – also sein Regelsystem, seine Kernmechaniken, Interaktionsprozesse, sein Interface, seine Dramaturgie: kurz, die Abfolge der Handlungsangebote und -erfordernisse im Spiel – stets Ideen und Werte einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Ortes reprä-

sentiert und somit rhetorisch operiert; jedoch verkürzte eine solche Sicht die Möglichkeiten einer Game-Rhetorik als strategisches und effektives Spielhandlungsinstrumentarium auf den Vorwurf, die Rhetorik sei »hinterlistige Kunst, die nur auf egoistische, trickreiche Manipulation der Menschen aus ist« (Knappe 2000, 7).

Vielmehr erklärt und ermöglicht eine Game-Rhetorik das triadische Prozessverhältnis von Game Design, SpielerIn und deren Aufeinandertreffen im *game-play* als symbolische Verhandlung, deren positives, wiederkehrendes Ergebnis die Erzeugung von andauerndem Spiel ist. Die Persuasion als Kernoperation einer Game-Rhetorik ist also dann erfolgreich gewesen, wenn der/die SpielerIn beginnt zu spielen und weiter spielt, will heißen: Ein equilibrischer, sogenannter Konsubstantialitätszustand zwischen SpielerIn und Game Design hergestellt ist. Den Begriff der »Konsubstantialität« – auch austauschbar mit »Identifikation« – habe ich vom neuzeitlichen Rhetorikforscher Kenneth Burke (1969, 1973) übernommen und für eine Game-Rhetorik erweitert. Was bedeutet er?

Identifikation als Schlüssel zu einer Game-Rhetorik

Games bedingen – damit sie überhaupt *abgespielt* werden können – Mensch-Computer-Aktivitäten, und diese Aktivitäten involvieren kooperative symbolische Handlungen, die wir auch als »Interaktivität« beschreiben können. Kooperationskopplung (im Sinne erfolgreicher Persuasion) kann aber nicht hergestellt werden ohne vorherige Konsubstantialität bzw. Identifikation zwischen den beiden Spielparteien, denn Identifikation stellt den zentralen Mechanismus dar, welcher Grund aller sozialen Kohäsion ist. Ein/e Game DesignerIn kann Identifikation herstellen, indem er/sie sich eines Arsenal an Identifikationsymbolen bedient und diese den Spielenden als Handlungsargumente anbietet, also versucht, Kooperation qua Handlungsangeboten (»Du kannst nach Norden oder Westen gehen.«) und Handlungsnotwendigkeiten (»Ein Zombie greift Dich an – verteidige Dich!«) zu induzieren. Idealerweise kommt es zu einer konstanten Kopplung zwischen Game Design und SpielerIn, dem oben genannten Konsubstantialitätszustand; dieser profitiert zudem von der Doppelrolle der SpielerIn als HandlungszeugIn und HandlungsteilnehmerIn. Die argumentative Kopplungsstrategie eines Game Designs besteht also stets darin, SpielerInnen zu ermächtigen, Kontrolle über das Gestaltete, Aktivierte auszuüben, während die Aktivitäten der Spielenden zugleich kontrolliert und gesteuert werden. Diese Kopplung findet auf einer systemischen, symbolischen und strukturellen Ebene statt.

Systemische, symbolische und strukturelle Kopplungsebenen

Die Strategie und Argumentation eines Game Designs besteht aus strukturellen Handlungsangebots und -zwangselementen, welche entweder solitär oder kombinatorisch (1) sensumotorische, (2) semiotische, (3) syntaktisch-regelbezogene oder (4) selbstreferentiell-psychodynamische Spielererwartungen, -kontexte (z.B. Wünsche oder Phantasien der SpielerIn) und -kontexte rhetorisch ansprechen und bedienen (vgl. Fritz 1995), um Identifikation zu schaffen. Zugleich kommt es zu einer symbolischen Kopplung, indem das Game Design den Spieler als interimistischen »Designer« des eigenen Spieles installiert. Somit wird die o.a. SpielerIn-Doppelrolle erweitert um die der SpielgestalterIn, die als solche eine Spielsession jederzeit beenden kann. Das System, welches sich im Zwischenspiel von SpielerIn, Game Design und *gameplay* konstituiert, sollte dabei aus kognitiv-funktionaler Systemdesign-Perspektive verständlich, benutzbar, experientiell und zielanbietend sein (Swartout/van Lent 2003, 37), d.h. eine glaubwürdige Erfahrung einer Fantasiewelt schaffen.

Die drei eingeführten Kopplungsdimensionen erzeugen somit theoretisch in jedem Game ein reziprokes Macht- und Kontrollsystem, das zwischen den Wünschen und Kenntnissen des/der SpielerIn und dem intendierten Design des Spieles balanciert. Im Folgenden betrachte ich, auf welche Weise dieses Identifikationssystem für das Grauensszenario von SILENT HILL 2 taktisch erzeugt werden soll; zunächst gehe ich aber der übergeordneten Frage nach, welche rhetorischen Strategien im Spiel zum Einsatz kommen

Game-Rhetorik des Grauens am Beispiel SILENT HILL 2

Das Game-Grauen in SILENT HILL 2 soll über eine Reihe von rhetorischen Game Design- Grauensstrategien SpielerInnen konsubstantialisieren; dabei sollten die im Folgenden vorgestellten taktischen Maßnahmen des Spieldesigns stets in Verbindung mit den hier angeführten Strategien gelesen werden. Ob diese Strategien tatsächlich und für die Mehrzahl der SpielerInnen in ähnlicher Intensität wirksam sind, müsste eine Rezeptionsstudie zeigen; der vorliegende Aufsatz beabsichtigt nur, sich mit der basalen Methodik der Graunerrhetorik in Games wie SILENT HILL 2 zu beschäftigen. Einige dieser Maßnahmen beschreibt Diane Carr bereits, so zum Beispiel den intensiven Echtzeitverlauf der Spielreihe: »Players are urged to keep moving« (2003, 4), den Rhetoriker als *compositio* bezeichnen würden. Weitere augenfällige Strategien möchte ich beispielhaft anführen:

- In SILENT HILL 2 wird Grauen jungianisch-archetypisch inszeniert als ultimative Repression und Paralyse des individuellen Willens, vgl. ebensolche Maßnahmen in Horrorfilmen (Laccino 1994); der Spieler, als Avatar James, durchläuft bis zu den möglichen Enden des Spieles seine persönliche »Tour de Force«
- Grauen entsteht als Spannung zwischen der gewünschten Wiederherstellung von Kontrolle und dem permanenten Kontrollverlust bzw. der Ausgeliefertheit des Hauptcharakters James Sunderland, der sich auf der Suche nach Mary, seiner vermeintlich toten Ehefrau, befindet, die ihm einen Hinweis hat zukommen lassen, wo er sie finden werde
- Grauen dient dem Ausdruck einer manichäischen, demnach moralistischen Weltansicht als Stoff, in der es zum Kampf zwischen Gut und Böse kommt (vgl. Krzywinska 2002); jedoch bleibt James nicht verschont von Augenblicken der Ambivalenz, in denen er womöglich das Böse perpetuiert und es nicht bekämpft
- Grauen tritt in Erscheinung als Er- und Durchleben einer *verkehrten* Fantasiewelt, in der Alltagswissen – wer tot ist, bleibt es – attackiert wird
- Grauen wird positiviert, indem es zu einer temporären Befreiung von raumzeitlichen Beschränkungen kommt, die in einer aristotelischen *Katharsis* gipfelt
- Grauen als Konsequenz von Furcht wird nach den Erkenntnissen der nomologischen Emotionspsychologie erzeugt, indem stets eine zweite (negative) Basisemotion konnotiert wird, z. B. Schuld oder Scham (vgl. Izard 1994)

Game-rhetorische Grauelemente in SILENT HILL 2

Auf welche Weisen nun werden Handlungsangebote und -erfordernisse in SILENT HILL 2 konkret verargumentiert? Welche exemplarischen game-rhetorischen Figuren kommen zum Einsatz, um Grauen methodisch zu erzeugen und zugleich spielbar zu machen?

Nachdem im vorausgegangenen Abschnitt von Strategien die Rede war, spreche ich nun also Game Design-Kopplungstaktiken an, die mit Hilfe von game-rhetorischen Figuren Spielhandlungen anbieten und Spielhandlungen erzwingen. Eine Strukturierung dieser Grauelementstaktiken entlehne ich Notizen eines Meisters des unheimlichen Romans, H. P. Lovecraft, der uns neben seinen Geschichten auch Notizen über »Elemente der unheimlichen Geschichte und Typen der unheimlichen Geschichte« (1989, 271ff.) hinterlassen hat. Diese Notizen halten, wenn auch skizzenhaft, Wesentliches zur literarischen Rhetorik des Grauens fest und sollen anhand meiner game-rhetorischen Ausführungen hinsichtlich interaktiver Unterhaltungssoftware angepasst und mit Beispielen aus SILENT HILL 2 versehen werden.

Game Design-Grauenstaktik I: Fundamentales Grauen oder eine Abnormität

In der klassischen griechisch-lateinischen Rhetorik gilt die so genannte Gedankenfigur *fictio personae* als »besonders pathetisches Kunstmittel zur Herstellung der *evidentia*« (Ueding/Steinbrink 1986, 294), also der Augenscheinlichkeit, d.h. des Extremen als Kopplungstaktik, durch das Evozieren von Personen. »Da diese Darstellung hochgradig evidente Eindrücke beim Publikum herstellt, ist die *fictio personae* eine in besonderem Maße Affekte erregende Gedankenfigur und erinnert an magische Praktiken« (ebd., 295).

In *SILENT HILL 2* wird die *fictio personae* auf zweierlei Weise zum Einsatz gebracht: Einerseits erscheinen Monster aus dem Nichts. Jedoch weitaus nachdrücklicher und vor allem als Langzeitziel etabliert das Design des Spieles Mary, die als (Schein-)Tote und potentielle Wiedergängerin den Spieler-Avatar James anruft, ihm einen Brief schreibt. James erhält weitere Botschaften, Hinweise, entweder über anwesende oder auch unbestimmte Personen – alles Formen der *fictio personae*, die Unbehagen über den gesamten Verlauf des Games hinweg erzeugen. Dass die Person des Spielers die Rolle von James bei der Suche nach Mary übernimmt, ist im Übrigen als eine weitere, wenn auch profane Form der *fictio personae* zu bezeichnen. Parodie und personifizierende Metapher gelten als rhetorische Anrainer der *fictio personae*; die *Mimesis* benachbart die *fictio personae* ebenfalls, dient aber als vergleichsweise schwächeres Mittel der Affekterregung.

James Sunderlands Fluchtsuche und der Versuch, die Handlungsanweisung der an Mary gekoppelten *fictio personae* aufzulösen, finden in einem relativ verlassenem, transformativen, entwurzelt-lebensfeindlichen Welt-Gelände statt und berufen sich dabei auf Archaismen (beispielsweise ›uralte‹ Friedhöfe, ›no access areas‹) sowie die aus der Gothic-Literaturtradition bekannte Metapher des ›old dark house‹. Die genannten Figuren – *detractio* (Auslassung), Transformation, Archaismus – werden insbesondere unterstützt und angereichert durch den Nebel, die *obscuritas* des Game-Szenarios. Was lauert hinter der Nebelwand? War da ein Geräusch? Schlägt mein Monster-Sensorgerät aus? Diese Art von ›gothic story gameplay‹ verbindet sich also mit Periphrasen – uneigentlichen Umschreibungen – und Emphasen, d.h. Andeutungen, um somit die Fundamentalität des Grauens, die Anomalie der Spielsituation in *SILENT HILL 2* zu unterstreichen und SpielerInnen symbolisch und strukturell an das Geschehen zu koppeln.

Game Design-Grauenstaktik II: Inszenierung der allgemeinen Auswirkungen des Grauens

In SILENT HILL 2 greifen Monster/Wiedergänger den Avatar in körperlicher wie emotionaler Weise an. Diese agonale Grauenstaktik wird ergänzt durch affektive Handlungskonflikte, mit denen sich der Spieler-Avatar konfrontiert sieht. Schnell geht es für James um Mord und Selbstmord, welche er verüben kann und sogar muss. Die Unausweichlichkeit der Entscheidung zeigt, wie sich das Grauen in SILENT HILL 2 zuspitzt, wie es sich quasi metonymisch auf James überträgt. Nicht mehr der Ort Silent Hill birgt das Grauen, nein, James ist, als Ausdruck des *worst case* schließlich das Grauen selbst. Eine initiale Design-Maßnahme, die diese Unausweichlichkeit unterstützt, besteht im langen Weg, den der Avatar zu Beginn des Spieles hinter sich bringen muss, um das erste Mal tatkräftig ins Spiel eingreifen zu können. Den ›point of no return‹ überschreiten wir also bereits sehr früh, indem wir hingehalten werden – im klassischen rhetorischen Kanon ist diese Figur als *sustentatio* bekannt.

Game Design-Grauenstaktik III: Manifestationen des Grauens

Das Grauen manifestiert sich auf verschiedene Arten und Weisen in SILENT HILL; dabei spielen besonders ›Grauensverkörperungen‹ eine Rolle. Klassiker wie der ›fälschlich Angeklagte‹ oder das ›verlassene Mädchen‹ korrespondieren mit extremen, psychodynamischen Situationen wie dem Auffinden des eigenen Grabes oder dem Zwangsmord, der Sterbehilfe an der eigenen Geliebten. Der Tod des nächsten Menschen unterstützt emphatisch und wiederholt (in der Wiederholung aber mit veränderter Zielrichtung im Sinne der klassischen Rhetorikfigur des *polyptoton*) die Manifestation des Grauens über den Bildschirm hinaus, indem die Privatpersonae der Spielenden und deren Ego-Emotionen, d.h. deren moralische Selbstsicht, angesprochen sind. Es findet also eine strukturelle Kopplung statt, indem auf symbolischer Ebene die Identität des Protagonisten James im Laufe des Spieles *antonomatisch* verändert, d.h. durch eine andere ersetzt wird.

Game Design-Grauenstaktik IV: Typen der Furchtreaktion: Handlungsangebote und -notwendigkeiten

SILENT HILL 2 kennt mehrere furchtbasierte Zieldimensionen, innerhalb derer Kopplungstaktiken eingesetzt werden, um Handlung anzubieten und auch Handlung zu erzwingen.

Als langfristiger, gesamtspielumfassender Furchtreiz dient die Game Design-Figur des *inversio*, die eine symbolhaft verkehrte Welt zur Folge hat. Im rhetorischen Sinne handelt es sich darüber hinaus um eine *inversio*, die einen rheto-

rischen Barbarismus andeutet, einen ›Fehler im System‹. Es muss das Ziel von James Sunderland sein, durch Investigation sowohl den Ursprung der Anomalie zu eruieren als auch den ›guten‹ (weil: normalen) Zustand wiederherzustellen. Im Rahmen dieses manichäischen Diskurses durchläuft Sunderland einen labyrinthischen – nicht irrgartlichen oder rhizomatischen – Suchparcours, der diese zielgerichtete Investigation räumlich ausgestaltet.

Besondere Hervorhebung als mittelfristige Furchtreaktion verdient die Handlungsfigur des allgegenwärtigen Sammelns, Anwendens und Ablegens von Gegenständen, Waffen etc., die entweder hinsichtlich der langfristigen oder der kurzfristigen Furchtreaktionen nützlich und angemessen erscheinen. Diese Betätigungen besitzen somit eine Brückenfunktion für James Handlungs- und vor allem Zielrepertoire, das sich in den kurzfristigen Furchtreaktionen zusammenfassend mit Flucht und Kampf beschreiben lässt.

Game Design-Grauenstaktik V: Spezielle Auswirkungen des Grauens in Bezug auf die jeweilige Situation: Kooperationsinduzierende Argumente

Als beispielhafte Kooperationsinduktionsargumente in SILENT HILL 2, die strukturelle Kopplung auslösen sollen, möchte ich aufführen:

- **Sensumotorisches Argument:** Die Schulterblick-3D-Perspektive des Spieler-Avatars dient einer resonanten, d.h. eigenkörperlichen Interaktion, welche eine größere Identifikation mit dem Geschehen bewirken soll, da SpielerInnen womöglich stärker in das Spielgeschehen immersiert werden
- **Syntaktisches Argument:** Der labyrinthisch-lineare Regelab- und Regelverlauf bewirkt eine gleichmäßig schnelle Spiel-Bewegung, welche sich an der Antizipation des nächsten Ereignisses orientiert. In der Konsequenz wird das Spiel, obwohl es Adventure-Elemente besitzt, eher wie ein Action-Game erlebt.
- **Semantisches Argument:** Mit Hilfe des Audioanteils stellt das Design Immersion her; als Beispiele dienen die Figurenantizipation (Hören, ehe wir sehen), Noise (unkategorisierbare Geräusche verwirren), Schreie (demonstrieren grundsätzliches Grauenszenario) und schließlich Ego-Geräusche (James' Laufgeräusch, welches häufig solitär auftritt und die Einsamkeit und Determiniertheit des Charakters unterstreicht).
- **Selbstreferentielles Argument:** Die kathartische Wiederherstellung von Ordnung ist das Makroziel des Spieler-Avatars. Die Kooperation muss also bis zum Schluss aufrechterhalten werden und sorgt somit für eine andauernde Kopplung zum Design.

Resümée

SILENT HILL 2 zeigt auf game-rhetorischer Ebene, wie Grauen in Games wirksam inszeniert werden kann. Dass dabei dieses Grauen als Ego-Extrem auftritt – will heißen der Protagonist selbst schließlich für das Grauen mitverantwortlich ist – unterstreicht die strategische Effektivität des Game Designs – wie wohl mir persönlich das Spiel die Haare nicht hat ergrauen lassen. Es zeigt sich zudem, dass eine rhetorische Annäherung an rechnerbasierte Spiele auch über deren intendierte Affektwirkung grundsätzlich sehr ergiebig sein kann, eine geordnetere, empirisch abgesicherte Figurstilistik aber vonnöten wäre, um das Analysieren und Produzieren solcher Spiele nach game-rhetorischen Gesichtspunkten zu ermöglichen.

Literatur

André, Jean-Marie (1984) *Les Loisirs en Grèce et à Rome*. Paris: Presses Universitaires de France.

Bausinger, Hermann (2000) *Kleine Feste im Alltag: Zur Bedeutung des Fußballs*. In: *Über Fußball. Ein Lesebuch zur wichtigsten Nebensache der Welt*. Hrsg. von Wolfgang Schlicht & Werner Lang. Schorndorf: Hofmann, 42-58.

Burke, Kenneth (1969) *A Rhetoric of Motives*. Berkeley: The University of California Press.

Burke, Kenneth (1973) *The Rhetorical Situation*. In: *Communication: Ethical and Moral Issues*. Hrsg. von Lee Thayer. London: Gordon and Breach Science Publishers, 263-275.

Carr, Diane (2003) *Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 3, Nr. 1, <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (letzter Aufruf: 24.11.2004).

Fittà, Marco (1997) *Giochi e giocattoli nell'antichità*. Milano: Leonardo Arte.

Fritz, Jürgen (1995) *Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen*. In: *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Hrsg. von Jürgen Fritz. Weinheim, Juventa, 1995, 11-38.

Iaccino, James (1994) *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films*. Westport, CN: Praeger.

Irwin, W.R. (1976) *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Urbana: University of Illinois Press.

Izard, Carroll E. (1994) *Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie*. 3. Auflage. Weinheim: Beltz.

- King, Stephen** (2000) *Danse Macabre. Die Welt des Horrors*. München: Ullstein.
- Knape, Joachim** (2000) *Allgemeine Rhetorik. Stationen der Theoriegeschichte*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
- Krzywinska, Tanya** (2002) *Hands-On Horror*. In: *ScreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces*. Hrsg. von Geoff King und Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 206-224.
- Lovecraft, H. P.** (1989) *Azathoth*. *Vermischte Schriften*. Ausgewählt von Kalju Kirde. Frankfurt: Suhrkamp.
- Schlobin, Roger** (1983) *Fantasy versus Horror*. In: *Survey of Modern Fantasy Literature*. Hrsg. von Frank N. Magill und Keith Neilson. Salem: La Canada, 2259-2266
- Seneca, Lucius Annaeus** (1965) *Briefe an Lucilius*. Herausgegeben und neu übersetzt von Ernst Glaser-Gerhard. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Sturm, Dieter** (1994) *Literarischer Bericht*. In: *Von denen Vampiren*. Hrsg. von Dieter Sturm & Klaus Völker. Frankfurt: Suhrkamp, 534-581.
- Summers, Alphonse Montague** (1938) *The Gothic Quest: A History of the Gothic Novel*. London: The Fortune Press.
- Swartout, William/van Lent, Michael** (2003) *Making a Game of System Design*. In: *Communications of the ACM*. Vol. 46, Nr. 7, New York: ACM Press, 32-39.
- Ueding, Gert und Bernd Steinbrink** (1986) *Grundriss der Rhetorik. Geschichte. Technik. Methode*. Stuttgart: Metzler.
- Völker, Klaus** (1994) *Historischer Bericht*. In: *Von denen Vampiren*. Hrsg. von Dieter Sturm & Klaus Völker. Frankfurt: Suhrkamp, 505-533.
- Walz, S. P.** (2003) *Delightful Identification and Persuasion: Towards an Applied and Analytical Rhetoric of Digital Games*. In: *Level Up. Proceedings of the Digital Games Research Conference*. Hrsg. von Marinka Copier und Joost Raessens. Utrecht: DiGRA & Utrecht University Press, 109-124.

Spiele

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment 2001.

Filme

DER GOLEM, Paul Wegener, D 1914.

I WALKED WITH A ZOMBIE, Jacques Tourneur, USA 1943.

NIGHT OF THE LIVING DEAD, George A. Romero, USA 1968.

EINIGE BEMERKUNGEN ZU SUCHE UND ANGST IM DIGITALEN PROBLEMRAUM SILENT HILL 2

In diesem Text werden wesentliche Merkmale des Spiels SILENT HILL 2 auf philosophische und historische Positionen bezogen. Bei Spielen, die wie SILENT HILL 2 zum ›Survival Horror Genre‹ gehören, scheinen zwei Konstellationen von Phänomenen von besonderem Interesse zu sein:

1. Der Zusammenhang des Suchens und der Angst.
2. Der Zusammenhang von Raum und dem Unheimlichen.

Innerhalb dieses Rahmens ist der wohl reflexionsbedürftigste Begriff der der ›Suche‹. Deshalb setze ich voraus, dass Vorgänge des Suchens unterschiedlichen Teloi¹ gehorchen. Spezifisches Suchen ist kontextbezogen. Das Spektrum reicht hierbei von der Suche zur Erschließung von Räumen und Gelände (Kartieren und Entdecken) über die Suche nach Lösungen von Problemen und Rätseln (Forschen und Enträtseln) bis hin zur Suche nach den verborgenen Verbindungen zwischen dem, was schon gefunden wurde (ein Suchen zweiter Ordnung also). Stets jedoch ist die Suche, so kann man vereinfacht sagen, eine Suche nach Wissen. Ob wissenschaftliches Suchen, religiöses Suchen, mediales oder spielerisches Suchen: Historisch betrachtet geht der Suchvorgang nach Wissen bemerkenswerter Weise mit einer besonderen Dimension der Angst einher.

Das Ungewisse und Paradoxe, das Unmögliche und das Unheimliche treten hier in einem Bedeutungsquadrat zusammen, welches ich in vorliegenden Text eingehender fokussieren möchte.

Die Suche, die Angst, der Sprung und die Wiederholung bei Kierkegaard

Adventures im weitesten Sinne – zu ihnen kann auch das ›Survival Horror Genre‹ und damit SILENT HILL 2 gerechnet werden – kommen ohne Gedächtnis- und Wiederholungsstrategien nicht aus, denn gerade in diesem Spannungsfeld entfaltet sich die Zugkraft des Abenteuers. Die Erinnerung und die Wiederholung spielen auch im Werk Sören Kierkegaards eine außerordentliche Rolle, ebenso wie die Suche und die Angst. Dennoch sind Kierkegaards Werke, wohl

»Consider it logically,« Valdez said.
 »What is my problem? To find *Cathy*. What do I know about *Cathy*? Nothing.«
 »That doesn't sound so good,« Marvin said.
 »But it is only half of the problem. Granted that I know nothing about *Cathy*, what do I know about *Finding*?«
 »What?« Marvin asked.
 »It happens that I know everything about *Finding*,« Valdez said triumphantly, gesturing with his graceful terracotta hands. »For it happens that I am an expert in the Theory of Searches!«
 ROBERT SHECKLEY. *Mindswap*, 1966

aufgrund ihres theoretischen Status als besondere Form der Experimentalpsychologie und ferner aufgrund der starken religiösen Ausrichtung, im Wesentlichen nie auf ihren spieltheoretischen Wert hin überprüft worden. Dies ist besonders verwunderlich, da bereits die Titel der ersten beiden Texte des dänischen Philosophen spieltheoretische Grundsätze widerspiegeln. Sowohl Prinzipien des »Entweder-Oder« (Kierkegaard 1998) als auch der »Wiederholung« (Kierkegaard 1984) haben als handlungstheoretische Prinzipien von vielen Spielformen zu gelten. Besonders nachhaltig können in diesem Zusammenhang Kierkegaards Konzepte auf die Erforschung narrativer Spiele angewandt werden. Dies ist deshalb der Fall, weil diese Schriften »wohl Möglichkeiten des

Lebens Kierkegaards repräsentieren«, ¹³ d.h. *in concreto*, Kierkegaard spielt innerhalb dieser Schriften die Existenz verschiedener Charaktere durch, überprüft ihre Handlungen, Reden und Einstellungen vor dem Hintergrund narrativ konstruierter Situationen. In »Die Wiederholung« etwa hat Kierkegaard sich in zwei Personen aufgespalten, zwischen denen er ein dialogisches Prinzip zu etablieren sucht, das an den Grundsätzen weltlicher Existenzebenen, zuletzt dem weltlichen Dasein selbst, rührt.

Kierkegaards Anschauung nach entspricht die Erinnerung der Passivität, wohingegen die Wiederholung *per se* Aktivität ist. Bei der Gegenüberstellung des griechischen Begriffs der Erinnerung und des modernen Begriffs der Wiederholung stellt er fest, dass »Wiederholung und Erinnerung [...] dieselbe Bewegung [sind], nur in entgegengesetzter Richtung. Denn was da erinnert wird, ist gewesen, wird nach rückwärts wiederholt, wohingegen die eigentliche Wiederholung nach vorwärts erinnert« (Kierkegaard 1984, 7). Der Vorgang, der an anderer Stelle zwischen Passivität und Aktivität dieser beiden Bewegungen moderiert, ist das Suchen. Das Suchen ist bestimmt von mnemotechnischen und repetitiven Aufgaben, die einerseits die Voraussetzung für zielgerichtetes Handeln im Spiel-Raum sind und aus welchen sich andererseits Lösungen innerhalb dieses spezifischen Problemraums synthetisieren lassen. Fortschritte im Suchen organisieren sich demnach nicht entlang kontinuierlicher logischer Deduktion, sondern entlang diskontinuierlicher Synthesen zur Lösung von Teilproblemen, die sich im alternierenden Wechsel von Passivität und Aktivität – Erinnerung und Wiederholung – sprunghaft entwickeln.

Die Sprunghaftigkeit bei ›Survival Horror Games‹ wie SILENT HILL 2 ist evident. Ist ein Teil des zu erspielenden Problemraums gelöst, folgt eine nicht-interaktive und instruktive Filmsequenz, die die narrative Kontinuität des weiter zu erschließenden Problemraums für den Spieler gewährleistet. Sprunghaftigkeit bei der Suche ist in der Philosophie Kierkegaards ein wesentlicher Parameter, um der paradoxen Konstruktion von Welt entgegenzutreten und dabei ist wiederum »die Wiederholung [...] *conditio sine qua non* für jedes dogmatische Problem« (Kierkegaard 1984, 23). Das Wagnis des Sprungs ist notwendig, um die Entwicklung des Lebens voranzutreiben, denn das Individuum schreitet für Kierkegaard in der Bewegung von Zustand zu Zustand voran. Dasselbe kann man dem Spieler und seinem Avatar in SILENT HILL 2 attestieren. In den Worten des Philosophen: »Ein jeder Zustand wird durch einen Sprung gesetzt« (Kierkegaard 1909, 116).

Ferner stellt die Angst bei Kierkegaard eine Möglichkeit zur Freiheit dar. In ihr zeigen sich die Möglichkeiten des menschlichen Handelns auf zwiespältige Weise: Einerseits exponiert die Angst die Möglichkeiten des menschlichen Handelns als Ausdruck des Menschseins und der Freiheit. Andererseits offenbart dieser Grundaffekt den Verlust von Obhut und markiert dadurch die Machtlosigkeit des menschlichen Handelns gegenüber der Freiheit. Diese Grundelemente der Kierkegaardschen Philosophie stehen zwar in enger Verbindung mit der Suche nach Transzendenz und Glaube – sind also im Wesentlichen theologiekritisch begründet –, es ist in diesen Elementen jedoch zugleich eine Handlungstheorie angelegt, die für das ›Survival Horror Genre‹ im Allgemeinen und für SILENT HILL 2 im Besonderen gelten: Das Suchen und die Angst bedingen sich als Spielaufgabe und Affekt; ohne die Verschaltung rationaler Suche und irrationaler Angst wäre SILENT HILL 2 nicht das, was es ist. Durch die Komposition strategischer Kombinationsaufgaben und Affekt erzeugender Atmosphärenwechsel wird der kognitive Vorgang des ›Suchens nach Möglichkeiten‹ durch die Affektkomponente der Angst relativiert. Relativiert wird der Suchvorgang aber nicht im Sinne einer Einschränkung, ganz im Gegenteil, erst durch die Angst wird in den Suchvorgang ein gestalterisches Prinzip implementiert, welches für ›Survival Horror Games‹ Genre konstituierend und atmosphärenspezifisch ist. Dieses emotionale ›Suchklima‹ stellt sich für den Spieler in etwa wie folgt dar:

»So fährt des Individuums Anlage wild umher in seiner eigenen Möglichkeit, entdeckt jetzt die eine, nun eine andere. Aber des Individuums Möglichkeit will nicht bloß gehört werden, sie ist nicht wie die der Luft dahinbrausend, sie ist zugleich gestaltend, deshalb will sie zur gleichen

Zeit gesehen werden. Jede seiner Möglichkeiten ist daher ein tönender Schatten« (Kierkegaard 1984, 29).

Die Suche selbst ist, wie schon das Wortfeld des Suchens nahe legt, kein eindeutig bestimmbarer Vorgang. Man sucht vom Banalen zum Metaphysischen, vom Figurativen zum Abstrakten, in der Zeit und im Raum, nach etwas, jemandem, nach Sinn, Wahrhaftigkeit, etc. In der Zusammenschau kann aber doch allem Suchen ein gemeinsames Symptom nachgewiesen werden: Suchen produziert stets Wissen. Beim Suchvorgang verhält es sich dann, wie Kierkegaard feststellt, folgendermaßen:

»Die Angst läuft vorweg, sie entdeckt die Folge, ehe denn sie kommt, so wie man es an sich selber spüren kann, dass ein Wetter im Anzuge ist« (Kierkegaard 1909, 119).

Das Suchen ist, so betrachtet, kein kontinuierlicher intentionaler Vorgang. Es produziert Wissen in intuitiven Sprüngen, die von der Angst geschürt werden. Die Angst, die ständig vorweg läuft, ist Motivator und Hemmnis der Wissensproduktion in einem.

Die Suche nach der Suche und das Multiple Ending

Der wesentliche Unterschied von SILENT HILL 2 zu anderen, zumeist älteren Spielen ist, dass die Wiederholung des strategischen Handelns innerhalb ein und desselben Problemraums dennoch differente Abschlüsse produzieren kann. Wenn ein und dieselbe Strategie wiederholt wird, ist das kein Garant dafür, dass ein bestimmter Spielschluss erzielt wird. Ein jeweils spezifischer Abschluss des Spiels ist hier vollständig abhängig vom Spielstil des Spielers. Der Stil, in dem mit den Angeboten des Spiels umgegangen wird, reguliert die Einfädelung eines bestimmten Endes der *multiple endings* von SILENT HILL 2.

Die Idee verschiedener Lösungswege in narrativen Computerspielen, ist ebenso alt wie Lucasfilms' MANIAC MANSION (1987) für den C64-Computer, wo – je nach Auswahl der Protagonisten – fünf verschiedene Lösungswege eingeschlagen werden konnten.◀4 In diesem Beispiel produzierten die Initialkonditionen – hier die Konfiguration der Protagonisten – noch die Differenz der Spielverläufe und organisierten so das jeweilige Spielende, genauer gesagt den jeweils streng deterministischen Ausgang der Suche nach einer Lösung.

In SILENT HILL 2 nun ist die Lage anders: Unterschiedliches Spielerverhalten, der individuelle Spielstil also, ist dafür verantwortlich, welches Spielende sich einstellt.◀5

Entscheidend ist hier also nicht mehr das ›Was ist überhaupt möglich‹, sondern das ›Wie wird gespielt‹. Es dreht sich hier nicht mehr um eine Frage der Prädisposition, der Initialkonditionen oder der Spielererfahrung: In SILENT HILL 2 ist das Spielende eine Frage des Stils seines Spielers. Obwohl selbst in der mathematischen Spieltheorie, etwa in John von Neumanns und Oskar Morgensterns »Theory of Games and Economic Behaviour« (1944), der Spielverlauf verhaltensabhängig ist, öffnet sich innerhalb von SILENT HILL 2 eine Dimension der Relation von Verhalten und Spielverlauf auf besondere Weise, weil hier nicht mehr nur das Verhalten, sondern auch die dem Verhalten zugrunde liegende Angst narrationserzeugend instrumentalisiert wird. Man kann hier wohl von einer durch den Affekt der Angst motivierten Semioseleistung des Spiels sprechen. Die Instrumentalisierung der Angst für Zeichen- und Narrationsprozesse geschieht mit dem Ziel der Aufrechterhaltung von Kontinuität innerhalb des Repräsentationsraums des Spiels. Darüber hinaus ist die Angst ein probates Mittel, um dem Spieler das Eintauchen in die Welt von SILENT HILL 2 zu erleichtern.

Das Spiel – als ludische Komponente – reguliert aus dem Affekt heraus das Narrationspotential des Suchvorgangs in SILENT HILL 2. Hier gilt, wie für das menschliche Handeln allgemein: »In einem jeden Zustand ist die Möglichkeit gegenwärtig und insofern die Angst« (Kierkegaard 1909, 116).

In diesem weiteren Wort Kierkegaards steckt bereits die Grundidee des Suspense-Stils sämtlicher Horror-Filme. Auf der Narrationsebene werden so viele Möglichkeiten offen gelassen, dass der Angriff potentiell jederzeit aus dem Hintergrund heraufdringen kann.

Dass es aber in SILENT HILL 2 im Gegensatz zu vielen Horrorfilmen nicht primär um mediale Affekterzeugung geht, zeigt sich am deutlichsten in der Ausstattung des Protagonisten James Sunderland mit einem Funkwellenempfänger zur ungefähren Ortung seiner Gegner. In kontinuierlichen Verläufen materialisiert sich im weißen Rauschen des wundersamen Radios, das als Zombie-Detektor fungiert, die körperliche Nähe der angsterzeugenden Lebensbedrohung. Diese Bedrohung ist (neben der Unlust oder dem Unvermögen weiter zu spielen natürlich) jener Faktor, welcher es zu verhindern vermag, einen Spielabschnitt oder das ganze Spiel (idealerweise) erfolgreich zu beenden. An diesem neuralgischen Punkt verläuft das Sterben des Avatars stets mit dem Scheitern des Spielers parallel. Die idealisierte Prämisse (denn manche Spieler neigen dazu ihren Avatar mit Vorsatz in den digitalen Tod zu schicken) des Spielers ist: Achte deinen Avatar wie dich selbst.

Für diesen idealen Spieler ist das Scheitern des Eigenen klar gegen das Scheitern des Anderen abgegrenzt, will sagen, der Spieler solidarisiert sich keines-

wegs mit seinen Gegnern. Je nach Spielercharakter wird blutrünstig das gegnerische Polygonmaterial vernichtet oder zumindest der Tod desselben in Kauf genommen. Das strategisch notwendige gegnerische Sterben in der Maschine ist degradiert zum narrationskonstituierenden Agens.

Die Angst in *SILENT HILL 2* spielt in den Sequenzen keine Rolle mehr, in denen der Spielstand sich nicht verändern kann. Zwischen einem und dem nächsten Level liegen kleine filmische Einschübe, die im Wesentlichen dazu da sind, wie im Film der *Establishing Shot*, die nächste Station zu etablieren. Gleichsam sind diese Momente der Vorführung Pausen im Spielfluss.

Diesen Spielpausen folgen in *SILENT HILL 2* des öfteren Kämpfe mit speziellen Gegnern. Insbesondere bei den Kämpfen mit der Figur/den Figuren des *Pyramidheads* zeigt sich die Sinnlosigkeit affektgeladener Reaktionen des Spielers. Weder Kampfbereitschaft noch Prügelwille noch Schießwut bringen in diesen Situationen den gewünschten Effekt. Als deiktische ◀6 (vorauszeigende) Komponente springt Sunderlands Detektor in diesen Situationen gar nicht erst an. Im Kampf mit diesen Gegnern (ihrerseits Interimszeugen beim Übergang von Level zu Level) ist bereits elliptisch der Wiederholungszwang des gesamten Spiels angelegt. Ein stoisches Vor- und Zurückwandern im Raum mit diesen Gegnern und möglichst an diesen Gegnern vorbei ist die zuverlässigste Verhaltensvariante, welche den Spieler als Sieger der Situation, aber nicht als Sieger über den *Pyramidhead*, hervorgehen lässt. Diese Gegner werden also nur durch die immer gleichen Aktionen überwunden und – bis auf das Endspiel – nie eliminiert. Die Situationen rund um den *Pyramidhead* sind ein gutes Beispiel für die im Spiel intentional angelegte Unterbrechung des Spielflusses in einem jeweiligen Spielabschnitt. Sie markieren das Fortschreiten der Narration durch eine Klimax, welche darin besteht, dass der Spieler gezwungen wird, sein bis dahin erlerntes, teils automatisiertes Spielverhalten neu zu kalibrieren. Die Unverwundbarkeit und die narrative Funktion des *Pyramidheads* (vom Muster her Henker, Richter, Torwächter, etc.) liegt in der Symbolik der Pyramide selbst begründet, die schon im alten Ägypten als Zeichen der Unverwundbarkeit, der Unsterblichkeit aber auch als Synonym für den Überbringer des Todes stand. Da die Erzeugung bestimmter *endings* rein vom Stil des Spielers abhängig ist, kann diese erst in einer Spielwiederholung angepasst werden: Erst am erfolgreichen Ende eines Durchlaufes lässt ein *Score* erahnbar werden, welche Verhaltensweisen gemessen werden, um ein spielerspezifisches Ende zu produzieren. ◀7

Ferner können beim Erstdurchlauf bestimmte *endings* gar nicht erspielt werden. Erst beim *Re-play*, ◀8 nach einem ersten erfolgreichen Spiel eröffnen sich weitere Lösungswege: Es eröffnet sich hier die Möglichkeit, das Suchen selbst

mit variiertem Stil zu wiederholen. Die Angst der Zustandsänderungen auf diese Art und Weise von neuem zu wagen, eröffnet bei SILENT HILL 2 die Möglichkeit die unmögliche Welt dieses Spiels zu überwinden und zwar in einem doppelten Sinne: Es handelt sich hier sowohl um die Überwindung der Illusionen des Protagonisten James Sunderland als auch um die Revision der imaginierten Narrationslinie des Spielers. Die vom Spieler imaginierte Narrationslinie ist in einem gewissen Sinne zielgerichtet. Das Ziel ist einerseits die Lösung eines bestimmten Rätsels in einem bestimmten Level, ein Etappenziel also. Andererseits steht hinter diesem Etappenziel so etwas wie der große Entwurf der ganzen Geschichte. Denn wenn kein Entwurf für die weiterführende Narration des Spiels besteht, besteht auch kein Grund es zu Ende zu spielen. Weiterzuspielen kann nicht nur von der Beantwortung der Frage abhängen, wie das Ende wohl wäre, es hängt ab von der Frage, wie das Ganze wohl ist. Die Oszillation des Spielers zwischen Momenten der Sicherheit und der Verunsicherung ist für SILENT HILL 2 höchst signifikant. Der Versuch des Spielers, Sicherheit über die Regeln des ganzen Repräsentationsraumes zu erwerben, führt Schritt für Schritt in den Trugschluss, es gäbe nur ein Ziel. Dieses spezifische Ende des Spiels ist jedoch nicht mit dem scheinbaren Wissen über die Teile der Narration verbunden, sondern abhängig vom Verhalten des Spielers in diesen Teilräumen (den Levels).

Die Semipermeabilität der Verunsicherung Sunderlands bereits in der Eingangssequenz (er fragt sich, wie und ob es denn möglich sein könnte, dass seine tote Frau ihm einen Brief übersendet) und die fortlaufende Aktualisierung narrativer Vorstellungsleistungen des Spielers, erzeugen auf der Ebene der Wahrnehmung eine Rückkopplung zwischen Spiel und Spieler. Daraus resultiert eine handlungsanweisende Bindung, die vom Spiel zum Spieler verläuft. In dieser Bindung bedingen sich schließlich Spielverlauf und Wahrnehmung. Das Handeln des Spielers ist gebunden an die Frequenz der Interaktionen, die Interaktionsmöglichkeiten, die Signifikanz der Interaktionsmöglichkeiten, den Grad der Immersion sowie die Kopplung kinästhetischen Inputs und visuellen Outputs. In diesem Geflecht von Interaktions-, Wahrnehmungs- und Semioseleistungen erzeugen in SILENT HILL 2 speziell die Angst, die Suche und die Wiederholung im Sinne Kierkegaards die Motivation in einem Zustand des *angenehmen Grauens* weiterzuspielen.

Allerdings, wie z.B. Carsten Zelle in seinem Buch »Angenehmes Grauen« (1987) betont, ist die Verbindung von Grausamkeit (z.B. beim öffentlichen Strafvollzug) und darstellender Kunst ohnehin enger als gemeinhin vermutet wird. Wenigstens bis ins 18. Jahrhundert war die Nähe des Straftheaters zum barbarischem Trauerspiel ein diskursiver Topos. Der Zusammenhang besteht dabei für

Zelle darin, dass sowohl das eine als auch das andere beim Publikum *angenehmes Grauen* produziert. Und so begründet sich selbst bei Schiller noch, neben dem Angenehmen, dem Guten und dem Schönen, im Leiden eine Plattform der Lust (vgl. ebd., XV).

Die Wahrnehmung auf das Leid zu lenken steht also keineswegs im Widerspruch zu spielimmanenten Aspekten einer klassisch gedachten, ästhetisch erhebenden Welterzeugung im Spiel. Denn obschon *SILENT HILL 2* primär versucht, seine Welt plausibel zu etablieren, geht es für den Spieler und für James Sunderland um die Überwindung derselben. Und die Form der Überwindung ist angenehm grausamer Natur.

Für James Sunderland geht es darum, sein psychisches Problem zu lösen, und für den Spieler geht es darum, die Bedingungen des Repräsentations- und Narrationsraums von *SILENT HILL 2* zu ergründen. Das Verwischen der Grenze zwischen dargestellter Welt, als einem Zeichen produzierenden Repräsentationssystem, und der körperlichen Erfahrungswirklichkeit des Spielers, in kognitiver und affektiver Hinsicht, ist dabei die oberste Maxime. Paradoxerweise scheint sich demnach, durch die asymptotische Annäherung von Spielerfahrung und Welterzeugung, die Lust zu spielen zu erhöhen. Die Art und Weise wie das Suchen, die Angst, die Lust und die Grausamkeit des Akteurs (der Spieler) und seines Agenten (James Sunderland) in *SILENT HILL 2* ineinander greifen, hat im thematischen Rückgriff auf Edmund Burkes Begriff des »delightful horror« (1757 [1998], 67) und im Vorgriff auf Michael Balints Begriff der »Angstlust« (1999, 20f) bereits Nietzsche treffend in folgende Worte gekleidet:

»Man nehme zuvörderst eine starke und immer höher gesteigerte Neubegier, die Sucht nach Abenteuern der Erkenntnis, die fortwährend anreizende Gewalt des Neuen und Seltnen [...] Dazu füge man einen gewissen dialektischen Spür- und Spieltrieb, die jägerische Lust an verschmutzten Fuchsgängen des Gedankens, so dass nicht eigentlich die Wahrheit gesucht, sondern das Suchen gesucht wird und der Hauptgenuß im listigen Herumschleichen, Umzingeln, kunstmäßigen Abtöten besteht. Nun tritt noch der Trieb zum Widerspruch hinzu, die Persönlichkeit will, allen anderen entgegen, sich fühlen und fühlen lassen; der Kampf wird zur Lust und der persönliche Sieg ist das Ziel, während der Kampf um die Wahrheit nur der Vorwand ist« (Nietzsche 1954, 337).

Die Essenz des »Suchens, das gesucht wird« sowie die Feststellung, dass der Hauptgenuss desselben im »listigen Herumschleichen, Umzingeln und kunstmäßigen Abtöten bestehe«, erklärt, warum Spiele wie *SILENT HILL 2* überhaupt mit *multiple endings* funktionieren können. Nietzsche zeigt auf, dass ein-eindeutige Lösungen gar nicht oder zumindest nicht unbedingt zum Lustreperoire des Suchenden, in unserem Fall des Spielers, gerechnet werden können.

Denn das *angenehme Grauen* kondensiert sich im Interferenzraum von Suche und Angst, nicht in der Lösung eines Problems im Problemraum des Spiels. Man könnte hier einwenden, dass die von Nietzsche vorgeschlagene Suchprozedur, im Gegensatz zur Bewältigung von *multiple endings*, ein im Wesentlichen linearer Vorgang sei. Dem bleibt lediglich entgegenzuhalten, dass für den Spieler innerhalb einer Spielprozedur der Suchvorgang stets auch ein linearer ist, angereichert mit dem Bewusstsein zwar, dass verschiedene Wege beschritten werden könnten, aber dass in je einem Spiel nur je ein Weg beschritten werden kann.

Das Suchen in Nietzsches Sinne, gekoppelt an die Parallelisierung des Suchens und der Angst bei Kierkegaard, ist fernerhin das *Movens* der Gewaltbereitschaft des Spielers sowie das Aggregat des Willens weiterzuspielen; jedoch nicht um aufzuklären, sondern um zu siegen. Natürlich ist die Dimension des Suchens, die Nietzsche hier bespricht, eine weit abstraktere aber nicht minder introjektive Variante dessen, was beim Spielen eines Computerspiels inszeniert wird. Dennoch bliebe zu fragen, wie überhaupt die ›Gefangennahme‹ des Spielers durch das Spiel bewerkstelligt wird, wie überhaupt der Wille erzeugt wird weiterzusuchen oder – wie beim *Replay* – nochmals zu suchen.

Enactment, Interaktion und Immersion

Die ›Gefangennahme‹ oder ›Vereinnahmung‹ des Spielers durch *angenehmes Grauen* oder die Erzeugung von *Angstlust* bzw. *delightful horror*, wie ich sie hier für *SILENT HILL 2* und das ›Survival Horror Genre‹ postuliere, kann nur passieren, wenn einige Voraussetzungen dieses genretypischen Spiels bereits gewährleistet sind. Das Verständnis dafür, wie das Spielersubjekt sich zum Spiel verhält ist für die grundsätzliche Einordnung von Interaktions- und Immersionszuständen, wie sie oben beschrieben wurden, Voraussetzung. Um zu einer Verschränkung von Suche, Angst und Prinzipien der Wiederholung in einem Computerspiel zu gelangen, müssen bestimmte Evolutionsschritte (sowohl der Computerspiele als auch der Spielersubjekte) angenommen werden. Aufgrund der ausufernden Möglichkeiten der Bedienoberflächen für Computerspiele ist es nicht selbstverständlich, dass sich Affekte gegenüber dem Repräsentationsraum des Spiels einstellen. Denn nur wenn der Spieler nicht mehr konstant auf den perspektivischen Illusionsraum der Spieloberfläche zurückgeworfen wird, nur wenn die Angebote der graphischen Benuteroberfläche insoweit internalisiert und automatisiert sind, dass sie nicht mehr implizit auf ihr Dasein als Artefakt und den dadurch explizit ins Bewusstsein gesetzten Wahrnehmungsvor-

gang des Spielers verweisen, eröffnen sich alternative Wege, die fiktive Welt von SILENT HILL 2 zu überwinden: In diesen Phasen der Immersion⁹ territorialisiert sich der Stoff des Spiels im Körper des Spielers und wird so zu dessen Erweiterung in ästhetischer und semiotischer Hinsicht. Wenn sich das Medium im Gebrauch auf diese Art und Weise materialisiert, erscheint das Computerspiel als hybrides Konstrukt irgendwo zwischen Wahrnehmungsschule und Zeichengenerator. Hier takten, unterbrechen und organisieren die Momente der Interaktion die Phasen der Immersion. Blicklenkung, Handlungskoordination und das narrative Fortschreiten des Spielverlaufs bilden von außen betrachtet die Trias, die diese Form der Erweiterung effektiert. Diese Form der Erweiterung ist definierbar als Amalgam von theatralischem Spiel, regeldominiertem Spiel und Entertainment. Aufgrund des spezifischen Verhaltens des Spielers, das SILENT HILL 2 voraussetzt, müssen die spieltheoretischen Begriffe ›playing‹ und ›gaming‹ um Brenda Laurels Begriff des ›enactment‹ erweitert werden (vgl. dies. 1993, 50-55).¹⁰ Der Begriff des ›enactment‹ ist nicht mit Repräsentation gleichzusetzen. Diesem Begriff wohnt ein performativer Aspekt inne, der die Erzeugung von Präsenz im Spielersubjekt erfasst. Die Notwendigkeit dieser Unterscheidung entsteht aus der voranschreitenden medialen Ausdifferenzierung vor dem Hintergrund eines weitreichenden kulturellen Wandels, der mit den kulturell motivierten massenmedialen Umbrüchen zu Beginn des 20. Jahrhunderts vergleichbar ist. Man könnte hier die Frage in den Raum stellen, ob die gegenwärtige Computerspielkultur Symptom eines Wandels von der Repräsentationskultur hin zu einer Präsenzkultur ist – ein Wandel, der sich im 17. Jahrhundert in umgekehrter Richtung vollzog. Die mediale Ausdifferenzierung eines ›enactment‹-Begriffs bezogen auf den Spieler bedingt u.a., dass der Typus des Spielers von *Echtraum-Rollenspielen*, wie z.B. *Dungeons and Dragons*, sich zu dem Typus des Spielers von Computerspielen, wie SILENT HILL 2, so verhält wie zu Anfang des letzten Jahrhunderts der Bühnenschauspieler zum Filmschauspieler:

»Der Schauspieler, der auf einer Bühne agiert, versetzt sich in eine Rolle. Dem Filmdarsteller ist das sehr oft versagt, seine Leistung ist durchaus keine einheitliche, sondern aus vielen einzelnen Leistungen zusammengestellt« (Benjamin 1963, 26).

Dabei geht das Computerspiel in phänomenologischer Hinsicht schier über bloße Repräsentationsleistungen hinaus. Wenn der Ludologe Gonzalo Frasca in seinem Ansatz zwar weitestgehend jene Spieltheorien kritisiert, die sich *a posteriori* aus anderen Sparten der Medientheorie ableiten, und richtig feststellt, das Potential von Computerspielen sei »not narrative, but simulation«, dann ist die Auffassung, die Simulation sei »the ability to represent dynamic sys-

tems« inkonsequent (ders. 2001). Denn das Problem der Beschreibung und Analyse von Computerspielen entsteht zu großen Teilen dadurch, dass sie eben nicht in erster Linie der Repräsentation von Systemen dienen, sondern dass sie seit den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts eine Kultur ausbilden, die mit der Produktion von Präsenz innerhalb repräsentationaler Medien fundamental verknüpft ist (vgl. Gumbrecht 2001, 66ff). Um von Präsenzproduktion bei Computerspielen überhaupt sprechen zu können muss berücksichtigt werden, dass die Kultur der Repräsentation mit der neuerlichen Kultivierung von Präsenz eigentlich konkurriert. Demnach gilt es zu beobachten, welche Ausformungen und Mutationen sich im Bereich der digitalen Spiele aus den Kreuzungen von Repräsentations- und Präsenzkultur ergeben.

Körper und Raum

Die Erweiterungsleistung von Computerspielen besteht doch im Wesentlichen darin, dass die strukturelle Kopplung – Maturanas Begriff (vgl. ders. 1998, 104f; 115ff) – von kognitiven Prozessen und emotionalen Zuständen mit dem Ziel erfolgt, mehr Wissen über entworfene Welten interaktiv zu erwerben. Doch was, wenn wie in *SILENT HILL 2* diese Entwürfe keine eindeutige Lösung besitzen, wenn die Lösung polymorph ist?

In orthodoxen Kognitionstheorien zum Phänomen des Suchens, etwa bei Philip Johnson-Laird (1996), ist die Aufgabe und das Ziel immer Voraussetzung für einen Lösungsweg. Liegt beides nur uneindeutig vor, dann wird der Problemraum in Subklassen von Aufgaben und Zielen zerlegt. Wenn diese Zerlegungen zu keinem Ziel führen oder ohne erkennbaren Grund zu unterschiedlichen Ergebnissen, dann gibt es nur zwei Möglichkeiten: Das Problem ist entweder unlösbar oder zu komplex um es innerhalb unseres Universums zu lösen (vgl. ebd., 180ff). Natürlich ist der Spieler in *SILENT HILL 2* nicht mit einem Problemraum konfrontiert der unlösbar oder undurchführbar wäre, jedoch scheint ›die eine‹ Lösung bei diesem Spiel nicht das Ziel zu sein. Der Zweck dieses Spiels, so meine Hypothese, kann als die ›räumliche Erweiterung des Spielerkörpers mit Auswirkungen auf das innere Zeitbewußtsein‹ etikettiert werden. Husserl bemerkt in seinen Überlegungen zum ›inneren Zeitbewußtsein‹ unter der Rubrik zur »Deutung der Erfassung von Zeitobjekten als Momentanerkennung und als dauernder Akt«:

»[W]o immer ein Bewußtsein auf ein Ganzes gerichtet ist, dessen Teile sukzessiv sind, kann es ein anschauliches Bewußtsein dieses Ganzen nur sein, wenn die Teile in Form von Repräsentanten zur Einheit der Momentanschauung zusammentreten« (Husserl 1966, 111).

Wenn in der Imagination des Spielers Teile des Computerspiels zu einer kontinuierlichen Narration zusammengedacht werden, findet jene Einheit der Momentanschauung statt, welche nur durch Phasen der Immersion erzeugt werden kann. Die Immersion ist über eine spezifische Räumlichkeit geprägt. Diese Räumlichkeit hat im Computerspiel architektonische Dimensionen, aber nicht nur. Es existiert darüber hinaus eine Form der atmosphärischen Immersion, welche in *SILENT HILL 2* massiv durch das Sounddesign, aber auch das Design der Oberflächen, des Lichts, der Kinetik, des Dialogdesigns, etc. bestimmt wird. Atmosphärische Immersion wird zu einem gewissen Grad auch dadurch möglich, dass der emotionale Faktor der Angst konsequent mit dem kognitiv geprägten Vorgang des Suchens einhergeht. Die atmosphärische Immersion spielt innerhalb der neueren Computerspiele eine immer tragendere Rolle. Sie ist als eine Erweiterung zu betrachten, die die Relation von Spielerkörper und Spiel-Raum neu formatiert. Auf eine Weise, die Jeffrey Shaw auch für andere interaktive Medien, wie folgt, formuliert hat:

»Körper und Raum befinden sich an der Wurzel aller Erweiterungen. Die narrative Erweiterung ist der zeitliche Körper im Raum. [...] Die interaktive Erweiterung ist der vom Körper beeinflusste Raum. Schließlich gibt es die mannigfaltigen Erweiterungen, die entweder den Raum oder den Körper unterdrücken, um die Vorherrschaft des einen über den anderen fördern.[...] Energetisch entkörperlicht sehen wir uns selbst als eine pataphysische Gattung, aufgehängt an einer schwindelerregenden Achse, die sich nahtlos zwischen dem Wirklichen und dem Virtuellen erstreckt« (Shaw 1997, 155).

Räume des Unheimlichen

Beim Spielen von *SILENT HILL 2* erfolgt die Erweiterung des Raumes durch Problem-, Handlungs- und Verhaltensräume, die von der Angst vor *dem Unheimlichen* bestimmt sind. Die Angst und das Unheimliche spielen in den Theorien zum Raum eine Sonderrolle. Der bereits erforschte Zusammenhang von architektonischem Raum und Angst vor dem Unheimlichen etwa legt nahe, diese Raumkonzepte auf die des zeitgenössischen Computerspiels anzuwenden. Erst durch die architektonische Dimension moderner Computerspiele ist es möglich, angstzerzeugende Mechanismen effektiv zu integrieren: Man könnte von einer

Implementierung des Unheimlichen in die Maschine sprechen, die ihrerseits auf eine unheilige Hochzeit von *Monster* und *Maschine* verweist. Historisch betrachtet ist das *Monster* etwas, das der Mensch hervorbringt, das der Mensch zeugt und gebiert. Das Monströse der deformierten Geschöpfe zwingt den Menschen dazu diese Monster als das Andere, von ihm verschiedene, zu klassifizieren. Das kann in positiver Hinsicht geschehen (Mythenbildung), aber auch in negativer (Euthanasie). In der Konstruktion von Maschinen hingegen wiederholt sich der Schöpfungsmythos: So wie Gott den Menschen erschuf, so erschafft sich der Mensch die Maschine als sein Ebenbild (vgl. Deleuze 1974, 7ff). Durch die Kreuzung von Monster und Maschine wird das Monster zur Maschine der Maschine, zur Metamaschine, die den zeitlichen Körper im Raum (Narration) und den vom Körper beeinflussten Raum (Interaktion) auf die Ebene des Spiels manövriert. Das narrativ-textgebundene Unheimliche, beispielsweise im Krimi, der Mystery Novel oder dem Horrorroman, geht prinzipiell aus der Erzeugung von Unsicherheit im Rezipienten hervor. Die *Units* des Ungelösten, des Rätselhaften sind die Grundlage des Unheimlichen, was sich – stark vergrößert gesprochen – auf die betreffenden Filmgenres im Wesentlichen ebenso anwenden lässt. Doch das Computerspiel, welches theatrale, narrative, spielerische und nicht zuletzt architektonische Umfänge im simulierten 3D-Raum angenommen hat, ist nicht länger als monolineares, zeitdominiertes Medium, wie die Literatur oder der Film es sind, kategorisierbar. Vielmehr vertritt das Computerspiel eine raumdominierte Form: An den Raum, d.h. die architektonische Dichte des Spiels, werden theatrale, narrative und ludische Syntagmata rückgebunden.◀11 Dadurch wird der Spieler zum Agenten der komponierbaren Einheiten des Spiels und ist sehr viel stärker konstruktiv tätig als das Spiel preisgibt – erweckt dieses doch, aufgrund seiner impliziten Forderung nach Lösung, den Eindruck, es handle sich um ein Konglomerat analytischer Aufgaben, die nach einem Regelwerk zu absolvieren sind. Dieser Sachverhalt verweist auf jene offene Stelle dieser Spielformen, die einen Zugang für die Facetten der *Angst vor dem Unheimlichen* bietet. Nach Foucaults 1967 formuliertem Befund, dass »die aktuelle Epoche eher die Epoche des Raumes« sei (ebd., 34), erfuhr der Diskurs über Räume eine postmoderne Wende. Diese Wende brachte neue Raumtheorien hervor. In diesen speziellen Raumtheorien imitieren die Grenzen, Definitionslinien, Brüche (und die bewohnten und unbewohnten Ausformungen) durch ihre Innerlichkeit die äußeren Belange politischer, gesellschaftlicher und individueller Kräfteverteilungen. Das Wesen der territorialen Belagerung und Eroberung sowie die damit verbundenen Kontroll- und Sicherheitstechniken sind in gleichem Maße Instrument und Ausdruck des jeweiligen Subjekt- und Objektverständnisses.

»Man glaubt, dass der Raum in seinen dunkelsten Winkeln und an seinen vergessenen Rändern all die Objekte von Angst und Phobie versteckt [...]. So ist Raum als Bedrohung [...] eine Metapher für alle möglichen Erosionen im bourgeoisen körperlichen und gesellschaftlichen Wohlbefinden. Der Körper ist somit sein eigenes Äußeres geworden, da seine Zellstruktur das Objekt räumlicher Gestaltung wurde, die ihre eigenen Orte für die immunologische Schlacht absteckt und die Formen seiner Antikörper beschreibt. [...] Damit bedrohen die pathologischen Räume von heute die klar abgesteckten Grenzen der Gesellschaftsordnung. Ausnahmslos dringt in den ›hellen Raum‹ die Gestalt des ›dunklen Raums‹ ein. Auf der Ebene des Körpers geschieht dies in Form von unkontrollierbaren Epidemien und auf der Ebene der Stadt in Person der Obdachlosen. Somit ergibt sich eine untrennbare Verflechtung der Bereiche des organischen Raums des Körpers und des gesellschaftlichen Raums, in dem der Körper lebt und arbeitet« (Vidler 2002).

Die beiden hier angesprochenen Sonderformen pathologischer Räume – der bedrohte Stadtraum und der bedrohte Körper – werden durch Spiele wie *SILENT HILL 2*, *RESIDENT EVIL*, etc. in den persönlichen Wohnraum importierbar. Es ergibt sich für den virtuellen Raum der Computerspiele eine Verflechtung der Bereiche des ›organischen Raums des Körpers und des gesellschaftlichen Raums, in dem der Körper lebt und arbeitet‹. Die Räume die Computerspiele hierbei konstituieren sind Hybride, die sich wesentlich aus anderen virtuellen und narrativen Räumen – Texten, Filmen, oralen Erzählungen und theatralischen Aufführungen – zusammensetzen. Dennoch sind in diesen anderen medialen Räumen, die Prinzipien des Computerspiels schon oftmals mitangelegt.

Die Frage, warum genau *pictures of gore*, wie sie im ›Survival Horror‹ eine große Rolle spielen und die ihre großen filmischen Vorgänger u.a. in Lucio Fulci, Dario Argento und Umberto Lenzi haben, sich einer so großen Beliebtheit erfreuen, hängt wohl mit einer historischen und immer noch andauernden Lust zusammen, das Leid des anderen zu betrachten. Es werden hier Bilder der Grausamkeit und psychischen Leidens beispielbar, die Metaphern des Soziopathologischen darstellen: Räume des Krieges, des Mordes, des Grauens, etc. Die Importierbarkeit so ziemlich aller pathologisierten und kriminalisierten Räume in den eigenen Wohnraum und durch die Eröffnung dieser Räume als Spielräume, ist die mit der Balintischen (1999) Angstlust verbundene Aggression und Gewaltbereitschaft des Menschen simulierbar geworden. So materialisieren sich im Computerspiel Simulakren der Gewalt. Die damit verbundene Differenzierung des Menschseins vom Tiersein und des Menschseins vom Maschine-Werden macht transparent, dass Aggression, Brutalität und die Lust an der Grausamkeit einen eigenen Raum brauchen. Computerspiele des ›Survival Horror Genres‹ stellen in diesem Zusammenhang einen legalen Freiraum jenseits der Überwachung durch die Kontrollorgane der strukturellen Gewalt dar. Kurz

gesagt: Spiele wie SILENT HILL 2 sind die straffreie Möglichkeit, kriminelle und pathologische Raumformen in wechselnden Szenarien durchzuspielen.

Fiktion und Materialität

Das Durchspielen fiktiver Szenarien in fiktiven Räumen ist im Prinzip immer schon eine Eigenart der Literatur, speziell der utopischen und dystopischen Entwürfe, gewesen.

Der Spieler von SILENT HILL 2 sieht sich einer paradoxen Welt, die nach diesen literarischen Prinzipien gebaut ist, gegenüber. Eine Welt wie diese zu erdenken liegt ganz im Reich paradoxer Metaphern, die am exponiertesten Jorge Luis Borges (1994, 21ff) mit *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* beschreibt. In Tlön existiert eine Sprache, die keine Substantive kennt, es existieren nur unpersönliche Verben, die durch einsilbige Suffixe oder Präfixe adverbialer Art näher bestimmt werden. Ein Wort für ›Mond‹ existiert hier nicht, das adäquate Wort für ›Mond‹ würde ›monden‹ lauten.

Viel aufschlussreicher als die sprachlichen Besonderheiten des utopischen Tlön ist die Konsequenz, die sich aus ihnen ergibt. Die Einwohner von Tlön betrachten ihre ganze Welt als eine Serie geistiger Prozesse, die sich nicht um Raum, sondern nacheinander in der Zeit abspielen. »Sie erfassen das Räumliche nicht als in der Zeit fortdauernd« (ebd., 23). Aus diesem Umstand heraus ist die eigentliche Domäne der Wissensproduktion der Kultur, die Wissenschaft, in Tlön nicht auf der Suche nach Wahrheiten und Wahrscheinlichkeiten. Die Suche in der Wissensproduktion ist eine Suche nach dem Erstaunen. In dieser Hinsicht ist der Spieler von SILENT HILL 2 sehr gut vergleichbar mit einem Einwohner von Tlön. Erstens stehen die innerhalb von SILENT HILL 2 erzeugten Raumobjekte in keinem Verhältnis zur Zeitarchitektur der multiplen Spielverläufe, denn die Zeitarchitektur steht lediglich im Verhältnis zum Verhalten des Spielers und seinem strategischen Handeln (eine Unterhandlung von *skills* des Spielers und *possibilities* des Spiels). Zweitens befindet sich der Spieler in einer Atmosphäre *angenehmen Grauens* auf der Suche nach der überraschenden Wendung im Plot, dem, was er selbst noch nicht als Narrationslinie imaginiert hat. Der Spieler hält bei seiner Suche Ausschau nach dem Spektakulären, dem spielimmanenten Außergewöhnlichen, schließlich dem Erstaunen in der Welt des Spiels und seines (gemeint ist das Spielersubjekt) Alltags in gleichem Maße.

Das Erstaunen ist es auch, welches in einer paradoxen Welt à la SILENT HILL 2 die Dauer von repräsentierten Gegenständen für die Wahrnehmung des Spielers retouchiert, sodass dies vom Spieler gar nicht als paradox hinterfragt wird.

Etwa die Zuhandenheit von Munition oder von Mitteln zur Gesundung des Avatars in Form von gesundheitsfördernden Getränken und Verbandskästen. Diese haben im Spielzusammenhang (und das gilt bedingt für alle Gegenstände, die der Spieler durch den Avatar sammelt) lediglich einen pragmatischen Wert: Weiterzuspielen. Es gibt keine digitalen Objekte, die grundlos gesammelt werden können. Wie im Dialektischen Materialismus die Materie können die welt-erzeugenden Repräsentationen in SILENT HILL 2 nicht als etwas Statisches angesehen werden. Die Repräsentationen sind keine starre Struktur. Vielmehr enthält eine dynamische Struktur des Spiels die Präsenz von Raum- und Zeitobjekten im Repräsentationsraum. Hier ereignen sich jene Spannungen oder Widersprüche, die als treibende Kraft der narrativen Veränderung des Spiels wirken. Diesem Verständnis vorausgesetzt ist sowohl ein körperlich fundierter Materie- als auch Wahrnehmungsbegriff, wie z.B. Bergson vorschlägt. Dies hat weitreichende Folgen für das Verständnis der Materialität von Computerspielen: »J'appelle matière l'ensemble des images, et perception de la matière ces images rapportées à l'action possible d'une certaine image déterminée, mon corps« (Bergson 1939, 17).¹² Wenn nun, wie Bergson hier behauptet, Materie die Gesamtheit der Bilder umspannt und wenn die Wahrnehmung der Materie nichts weiter ist als eine potenzielle Rückwirkung eben dieser Bilder auf ein spezifisches Bild des eigenen Leibes, dann manifestiert sich die Materialität von Computerspielen durch eine Präsenzleistung im Körper des Spielers: Nach dem hier von Bergson vorgeschlagenen Materieverständnis fallen Computerspiele nämlich keinesfalls in die Domäne des Immateriellen. Ihre Bildlichkeit und ihre Eigenschaft durch diese Bildlichkeit Wirkungen im Körper des Spielers zu erzielen, räumt den Computerspielen den Status von Materie im herkömmlichen Sinne ein. Sie werden zum materiellen Bestandteil der Wirklichkeit durch eine spezifische Wechselwirkung von Bild, Wahrnehmung und Leiblichkeit, welche sie evozieren.

Das Spiel im Spieler

In SILENT HILL 2 verschränkt sich auf ganz besondere Art und Weise die Lust an der Angst mit den strategischen Aufgaben, die klassische Elemente des Adventures darstellen. Auffällig ist, dass das Spiel jenseits der strategischen Anforderungen an den Spieler mit einer Neuerung im Design von zeitgenössischen Computerspielen operiert: Der Produktion von Präsenz und der Produktion von unterschiedlichen Atmosphären. Durch die enge Verschaltung von Spiel und Spieler auf der Ebene der Wahrnehmung wird das Spiel zu einem ganz beson-

deren Zeichengenerator. Dieser strukturiert die Handlungen des Spielers und kalibriert seine Strategie. Die tragende Rolle der Räumlichkeit des Spiels bei der Produktion des atmosphärisch Unheimlichen und des *angenehmen Grauens* hat historische Wurzeln. Diese Wurzeln reichen von der öffentlichen Strafverfolgung in der Frühen Neuzeit über barbarische Trauerspiele und Krimis, Mystery Novels, Horrorromane, literarische und filmische Utopien/Dystopien hin zum Horrorfilm. Die hier dargestellten pathologisierten Räume werden durch SILENT HILL 2 (und andere Spiele dieses Genres) in einer normalisierten Gesellschaft in den privaten Raum importierbar. Einmal importiert sind diese Räume dann für die Spiel- und Angstlust der Spielersubjekte freigegeben. Eine weitere große Rolle spielt bei SILENT HILL 2 die angelegte Struktur der *multiple endings*. Das *multiple ending* stellt zwar seit 1987 eine Grundstruktur des Adventures dar, jedoch sind bei SILENT HILL 2 die *multiple endings* nicht unbedingt strategieabhängig: SILENT HILL 2 ist ein Spiel, das als Präsenzraum, Problemraum und Semioseapparat vollständig von der ästhetischen Bindung des Spielers an die Spielatmosphäre abhängig ist. Es wird erst zu einem je spezifischen Repräsentationsraum durch den individuellen strategischen Stil des Spielersubjekts unter bestimmten Aspekten der Angst und des Unheimlichen. Vom Stil hängt das jeweilige Spielende und die gesamte Narration ab, die sich über die imaginierte Narrationslinie des Spielersubjekts in dessen Körper territorialisiert. Bei SILENT HILL 2 heißt Immersion nicht »Der Spieler ist im Spiel«, sondern »das Spiel ist im Spieler«.

01► Plural vom griech. Begriff *Telos*: Ende, Grenze, Ziel.

02► In den Quellennachweisen wird stets das Datum des Erscheinens der benutzten Quelle angegeben, nicht das Jahr des Erscheinens der Originaltexte.

03► Vgl. die Anm. der Übersetzerin Liselotte Richter in Kierkegaard 1984, 118.

04► Mit MANIAC MANSION stellte Ron Gilbert für *Lucasfilm Games* (heute *LucasArt*) das sog. SCUMM vor (Kurz für: Script Creation Utility for Maniac Mansion). Mit dieser Engine konnten erstmals plattformübergreifend *Point-and-Click-Adventures* verwirklicht werden, die zeitgenössischen Adventures strukturell schon recht nahe stehen.

- 05►** An anderer Stelle sollte erörtert werden, inwiefern die Rolle des individuellen Spielerverhaltens – und das diesem vorausgesetzte Spielangebot – Ausdruck eben jenes Individualismus ist, den Kierkegaard im 19. Jahrhundert maßgeblich für das 20. Jahrhundert mitvorbereitet.
- 06►** Von griech. *Deixis* für Zeigen.
- 07►** Allerdings existieren noch eine Reihe spezifischer Verhaltensweisen, die ebenfalls Einfluss auf den Verlauf haben. Z.B. wie oft man sich um die Figur Maria kümmert, ob man das Messer der Figur Angela kontrolliert u.a.m.
- 08►** Gerade in Bezug auf SILENT HILL 2 kann man haarspalterische Debatten über das Replay-Value des Spiels führen. Diejenigen die das Spiel kennen, werden für sich entschieden haben, in welchem Maße dies hier gegeben ist. Den Lesern, die das Spiel nicht kennen, kann ich nur an die Hand geben sich selbst der Erfahrung auszusetzen.
- 09►** Jenseits der Synonyme für Immersion, *Untertauchen* oder *Eintauchen*, bezeichnet dieser Begriff in der physikalischen Definition die Einbettung eines Körpers oder Stoffes in einen anderen *Stoff*. Erweiternd für eine Immersionstheorie des Computerspiels muss berücksichtigt werden, dass ein Erzählstoff sich – metaphorisch betrachtet – beim hier angestrebten Begriff der Immersion ins Spielersubjekt einbettet.
- 10►** In vielen Theorien, ob ludologischen oder narratologischen Spieltheorien, wird der Aspekt des *enactment* unterbelichtet. Dieser ist keineswegs gleichzusetzen mit einem ›so tun als ob‹ nach der Definition von *play*. Jedoch wird der Begriff des Entertainment beim *playing* oftmals stark betont. Dass das Entertainment hier als struktureller Unterschied zwischen anderen Spielen und Computerspielen herausgearbeitet wird, ist absurd und lässt sich durch Beispiele seit dem 17. Jahrhundert widerlegen, wo eben die Komponente des ›plaisir‹ die Leitmaxime der aristokratischen Spielkultur darstellte. In den sog. *jeux d'esprit* etwa synthetisieren sich agonale und unterhaltsame Komponenten (vgl. Kolesch 2003, 165).
- 11►** Diese These ist überdeutlich in dem Spiel REZ verkörpert, dessen zentraler Gesichtspunkt (neben dem Ziel des Spiels) es ist, dass die Interaktionen des Spielers als Sound und Farbe übersetzt und komponiert werden (vgl. <http://www.sonicteam.com/rez/>).
- 12►** Auf Deutsch: »Materie nenne ich die Gesamtheit der Bilder, Wahrnehmung der Materie diese selben Bilder bezogen auf die mögliche Wirkung eines bestimmten Bildes, meines Leibes«.

Literatur

Balint, Michael (1999) *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Benjamin, Walter (1963) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Bergson, Henri (1939) *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*. Paris: Presses Universitaires de France.

Böhme, Gernot (1997) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Borges, Jorge Luis (1994) *Fiktionen*. Lmt. Sonderausgabe. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.

Burke, Edmund (1998). *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757). Hrsg. von Adam Phillips. Oxford: Oxford University Press.

Deleuze, Gilles/ Felix Guattari (1974) *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1967) *Andere Räume*. In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hrsg. v. Karlheinz Barck et al (1990). Leipzig: Reclam.

Frasca, Gonzalo (2001) *What is Ludology? A provisory definition*. 08.07.2001. http://ludology.org/index.php?topic=my_2_cents&page=41 (letzter Aufruf: 27.11.2004).

Gumbrecht, Hans Ulrich (2001) *Produktion von Präsenz, durchsetzt mit Absenz*. In: *Ästhetik der Inszenierung*. Hrsg. v. Josef Früchtl u. Jörg Zimmermann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Hauskeller, Michael (1995) *Atmosphären erleben. Philosophische Untersuchungen zur Sinneswahrnehmung*. Berlin: Akademischer Verlag.

Husserl, Edmund (1966) *Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins*. Hrsg. von Rudolf Boehm. Den Haag: Nijhoff.

Kierkegaard, Sören (1909) *Gesammelte Werke*. Bd. XI und XII. Hrsg. von Hermann Gottsched & Christoph Schempf. Jena: Diederichs.

Kierkegaard, Sören (1984) *Die Wiederholung. Ein Versuch der experimentierenden Psychologie von Constantin Constantius*. Kopenhagen 1843. Frankfurt a.M.: Syndikat Autoren- und Verlagsgesellschaft.

Kolesch, Doris (2003) *Kartographie der Emotionen*. In: *Kunstkammer, Laboratorium, Bühne – Schauplätze des Wissens im 17. Jahrhundert*. Hrsg. v. Helmar Schramm et al. Berlin, New York: De Gruyter.

Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Massachusetts et al.: Addison-Wesley.

Maturana, Humberto (1998) *Biologie der Realität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Neumann, John v./ Oskar Morgenstern (1944) *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton: Princeton University Press.

Nietzsche, Friedrich (1954) *Werke in drei Bänden*. Bd. 1. Hrsg. v. Karl Schlechta. München, Wien: Carl Hanser Verlag.

Shaw, Jeffrey (1997) A User's Manual. Eine Gebrauchsanweisung. Vom Expanded Cinema zur Virtuellen Realität. Karlsruhe: Edition ZKM.

Sheckley, Robert (1984) Der Seelentourist. Bergisch-Gladbach: Bastei. (Originaltitel: Mindswap).

Vidler, Anthony (2002) unHEIMlich. Über das Unbehagen in der modernen Architektur. Aus dem Englischen von Norma Keßler. Hamburg: Edition Nautilus. In: Subtropen Nr. 11/03 - März 2002. http://www.nadir.org/nadir/periodika/jungle_world/_2002/11/subo6a.htm (letzter Aufruf: 27.11.2004).

Zelle, Carsten (1987) Angenehmes Grauen. Literaturhistorische Beiträge zur Ästhetik des Schrecklichen im 18. Jahrhundert. Hamburg: Felix Meiner.

Spiele

MANIAC MANSION, Lucasfilms Games, 1987.

RESIDENT EVIL, Capcom, 1996.

REZ, Sonicteam/Sega, 2001.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment, 2001.

HORROR, EKEL UND AFFEKT SILENT HILL 2 ALS SOMATISCHES ERLEBNISANGEBOT

SILENT HILL 2 besitzt eine besondere Intensität im Hinblick auf ein emotional-körperliches Spielerlebnis. Spieler berichten in Online-Kritiken über SILENT HILL 2: »Es jagt einem Angst ein, es erregt Abscheu. [...] Und manchmal machte mich dieses Spiel tief traurig«. »Und selbst, wenn man dann am Ende angelangt ist, spürt man diese traurige Leere, [...]«. Es wird »dieses wohligh-beklemmende Gefühl in der Magengegend und dem Brustkorb« beschrieben, »das flau-e Gefühl im Magen«, sowie »starke Emotionen, die über bloße Angst hinaus gehen«.¹

»Silent Hill is a 3D survival horror game. The success of the Silent Hill series is a result of its capacity to frighten its users.«

DIANE CARR – Play Dead, 2003

SILENT HILL 2 gelingt es offenbar, die Spieler auf besondere Weise sinnlich zu affizieren. Die körperliche Intensität des Spiels, die als Anspannung und ›flau-e Gefühl im Magen‹ beschrieben wird, ist ein Element des Horrors, das SILENT HILL 2 kennzeichnet.

SILENT HILL 2 wird dem Genre der *Survival-Horror*-Spiele zugerechnet, als dessen Prototyp gemeinhin RESIDENT EVIL gilt. Ein Kennzeichen dieses Genres ist die Orientierung an filmischen Vorbildern, insbesondere der DEAD-Trilogie von George Romero.² Das Horror-Genre wird hier, wie Steven Poole beschreibt, gleichsam als ästhetischer Baukasten für filmartige Spiele herangezogen: »Resident Evil [...] imitates a different medium altogether: as we've seen, it tries to be like a film, making use of certain horror-movies camera angles and so on« (Poole 2002, 120).

Für die Mechanismen und ästhetischen Strategien, um die mit *Horror* assoziierten Effekte wie Angst, Schauer, Schock, Ekel, Furcht usw. hervorzurufen, orientieren sich Spiele wie SILENT HILL und RESIDENT EVIL in vielerlei Hinsicht an bekannten filmischen Konventionen. Auf der audiovisuellen Ebene kommen erprobte Effekte zum Einsatz, um dem Spieler *auf den Leib* zu rücken: lange Gänge, dunkle Keller, nachhallende Schritte, Blut an den Wänden, monströse Körper, spannungssteigernde Musik, Kameraperspektiven in schräger Aufsicht, usw.



Abb. 1: Standbild aus SILENT HILL 2

Im Zusammenhang mit rezeptionsästhetischen Fragestellungen gilt das Horror-Genre als Beispiel für die These eines Affektkontraktes⁴³ zwischen Genre-Filmen und Publikum. Demzufolge besteht eine Übereinkunft zwischen Film und Publikum bezüglich körperlich mitreißender Effekte als zentralem Lustangebot der genretypischen Inszenierung. Die Zuschauer bezahlen an der Kinokasse für die Lust am Schrecken, die Erregung von Angst, die Sensation des Schocks. Im Hinblick auf die Möglichkeit körperlicher Effekte scheint es eine zumindest funktionale Überein-

stimmung zwischen affektorientierten Filmgenres und entsprechenden Computerspielen zu geben. Diesen Zusammenhang betont auch der finnische Computerspielwissenschaftler Markku Eskelinen:

»There is also an important connection or at least a functional similarity between computer games and so-called lower forms of cinema, especially the genres that cause or arouse physical reaction in the viewer-spectator, including melodrama (tears), comedy (laughing), horror (fear) and pornography (sexual excitement)« (ders. 2001).

Videospiel als mediales Dispositiv

Survival-Horror-Spiele stehen gegenüber dem Horror-Film in einem Verhältnis der Nachahmung. Der genretypische Affektkontrakt des Horror-Films wird in einem anderen Medium, dem der Videospiele, fortgeschrieben. Doch Videospiele sind mehr als bloße Imitationen filmischer Vorlagen. Sie konfigurieren ein spezifisches Verhältnis zwischen Betrachter und Bild, evozieren andere Modi der somatischen Involvierung. Ich gehe im Folgenden davon aus, dass ein wesentliches Spezifikum von Videospiele darin liegt, wie sie ein taktiles Verhältnis von Betrachter und Bild disponieren. Meine These ist, dass das Horror-Genre deshalb als Vorbild für Videospiele so erfolgreich funktioniert, weil es auf körperliche Empfindungen abzielt, auf affektive Adressierung und Involvierung, die in Videospiele durch die Interface-Struktur begünstigt werden. Computer- und Videospiele erlauben dem Zuschauer nicht, in seiner distanzierten Betrachter-Position zu verweilen, sondern fordern neben einer spezifischen Aufmerksamkeit insbesondere körperliche Aktivität, selbst wenn diese sich auf Fingerbewegungen beschränkt.

Hierin liegt ein bedeutender Unterschied zu Film und Fernsehen: Computerspiele rufen den Zuschauer an als Teil des Geschehens *im* Bild.◀4 Grundsätzlich gehört es zur fundamentalen Struktur von Computerspielen, dass das Spiel nicht ohne Aktionen des Spielers voranschreiten *kann*, sondern ihn fest einplant als *Motor* des Geschehens im Bild.◀5

Britta Neitzel hat diesen Umstand als »Doppelung« der Position des Rezipienten beschrieben, der Computer- und Videospiele von anderen audiovisuellen Medien unterscheidet. Computer- und Videospiele weisen dem Spieler/Zuschauer »sowohl eine interne Handlungsperspektive als auch eine externe Beobachterperspektive« (dies. 2002, 17) zu. Oder als Theater-Metapher formuliert: Videospiele weisen den Spielern gleichzeitig einen Platz im Zuschauerraum und auf der Bühne zu (ebd.).

Markku Eskelinen (2001) diskutiert diese eigentümliche Position des Rezipienten, indem er zwischen *interpretativer* und *manipulativer* Benutzerfunktion unterscheidet. Während die Perspektive des Zuschauers im Kino oder vor dem Fernseher eindeutig durch die interpretative Benutzerfunktion beherrscht wird, verbinden sich in Videospiele interpretative und manipulative Benutzerfunktion auf spezifische Weise, wobei die manipulative Funktion häufig dominiert.

Technische Konfiguration

In der Videospieleapparatur ist die manipulative Benutzerfunktion bereits als technische Konfiguration vorgeformt. Um bestimmte Bewegungen im Bild an Bewegungen des Spielers zu koppeln, verwenden Videospiele Eingabegeräte wie Tastatur, Joystick, Gamepad usw. Das Eingabegerät bildet eine Seite der Interface-Struktur, über die der Spieler Aktionen im Bild beeinflussen kann und so an den Apparat angebunden wird. Die motorische Aktion des Spielers wird zum Input für das Spiel. Umgekehrt wird der an den Spieler gerichtete audiovisuelle Output des Spiels für diesen zum Input: Bild und Bewegung werden wechselseitig miteinander verbunden.

Die Notwendigkeit zur körperlichen Aktion und die Anrufung des Spielers als Bestandteil des Geschehens im Bild verringern grundsätzlich die Distanz zwischen Betrachter und Betrachtetem. Wenn wir Videospiele spielen, begeben wir uns in eine besondere Nähe und Intimität zum Bild, den Geschehnissen im Bild, und zur technischen Apparatur, die unsere Position als Spieler und Betrachter festlegt.

Videospiele organisieren durch ihr Interface eine sensomotorische Resonanz zwischen Spieler und Spiel. Auf Grundlage dieser sensomotorischen Resonanz erzeugen Spiele in »Echtzeit« eine sensomotorische *Synchronisierung* zwischen Spieler und Spiel. Diese sensomotorische Synchronisierung zielt auf die Erzeugung von Präsenzeffekten und kann gewissermaßen als *Verstärker* für die somatische Affizierung des Spielers wirken.

Somatische Affizierung im Actionfilm

Mit der Frage nach dem Affekt und der somatischen Affizierung wird die Frage nach der Rolle des Körpers im medialen Dispositiv berührt. Der Filmtheoretiker Thomas Morsch (1999, 21-44) hat diese Frage im Hinblick auf die Rezeption von Actionfilmen untersucht.

Morsch besteht darauf, dass eine »rein symbolische Lesart der Körper« bei der Analyse von Action-, Horror- oder Science-Fiction-Filmen zu kurz greift, und die »Faszination am Spektakel physischer Körperlichkeit nicht in den Blick bekommt« (ebd., 30). Was Morsch hier im Sinn hat, sind die Ausstellung von Körperdestruktionen, Schock-Effekte und viszerale Überwältigungsstrategien, die den Körper des Zuschauers adressieren. Solche Effekte zeichnen sich durch eine »körperlich mitreißende Faszination« aus, die einen libidinösen Mehrwert mit sich bringt und nach Morsch als »zentrale[s] Lustangebot des filmischen Textes an die Zuschauer« (ebd.) zu werten ist.

Morsch insistiert dabei auf einer Differenz zwischen dieser »körperlichen« Zuschauerpositionierung einerseits und den »eher psychologischen Mechanismen der Identifikation« (ebd.) andererseits. Im Fokus auf körperliche Effekte, die in der Tendenz eine Dezentrierung des Subjekts bewirken, erscheint der Begriff der Identifikation nicht adäquat, um die »sensomotorische Rückkopplung zwischen dem technischen Apparat, dem Bild und der sinnlichen Wahrnehmung des Zuschauers« zu beschreiben (ebd., 38). Statt von Identifikation spricht Morsch deshalb von dem »Spiel libidinöser Intensitäten«, das durch »spezifische Strategien der Inszenierung« gesteuert werden kann (ebd., 34). Die Bedingung der Möglichkeit der sensomotorischen Rückkopplung von audiovisuellem Bild und Zuschauerkörper sieht Morsch in der menschlichen Fähigkeit der mimetischen Aneignung gegeben. Die Fähigkeit der mimetischen Aneignung beruht hier auf dem »Wissen was es heißt, einen Körper zu besitzen« (ebd.), weshalb wir beispielsweise im Kino die Leiden und Aktionen der Körper auf der Leinwand mimetisch mit-erleben können.

Wichtig scheinen mir für die Diskussion von Computerspielen hier vor allem zwei Aspekte: Einmal das Verhältnis von Zuschauerkörper und Bild, das von Morsch im Bezug auf das körperliche Miterleben physischer Handlungen als »motorische und affektive Mimikry« beschrieben wird, und nicht unter dem Begriff der Identifikation gefasst werden soll (ebd., 33). Zum anderen ein spezifisches Vergnügen, eine Lust, die in dieser Verbindung von Bild und Zuschauer entsteht.

Körper und Mimesis

Mit dem Begriff »affektive oder motorische Mimikry« bezieht Morsch sich auf Roger Caillois, der in seinem Essay *Mimicry and Legendary Psychasthenia* von 1935⁴⁷ den Begriff Mimikry im Hinblick auf »die Beziehung des Subjekts zum Raum« analysiert. Caillois betont dabei die Unsicherheit von Körpergrenzen in seiner Formel von der »Verräumlichung des Ichs«. Das Verhältnis zwischen Organismus und Milieu bzw. zwischen Subjekt und Raum ist für Caillois der Schlüssel für das Verständnis der Mimikry. Ausgehend von biologischen Mimikry-Phänomenen entwickelt er die These einer Anziehung durch den Raum (»attraction by space«), in deren Folge die Grenzen des Organismus durchlässig, vage und unbestimmt werden. Um diese entgrenzenden Effekte zu veranschaulichen, spricht Caillois auch vom Raum als einer verschlingenden Kraft (»devouring force«). Übertragen auf Wahrnehmungsphänomene bedeutet dies, dass ein Individuum, das seine Abgrenzung zur Umgebung verliert, *das Raum wird* (»becoming space«), eine Transformation an den Begrenzungen des Körpers erfährt.

»[...] the body separates itself from thought, the individual breaks the boundary of his skin and occupies the other side of his senses. He tries to look at himself from any point whatever in space. He feels himself becoming space [...]« (ders. 1987, 30).

Caillois thematisiert die Haut als Grenze und die Wahrnehmung (»the senses«) als etwas, was diese Grenze überschreitet und dadurch die Körpergrenzen durchlässig werden lässt. Der durch die Haut begrenzte Körper ist dann nicht länger das privilegierte Zentrum als Ursprung der Raumkoordinaten. Die Depersonalisierung des Psychasthenikers, auf die sich Caillois hier als medizinisches Fallbeispiel bezieht, ist begleitet von einer Dezentrierung der Wahrnehmung, genauer der Selbstwahrnehmung: »He tries to look at himself from any point whatever in space.« Das Subjekt wird zu einer Stelle im Raum, einer ungewissen Koordinate, die nur in Relation zu anderen Raumkoordinaten zu be-

stimmen ist. Es genießt nicht mehr das Privileg des Zentrums, denn es wurde durch das Raum-werden, »becoming space«, in ein Wechselverhältnis dezentrierender Kräfte gesetzt.

Caillois' Essay über Mimikry ist für eine bestimmte Lesart von *Mimesis* von großer Bedeutung, nach der *Mimesis* auf ein »Versagen der Grenzen zwischen Innen und Außen« (Angerer 2001, 190) verweist, darauf, dass die Körpergrenzen ins Fließen geraten können. Im Begriff der *Mimesis* wird das »unhintergehbare Verhältnis von Bild und Körper, von Bild und Subjekt« (ebd.) thematisiert. *Mimesis* wird dabei nicht mehr nur als Produktionskategorie einer (künstlerischen) Nachahmung von Wirklichkeit thematisiert, sondern darüber hinaus als Rezeptionskategorie verstanden.◀8 Die Frage hinter solch einem Begriff der *Mimesis* ist, wie wir körperlich, wie unser Körper durch mediale Konstellationen/mediale Bilder berührt und affiziert wird! – und umgekehrt, wie wir in Computer- und Videospiele selbst Bilder *berühren*.

Die vielleicht wichtigsten Kennzeichen dieser Lesart des *Mimesis*-Begriffs entnehme ich einem Text von Susan Ballard (2003) mit dem Titel *My viewing body does not end at the skin*. Der Titel des Essays bezieht sich auf Donna Haraways Cyborg-Manifest (dies. 1995, 33-72), in dem Haraway die Frage stellt: »Why should our bodies end at the skin, or include at best other beings encapsulated by skin?« Ballard skizziert den Begriff der *Mimesis* im Hinblick auf eine Beziehung zwischen Betrachter und Betrachtetem, die auf die Involvierung des Körpers bei der Seh-Erfahrung abzielt.

»Through this mimetic faculty the body viewing the artwork becomes implicated in, and part of, the work that is being viewed« (Ballard 2003).

»[...] the question of seeing becomes also a question of the body. [...] Every act of viewing becomes an event in which the boundaries of our bodies are imbricated in relations with other bodies« (ebd.).

Mimesis als visuelles und viszerales (somatisches) Verhältnis zum Bild konstituiert einen gemeinsamen Raum von Bild und Körper, in den der Betrachter involviert wird, in dem Körper und Bild sich treffen (ebd.). Das mögliche Überlappen der Grenzen zwischen Körper und Bild kann zu Effekten destabilisierter Verkörperung führen und eröffnet die Möglichkeit einen »hybriden Körper« (ebd.) zu realisieren.

Überträgt man dieses Konzept auf das Verhältnis von Körper und Affekt im Videospiel-Dispositiv, so lässt sich formulieren, dass zwischen Spieler und Videospiel ein gemeinsamer Raum von Bild und Körper konstituiert wird. Eine wichtige Rolle kommt dabei der Interface-Struktur von Videospielen zu. In der

sensomotorischen Synchronisierung von Spieler und Spiel ist die Funktion einer technischen Verdinglichung am Werk, die Bedingungen einer mimetischen Relation zwischen Betrachter und Betrachtetem als Interface implementiert. Hier unterscheiden sich die Rezeptionsbedingungen von Film und Videospiel deutlich voneinander: Im Kino wird eine mimetische Rezeptionshaltung u.a. durch den abgedunkelten Saal und die Bewegungslosigkeit des Zuschauers begünstigt. Bild und Körper berühren einander aufgrund der aktiven Empfänglichkeit des Kinozuschauers, der sich gegenüber dem Leinwandgeschehen öffnet. Dagegen wird der Spieler im Videospiel zum Handeln aufgefordert; Körper und Bild werden durch die Koppelung von motorischer Aktion und Bewegung im Bild bereits auf apparativer Ebene verbunden und in eine Relation der Nähe gezwungen.

Ekel und Entgrenzung in Silent Hill 2

Wie realisiert sich nun das Verhältnis von Körper und Bild im konkreten Spiel SILENT HILL 2? Das *Survival-Horror*-Genre operiert mit der Lust am Schrecken. Für SILENT HILL 2 scheinen mir unter einem genrespezifischen Blickwinkel deshalb zwei Empfindungen besonders relevant: Angst und Ekel.

»Ekel« heißt eine der heftigsten Affektionen des menschlichen Wahrnehmungssystems«, schreibt Winfried Menninghaus in seiner umfassenden Studie zur Theorie und Geschichte des Ekels (1999, 7). Selbst noch der medial simulierte Ekel »schlägt eine Brücke zum dunklen, ›dichten‹ und ›intensiven‹ Kontinent elementarer körpervermittelter (Selbst-) Wahrnehmungen« (ebd., 25). Nach Menninghaus lassen sich mindestens drei elementare Merkmale feststellen, die Ekel kennzeichnen: (1) die heftige Abwehr, (2) eine physische Präsenz bzw. ein uns nahe angehendes Phänomen, (3) eine in unterschiedlichen Graden unterbewusste Attraktion bis offene Faszination (ebd., 13f.). Betrachtet man Ekel als Beispiel für somatische Affizierung, dann findet man bei Aurel Kolnai (1929) ¹⁹ eine phänomenologische Bestimmung von Ekel, die als »Fundament einer jeden Bestimmung des Ekels« (ebd., 28) angesehen werden kann, und die eng mit einer Figur der Nähe und körperlichen Entgrenzung verbunden ist: Nähe ist, so Kolnai,

»[e]in Begriff, der in der Problematik des Ekels eine zentrale Stelle einnimmt. Denn die Nähe ist eben nicht lediglich Anlaß, sondern zugleich ein Mit-Objekt des Ekelgefühls. Sie bildet als Sachverhaltsbeziehung die Brücke zwischen Erreger und Subjektperson des Ekels. [...] Wie sehr aber das Moment der Nähe in die fragliche Qualität mit eingeht, zeigt die Beobachtung, daß sogar

[...] phantasiemäßige Ekelgefühle [...] den vorgestellten ekelhaften Gegenstand womöglich betonterweise in die ›Nähe‹ des Subjekts, in den unmittelbarsten Erfahrungsbereich seiner Sinnesorgane verlegen« (ebd., 524).

Ekel ist eine »ästhetisch gefärbte« Abwehrreaktion, die häufig gebunden ist an den Erscheinungskreis der Fäulnis, insbesondere an den »Verfall eines lebendigen Körpers, Verwesung, Zersetzung, Leichengeruch, im Allgemeinen der Übergang des Lebendigen in den Zustand des Toten« (ebd., 536). Ekelhaft ist beispielsweise das Klebrige, Halbflüssige; Schmutz, der an Körperoberflächen anhaftet (ein schwarzes graues Etwas) (ebd., 538). Ekel, so Aurel Kolnai, muss von bloßer »Abscheu« unterschieden werden, denn er ist nicht nur »ursprünglicher« und weniger »anerkannt« als Abscheu, sondern vor allem ist Ekel stärker als Abscheu sinnlich und leibgebunden (ebd., 519).

Was mich dabei besonders interessiert, ist die Nichtabgeschlossenheit des Körpers, die Bedrohung seiner Begrenzung (und gesicherten Integrität), die mit dem Ekel verbunden wird. Kolnais Beschreibung des Ekels als eine sinnliche Erregung, die durch ein Ineinanderfließen von Subjekt und Gegenstand mitbedingt wird, scheint interessanterweise eine Relation der Nähe mit einer Konzeption der Nichtabgeschlossenheit zu verbinden, wie sie bereits in der Diskussion des Mimesis-Begriffs aufgetaucht ist:

»Äußere Lagerung der Subjektperson und ekelauslösender Gegenstand fließen sohin, sei es auch lästerlich ausgedrückt, gleichsam ›harmonisch‹ ineinander. Dazu tritt noch die materiale Seite des Ekels. Denn nicht nur soviel kann gelten, *daß die Nähe des Ekelhaften seine Wirkung in hohem Maße bedingt, sondern es verhält sich damit so, daß gerade ein Zug der Nähe, des Nahe-seinwollens, der Nichtabgeschlossenheit, ich möchte sagen: des schamlosen und wie aufgelösten Sichdarbietens den Ekelcharakter des Gegenstandes mit (keineswegs allein!) konstituiert*« (ebd., 525; Herv. S.W.).

Vielleicht lässt sich bei der Analyse von SILENT HILL 2 im Bezug auf das durch das Spiel erzeugte flaue Gefühl im Magen, seine Fähigkeit, körperliches Unbehagen und überhaupt körperliche Affizierung hervorzurufen, eine Brücke zwischen Ekel als Empfindung und der Anschlussstruktur des Subjekts an die Apparatur schlagen. Die Idee wäre dabei, dass es ein Element des Ekels in SILENT HILL 2 gibt, das speziell durch die Anbindung des Spielers an die Apparatur hervorgerufen oder verstärkt wird. Wichtig ist hier die Art, wie der Spieler mit der Apparatur in einer Relation der Nähe intim wird, wie sein Körper sich über Rückkopplungen mit dem Videospiel verbindet.

Was ich mit Ekel im Bezug auf SILENT HILL 2 meine, lässt sich gut vom Phänomen aus beschreiben. Es geht um die körperliche Reaktion des Spielers, also hier

auch meine eigene, wenn ich einen der zahlreichen Zombies in Silent Hill töte. Die Körper der Kreaturen in SILENT HILL 2 liegen auf einer Grenzlinie zwischen Belebt/Unbelebt. Wenn im Spiel die Monster auftauchen, sind einige von ihnen zuerst bewegungslos und erinnern an unbewegliche Statuen oder Puppen. Die glänzende Oberfläche der Zombies wirkt so, als seien ihre Körper von einem feuchten Film überzogen. Erst meine Gegenwart im Spiel, wenn ich mich mit meiner Spielfigur den Monstern nähere, erweckt diese dann zum untoten Leben. Die Bewegungen der Zombies sind unkoordiniert. Es gibt hier so etwas wie ein Eigenleben der Extremitäten, eine unkoordinierte Bewegung, so als seien die Körper dieser Monster aus eigenständigen Teilkörpern zusammengesetzt. Das Töten von Monstern ist in Spielen nichts Ungewöhnliches. **110** Aber in SILENT HILL ist das Töten eine affektiv aufgeladene audiovisuelle Choreografie, die in ihrer (zwanghaften) Grausamkeit mich körperlich (und emotional) affiziert, mich Schauern lässt. Die Gestaltung von Bild und Ton in SILENT HILL 2, gerade in den Kämpfen gegen die Zombies, legt das Gewicht auf die körperliche Erfahrung des Tötens. Geräuscheinsatz (Radiokrisseln, Schmatzgeräusche, Stöhnen und Schreien) und Bildgestaltung (die Zombies als zerstückelte Körper mit glänzender Oberfläche, spritzendes Blut usw.) verdichten die Körperlichkeit des Geschehens. Durch die Funktion des Force-Feedback in der Konsolen-Version des Spiels wird zudem ein zusätzliches haptisches Element eingeführt. Beim Force-Feedback ist das Gamepad nicht nur Eingabegerät, sondern auch Schnittstelle für einen physisch-taktilen Output des Spiels. Meine Hände nehmen durch das Gamepad als Interface Vibrationen auf, die durch Aktionen im Bild ausgelöst werden. Wenn ich mit der Eisenstange auf einen Zombie einschlage, dann wird über das taktile Feedback ein körperlicher Widerstand materialisiert, der dem Körper im Bild eine spezifische Dichte verleiht. Einen Zombie zu berühren erzeugt eine spürbare Antwort.

Am stärksten ist die Empfindung des Ekels, wenn ich einen der Zombie-Körper töte, indem ich immer wieder mit der Eisenstange auf ihn einschlage. Der *Vorgang* des Tötens spielt in SILENT HILL 2 eine besondere Rolle: das wiederholte Einschlagen auf den Gegner, wie oft ich mit welcher Waffe den Körper des Anderen treffen und verwunden muss. Einen ekelhaften Kulminationspunkt erreicht das Töten der Zombies, wenn ich noch mit der Eisenstange auf sie einschlagen muss, obwohl sie schon am Boden liegen. Direkt mit meiner Aktion des Schlagens/Angreifens verbunden ist ein akustisches Schmatz-Geräusch, das feucht klingt und den Einschlag des Eisens auf die Körper der Untoten begleitet. Blut spritzt zudem.

Mit meiner Aktion/Tat füge ich dem anderen Körper Schaden zu. Mein Körper, der die Taste drückt, wird über das Berühren der Steuerung verbunden



Abb. 2: Mimesis

mit dem Körper im Bild, dem ich Gewalt antue. Gleichzeitig wird die Berührung von zwei Körpern symbolisch im Bild vollzogen. Die Berührung wird dabei im Bild über die Gestalt des Avatars vermittelt.

Das Töten hat etwas Zwanghaftes an sich: Das wiederholte Einschlagen auf den am Boden liegenden Körper als strenge Wiederholung der Bewegung des Ausholens und Zuschlagens. Ich schlage zu wie unter Wiederholungszwang. Mein Schlagen affiziert den Körper im Bild, das Bild und den Ton, d.h. das Videospiel als audio-

visuelle Apparatur. Zugleich werde ich durch das Bild affiziert, so dass ich mich selbst als Ursache des Geschehens im Bild begreifen muss. Ich spüre eine Art Schauern, das mich körperlich erfasst, ein Zusammenziehen in den Organen. Die Beobachtung ist, dass sich dieses Schauern körperlich manifestiert und damit Ausdruck einer körperlichen Affektion durch das Spiel ist. Diese Affektion beruht auf der Verbindung von bildlichen, akustischen *und* sensomotorischen Anteilen.

Wenn man diese besondere Form des Schauders, der körperlichen Involvierung in das Bild, als videospispezifisch beschreiben will, scheinen mir die kybernetische Kopplung zwischen Spieler und Spiel qua Interface, die Funktion der sensomotorischen Synchronisierung und mimetischen Relation, wie oben beschrieben, von zentraler Bedeutung.

Durch die Aktion im Spiel, die sich gegen die Monster wendet, bin ich – vermittelt über die Apparatur – in der Lage, die Monster gleichsam zu berühren. Gerade wenn ich als Spieler die Berührung eines Monsters auslöse, entsteht ein flaves Gefühl. Nicht allein deswegen, weil ich mich selbst rational als Ursache einer Wirkung *weiß*, die ich auf dem Bildschirm verfolgen kann, sondern weil ich im Dispositiv selbst Bedingungen der körperlichen Entgrenzung (Interface) *ausgesetzt* bin, die die Unabgeschlossenheit des Körpers betonen. Verkürzt gesagt: Weil ich durch die Verbindung mit der Apparatur in der Lage bin, Objekte im Bild zu *berühren*, besteht eine Relation der Nähe zwischen mir und diesen Objekten, die mit der Erzeugung von Ekel korrespondiert. Das audiovisuelle Ereignis wird transformiert zu einer affektiven Verkörperung oder besser: wird verkörpert im Affekt, in somatischen Intensitäten. Körper und Bild verbinden sich zu einem gemeinsamen Affektkörper. ◀11 Der Affektkörper, den Computerspiele anrufen, wäre dann ein Körper, den wir uns bestehend aus verschieb-

baren Intensitäts-Zonen der Interpenetration von Körper und Bild vorstellen können.

Ekelhafte Störung

Ekel und Angst vermischen sich in der Spielumgebung von SILENT HILL 2 und es erscheint kaum möglich, eine klare Grenze zwischen diesen beiden Erregungen zu ziehen. Doch innerhalb des Gemisches kann eine Empfindung vorherrschen. Bei Kolnai orientiert sich die Unterscheidung zwischen Angst und Ekel an der Gegeneinandersetzung von Bedrohung und Störung: ◀12

»Während nämlich die Angst ihr Objekt als etwas Bedrohliches, etwas ›Stärkeres als ich selbst‹ intendiert [...] ist in der Ekelintention eine gewisse Geringschätzung ihres Objektes, ein Gefühl der Überlegenheit enthalten. Das Ekelhafte ist prinzipiell etwas nicht Drohendes, sondern Störendes, wiewohl eine bloße Störung an sich bei keinerlei Steigerung Ekel erzeugen wird. Als ekelhaft wird immer ein Ding empfunden, das nicht für voll genommen, nicht für wichtig gehalten wird: etwas, das man weder vernichtet noch flieht, sondern vielmehr hinwegräumt. Mit anderen Worten: werde ich durch die Angst zunächst dazu gedrängt, mich aus meiner Umgebung, meiner Verumständung, meiner Lage zurückzuziehen, so will mich Ekel vielmehr dazu bringen, meine Umgebung, meinen Nähekreis zu säubern und etwas daraus auszu jäten. Immerhin ist dadurch schon eine Auswärtswendung, ein ›Anpacken‹ des Gegenstandes bedingt« (Kolnai 1929, 526).

Diese Abgrenzung zwischen Angst und Ekel ermöglicht, die Mischung beider Affekte im Kampf gegen die Zombies in SILENT HILL 2 genauer zu beschreiben. Ich kann Angst empfinden, solange die Monster für mich wirklich gefährlich sind, solange der Kampf noch nicht entschieden ist. Wenn ich aber dann praktisch gewonnen habe, das Monster vor mir auf dem Boden liegt und bereits wehrlos durch meine vorherigen Angriffe ist, dann liegt es da als etwas Geringschätziges, etwas das ich – damit es auch in Zukunft nicht erneut zur Gefahr werden kann – ›wegräume‹. Ich ›säubere‹ die Gänge und Zimmer in den Gebäuden von SILENT HILL 2. Gerade wenn ein Zombie-Körper wehrlos vor mir liegt und ich die letzten Schläge ausführe, genau dann überkommt mich das Gefühl des Ekels gemeinsam mit dem Gefühl meiner Überlegenheit; Ekel auch vor der Grausamkeit der Tat, Ekel vor dem feuchten, blutenden Untoten, vor dem ekelhaften Objekt, das schmatzt und tropft und glitschig glänzt und dessen Körper ich mit Gewalt aufbreche, damit es sich nicht mehr bewegt und endlich tot ist.



Abb. 3: Standbild aus SILENT HILL 2

Zusammenfassung

Formal und ästhetisch baut ein *Survival-Horror*-Spiel wie SILENT HILL 2 auf audiovisuellen Strategien, Motiven und Konventionen auf, die sich im Film innerhalb des Horror-Genres etabliert haben. Hier steht das Videospiele-Genre gegenüber dem Film-Genre in einem Verhältnis der Nachahmung. Dadurch lässt sich ein rezeptionsorientierter Ansatz aus der Filmtheorie, der die somatische Involvierung des Zuschauers betont und so genannte »lower forms of cinema« im Hin-

blick auf einen Affektvertrag zwischen Publikum und audiovisuellem Angebot betrachtet, auf Videospiele übertragen. Der Affektvertrag, der sich im Film etabliert hat, wird hier in einem anderen Medium, dem der Videospiele, fortgeschrieben und erweitert. Die affektive Beziehung zwischen Spieler und Bild in SILENT HILL 2 kann im Anschluss an die Arbeit von Thomas Morsch zum Actionfilm als »affektive oder motorische Mimikry« beschrieben werden.

In Videospiele wird der Körper jedoch auf andere Weise als im Film technologisch mit dem Bild in Kontakt gebracht. Die somatische Affizierung durch das Bild wird im Videospiele-Dispositiv durch eine Form der Wechselseitigkeit erweitert, indem nicht nur der Spieler körperlich durch das Bild affiziert wird, sondern zugleich auch selbst durch seine Aktionen das Bild und die Objekte im Bild affiziert. Damit scheinen Videospiele ein mimetisches Verhältnis im Sinne Susan Ballards zu organisieren, insofern der Körper des Spielers und die Videospiele-Apparatur in dieser Wechselseitigkeit einen gemeinsamen Raum von Bild und Körper bilden. Die Funktion des Interfaces und der sensomotorischen Synchronisierung von Spieler und Apparatur lässt sich somit als technische Implementierung der Bedingungen einer mimetischen Relation zwischen Betrachter und Betrachtetem lesen. Videospiele als mediales Dispositiv *zwingen* den Spieler in eine intime Nähe zum Bild.

Im Kontext von SILENT HILL 2 erscheint die Programmierung des mimetischen Verhältnisses des Spielers zum Bild als Teil einer Involvierungsstrategie, die – dem Genre gemäß – auf somatische Affizierung abzielt. Die Relation der Nähe zwischen Spieler und Bild im Videospiele-Dispositiv korrespondiert mit der Evozierung von körperlichen Empfindungen wie Angst und Ekel und ermöglicht so eine (medien-)spezifische Form von Körperhorror.

- ▶01 Die Zitate sind entnommen aus Online-Testberichten von Usern. Download http://www.dooyoo.de/games_spiele/playstation_2_spiele/silent_hill_2/ und <http://www.gamersunitednetwork.de> (letzter Zugriff 11.11.2004).

- ▶02 Der Spieldesigner von RESIDENT EVIL, Yoshiki Okamoto, betont den starken Einfluss, den Filme wie Sam Raimis THE EVIL DEAD, sowie George Romeros Trilogie NIGHT OF THE LIVING DEAD, DAWN OF DEAD UND DAY OF THE DEAD auf die Gestaltung des Spiels ausübten. Vgl. www.roogulator.esmartweb.com/horror/residentevil.htm (letzter Zugriff 15.11.2004)

- ▶03 Kirchmann 1999 verwendet den Begriff ›Affektkontrakt‹, um die Funktion des Genre-Kinos als Erfüllungsform und Projektionsfläche für die Affektlage und Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe zu bezeichnen.

- ▶04 Das heißt nicht, dass ich als Spieler wortwörtlich selbst im Bild zu sehen sein muss, wie das z.B. durch das Eye-Toy für die Sony Playstation geschieht, wenn der Spieler mittels einer Kamera selbst auf dem Monitor sichtbar wird.

- ▶05 Im Kontext von Live-Shows und Gewinnspielen erprobt das Fernsehen Involvierungsstrategien, die ebenfalls den Zuschauer zu einem Teil des Geschehens im Bild machen sollen. Dabei wird in der Regel das Telefon als Medium der ›Anrufung‹ verwendet, da das Fernsehen in seiner bestehenden technischen Struktur keine eigenen Möglichkeiten hat, den Zuschauer in das Bild zu holen.

- ▶06 ›Echtzeit‹ ist einer der basalen Präsenzeffekte, die Videospiele implementieren können. Mit Echtzeit bezeichne ich eine Relation zwischen Spieleraktion und Spiel, bei der keine wahrnehmbare Verzögerung besteht zwischen ausgeführter Aktion und der Reaktion im Bild. Nicht alle Videospiele nutzen Echtzeit in gleichem Maße. Im Hinblick auf ihre zeitliche Struktur lassen sich Spiele in Echtzeit von Spielen im ›Turn-Modus‹ unterscheiden. Spiele im Turn-Modus sind dadurch gekennzeichnet, dass der virtuelle Zeitfluss zwischen den Spielzügen angehalten wird, und der Spieler so ohne Zeitdruck Spielhandlungen planen und Entscheidungen treffen kann. Diese Unterscheidung zwischen Echtzeit und Turn-Modus findet sich bei Fritz 1997, 85f.

- ▶07 Caillois' Essay erschien zuerst in der französischen Surrealisten-Zeitschrift »Minotaure«. Die folgenden Zitate folgen dem Neuabdruck des Textes von 1987.

- ▶08 Zur Begriffsgeschichte von ›Mimesis‹ vgl. Gebauer 1993 sowie Hüttinger 1994, 9-19. Stefanie Hüttinger betont in ihrer Untersuchung der Begriffsgeschichte der Mimesis, dass sich der Mimesisbegriff in der Moderne zunehmend als produktiv *und* rezeptiv erweist.

Gebauer weist auf körperliche Aspekte mimetischen Handelns hin: »Das ursprünglich rhythmische Agieren und die Performanz mit einer stark betonten körperlichen Komponente wird im Lauf der Zeit unterschiedlich akzentuiert [...] Aber es bleibt immer ein körperlicher Rest in mimetischen Handlungen. In dieser Beteiligung des Körpers und in der Beziehung des Handelnden auf andere liegt die wesentliche Differenz der Mimesis zu rein kognitiven Erkenntnisweisen« (Gebauer 1993, 343).

- 09 Menninghaus hebt die frühe phänomenologische Untersuchung von Aurel Kolnai als »Fundament einer jeden Beschreibung des Ekels« hervor (Menninghaus 1999, 28). In seiner Besprechung weist er kritisch auf die kulturelle und persönliche Prägung des Ekelhaften hin, die bei Kolnai mitschwingt. So wird bei Kolnai dem Ekelhaften eine »Ideologie des ›Gesunden‹ und ›Richtigen‹« (Menninghaus 1999, 32) gegenübergestellt, durch die Kolnai, so Menninghaus, seine »Neigung zu Härte und männlich soldatischen Tugenden« (ebd.) offenbare. Im hier untersuchten Zusammenhang liegt der Schwerpunkt jedoch weniger auf der soziokulturellen Prägung und ideologischen Konnotationen des Ekelhaften, als vielmehr auf den strukturellen Bedingungen der Ekel-Erzeugung, die Kolnai in seiner Studie herausarbeitet, nämlich die Nähe zum Gegenstand, bzw. der Verlust von Distanz, die Destabilisierung von Körpergrenzen und die körperliche Intensität des Ekels.
- 10 Einer auf der Digital Games Research Conference 2003 in Utrecht vorgestellten australischen Studie zufolge tauchen etwa in 60% aller Computer- und Videospiele Waffen auf.
- 11 Mit Affektkörper bezeichne ich die Verschmelzung von wahrnehmendem Körper und wahrgenommenem Körper im mimetisch-leibhaften Akt.
- 12 Die Frage der Abgrenzung von Angst und Ekel behandelt Kolnai (1929) sehr ausführlich. Seine Argumentation hier im Detail nachzuvollziehen, würde den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen. Beide, Angst und Ekel, zählt Kolnai zu den Abwehrreaktionen. Kennzeichnend für den Ekel ist seine Konzentration auf die Beschaffenheit seines Gegenstandes. Kolnai sieht darin als innere Logik des Ekels »eine Möglichkeit positiver Erfassung des Gegenstandes« (ebd., 527) gegeben. Ekel setze »ex definitione« eine unterdrückte »Lust an seinem Erreger voraus« (ebd.). Trotz seiner Mühe um Unterscheidung gesteht Kolnai aber die faktische Vermischung von Ekel und Angst ein: »In der Tat sind ekelhafte Gebilde sehr häufig vorwiegende Gegenstände der Angst, des Grauens, sind schrecklich und unheimlich« (ebd., 557).

Literatur

- Angerer, Marie-Luise** (2001) Die Haut ist schneller als das Bild: Der Körper – das Reale – der Affekt. In: Der andere Schauplatz: Psychoanalyse – Kultur – Medien. Hrsg. v. Marie-Luise Angerer & Henry P. Krips. Wien: Turia + Kant, S. 181-2002.
- Caillois, Roger** (1987) »Mimicry and Legendary Psychasthenia«. In: October, Nr. 31, Winter, S. 16-32 [über. aus d. Französischen von John Shepley].
- Fritz, Jürgen** (1997) Was sind Computerspiele. In: Handbuch Medien – Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Hrsg. v. Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr. Bonn, 81-86.
- Gebauer, Günter** (1993) »Konzepte der Mimesis zwischen Platon und Derrida« In: Zeitschrift für Semiotik, H.3, Bd. 15, 333-344.
- Haraway, Donna** (1995) Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Hrsg. v. Carmen Hammer & Immanuel Stieß. Frankfurt: Campus, 33-72.
- Hüttinger, Stefanie** (1994) Der Tod der Mimesis als Ontologie und ihre Verlagerung zur mimetischen Rezeption. Eine mimetische Rezeptionsästhetik als postmoderner Ariadnefaden. Frankfurt/M., Berlin, New York, u.a.: Peter Lang. [=Europäische Hochschulschriften Reihe XX Philosophie. Bd. 426].
- Kirchmann, Kay** (1999) »Die Rückkehr des Vaters. Psychomotorik und phantasmatische Strukturlogik des zeitgenössischen amerikanischen Action-Films«. In: Film und Kritik, Nr. 4, Oktober, 45-60.
- Kolnai, Aurel** (1929) »Der Ekel«. In: Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung. Hrsg. v. Edmund Husserl. Bd. 10. Wien, 515-569.
- Menninghaus, Winfried** (1999) Ekel. Theorie und Geschichte einer starken Empfindung. Frankfurt: Suhrkamp.
- Morsch, Thomas** (1999) »Die Macht der Bilder«: Spektakularität und die Somatisierung im Actionkino. In: Film und Kritik, Bd. 4, 21-44.
- Poole, Steven** (2002) Trigger Happy: the inner life of videogames. London: Fourth Estate.

Online-Ressourcen

- Ballard, Susan** (2003) My viewing body does not end at the skin. www.voyd.com/ttlg/textual/ballardessay.html (letzter Zugriff 14.02.2003).
- Carr, Diane** (2003) »Play Dead«: Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. Issue 1/Vol. 3/Mai. <http://www.gamestudies.org/0301/carr> (letzter Zugriff 10.11.2003).

Neitzel, Britta (2002) Videospiele. Zwischen Fernsehen und Holodeck. pdf Dokument, http://digitalcraft.org/dateien/128_0719150929.pdf (letzter Zugriff 30.04.2002).

o.A. (2003) http://www.dooyoo.de/games_spiele/playstation_2_spiele/silent_hill_2/ (letzter Zugriff 30.04.2003).

o.A. (2003) <http://www.gamersunitednetwork.de> (letzter Zugriff 30.04.2003).

o.A. (2003) <http://www.roogulator.esmartweb.com/horror/residentevil.htm> (letzter Zugriff 30.04.2003).

Spiele

RESIDENT EVIL, Capcom, 1996.

Filme

THE EVIL DEAD Sam Raimi, USA 1981.

NIGHT OF THE LIVING DEAD George Romero, USA 1968.

DAWN OF THE DEAD George Romero, USA/Ital. 1978.

DAY OF THE DEAD George Romero, USA 1985.

WER BIN ICH? THESEN ZUR AVATAR-SPIELER BINDUNG

Die Frage ›Wer bin ich?‹ wird von SILENT HILL 2 gleich auf mehreren Ebenen evoziert. Das Spiel beginnt mit einer Cut-Scene auf der Herrentoilette eines Parkplatzes. Ein Mann betrachtet sich im Spiegel und berührt sein Gesicht dabei – er streicht sich über das Gesicht. Es ist einerseits eine Geste der Selbstversicherung (vgl. Brinckmann, 2000) und, durch die Spiegelung, auch ein Verweis auf eine Spaltung und/oder eine Verdoppelung (s. auch Rautzenberg in diesem Band). Der Mann, der sich dem Spiegel so weit nähert, dass er ihn fast berührt, sucht scheinbar Selbstbestätigung (s. Abb.1).

Diese visuelle Präsentation der Spaltung, Spiegelung und Verunsicherung ist eingebunden in eine Narration, in der ebenfalls die Identitätssuche im Vordergrund steht. Der Protagonist von SILENT HILL 2 begibt sich im Spiel auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Ein Brief, den er von seiner verstorbenen Frau erhält, veranlasst ihn dazu, seine Vergangenheit zu erforschen, um über die Frage ›Wer war ich?‹ zur Beantwortung der Frage ›Wer bin ich?‹ zu gelangen. Neben der Evokation der Frage in der Diegese¹ von SILENT HILL 2 schließlich wirft jedes Computerspiel und jede spielähnliche Computeranwendung² die Frage ›Wer bin ich?‹ auf. Und zwar in Hinblick auf das Verhältnis der Spielerin zum Spiel, konkret in Hinblick auf die Rolle, die sie im Spiel einnimmt. Um dieses Verhältnis zu beschreiben, wird oft zu großen Metaphern gegriffen: Es geht die Rede von ›God-Games‹ (siehe Neitzel 2001), in denen die Spielerin gottähnlich das Geschehen kontrolliert oder davon, dass die Spieler neue zweite Identitäten annehmen, insofern als der Computer *The Second Self*³ bilde. Die Fragen nach der Rolle der Spielerin im Computerspiel und ihrer Repräsentation im Spiel stellen derzeit einen der wichtigsten und interessantesten Fragenkomplexe der Com-

»Ich betrachte den Mann im Spiegel und flüstere eine Frage ...«

Silent Hill 2 Booklet

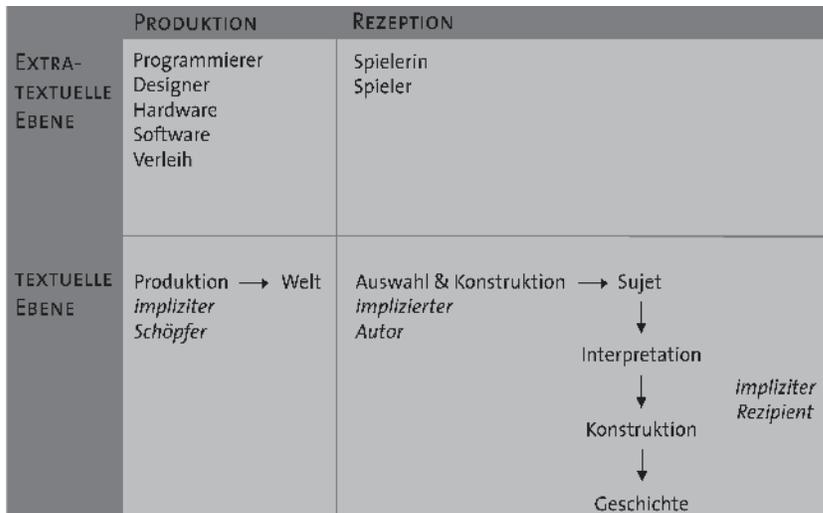
Abb. 1: James vor dem Spiegel



puterspielforschung dar und können in den größeren Rahmen der Rezeptionsforschung eingeordnet werden. Damit weisen sie über den Bereich der Computerspielforschung hinaus auf eine medienwissenschaftliche Fragestellung. Partizipative digitale Medien stellen eine Herausforderung für die Rezeptionsforschung dar, da die Rezipienten nicht nur die Interpretation eines Medientextes leisten, sondern auch an der Konstruktion des jeweils konkreten Textes mitwirken. ◀4

In den letzten Jahren erschienen vermehrt Arbeiten zur Narrativität von Computerspielen, in denen zwar die Frage gestellt wurde, ob ein Computerspiel eine Geschichte erzählt, dann jedoch das Augenmerk auf die Struktur der Geschichte gelegt wurde (vgl. die Beiträge in der ersten Ausgabe der *Game Studies* 2001). Die Frage, wie denn dieser Erzählprozess vor sich gehen sollte, wurde ausgeblendet. Andere Ansätze weichen der Frage nach dem Erzählen bzw. Spielen aus, indem sie Konzepte entwickeln, in denen die interaktiven (die spielerischen) Teile, an deren Konstruktion die Spielerin mitwirkt, und die narrativen Teile, die eine Interpretationsleistung verlangen, getrennt werden (vgl. z.B. Furtwängler, 2001, Walter, 2001). Eine dritte Variante findet sich bei Torben Gordal (2003), der auch nichtsprachliches Handeln als Erzählen versteht. Diese Konzepte machen deutlich, dass die Partizipation des Rezipienten am Medientext (in diesen Fällen an der Konstruktion einer Geschichte) kein triviales Pro-

Abb. 2: Erzählinstanzen im Videospiel



blem ist. Ich habe mit vorangehendem Schema an anderer Stelle (Neitzel 2000) versucht, diese Problematik deutlich zu machen (vgl. Abb.2).

Auf der extratextuellen Ebene stehen sich die verschiedenen realen Produktionsinstanzen und die realen Spieler als Rezipienten gegenüber. Das Spiel wird in dieser Relation gedacht als das Produkt, das als verpackte CD-Rom (oder auf einem anderen Speichermedium) an die Rezipienten verkauft wird oder das sie z. B. im Internet – auch kostenfrei – vorfinden. Auf der textuellen Ebene, die zutage tritt, wenn das Spiel gespielt wird, finden sich verschiedene Instanzen und Rollen. Die Interpretation eines Sujets, d. h. einer im Text dargestellten Handlungsfolge und die Konstruktion einer Geschichte durch die Instanz der impliziten Rezipientin ist inzwischen in der Rezeptionsforschung anerkannt. Der Produktionsprozess des Sujets im Computerspiel jedoch unterscheidet sich von den bisher in der Medienwissenschaft bekannten Verfahren. Er ist gespalten. Im Spiel wird eine Welt vom impliziten Schöpfer⁴⁵ produziert. In dieser Spielwelt wählt der vom Spiel implizierte Autor (Spiele implizieren, dass eine Spielerin handelt) verschiedene in dieser Welt mögliche Handlungen aus und bringt sie in eine Handlungskette, die als Sujet interpretiert werden kann. Im Schema wird deutlich, dass sich die Aufgaben der Spielerin im Computerspiel aufteilen in die interpretativen Aufgaben der Rezipientin (die sie mit den Aufgaben der Rezipientinnen von nicht-interaktiven Medien teilt) und die Aufgaben des vom Spiel implizierten Autors, die darin bestehen, eine Handlungskette im Spiel herzustellen.⁴⁶ Um das Spielen zu beschreiben, muss die Rezeptionstheorie, die sich, in Rückgriff auf die in Literatur-, Film- und Fernsehwissenschaft entwickelten Methodologien, bisher vor allem auf Blickstrategien und kognitive Verarbeitungsmechanismen konzentriert, in Zukunft ggf. auch stärker Erkenntnisse der Handlungstheorie einbeziehen, um die ›Rezeption‹ von digitalen Medien zu beschreiben. Weiterhin wäre zu fragen, ob nicht generell eine Handlungstheorie der Medien zu entwickeln wäre, in dem die ›Rezeption‹ eine Aspekt darstellt.

Dies kann hier jedoch nicht geleistet werden, vielmehr dient diese Vorrede vor allem der Einordnung des Fokus' dieses Beitrags in einen größeren Zusammenhang sowie dazu, die Differenzen zu etablierten Rezeptionstheorien aufzuzeigen, die sich nur mit einem Aspekt beschäftigen müssen – der Interpretation.⁴⁷ Die angesprochenen narratologischen Ansätze werden hier nicht weiter verfolgt, es steht vielmehr die – im Schaubild vertikale – Beziehung zwischen extratextueller und textueller Ebene im Vordergrund, und dabei nur die Verbindung zwischen Spielerin und den (textuellen) Mitteln, die ihr zur Verfügung stehen, um eine Handlungskette im virtuellen Raum hervorzubringen.

Avatare

Ein Spiel zu spielen, bedeutet, Handlungen im Spiel auszuführen.◀8 Dies gilt auch für ein Computerspiel. Um Handlungen in der Spielwelt (Diegese) auszuführen, braucht jede Computerspieler:in jedoch eine Repräsentation im symbolischen Raum. Die Handlungen in der Computerspielwelt sind mediatisiert, denn man kann Gegenstände, wie z. B. einen Ball, nicht mit den eigenen Händen greifen und werfen. Computerspiele brauchen symbolisierte Hände, die es ermöglichen, mit der Symbolisierung des Gegenstandes umzugehen.

Die prominenteste Symbolisierung der Spieler:in im virtuellen Raum ist der Avatar. Mit dem Begriff Avatar ist eine Reihe von Bedeutungen verbunden. In einigen Kontexten wird jede computergenerierte Figur als Avatar bezeichnet, auch wenn sie unabhängig von einem Benutzer funktioniert. Ein frühes prominentes Beispiel ist der Channel 4 TV-Moderator Max Headroom, der jedoch, so Bartels (2001, 70) nicht einmal computergeneriert war, sondern von einem Schauspieler mit Maske gespielt wurde. Im engeren Sinne versteht man unter einem Avatar die von einer Spieler:in im Computerspiel gesteuerte Figur.◀9 Hier werde ich nur über den Avatar in letzterem Sinn sprechen. Doch auch mit dieser Verengung des Blickwinkels findet sich immer noch eine ganze Bandbreite von Bedeutungszuschreibungen. Sie reichen von der Vorstellung, dass der Avatar eine Art zweiter Persönlichkeit ist, bis zu der Vorstellung, dass der Avatar nichts als ein Werkzeug ist. Alison McMahan (2003, 74) beschreibt Avatare als »textual or graphic *representations of users* that include a character designed to fit into the fictional environment in question, complete with a set of personality traits, skills, and health status [Hervorhebung BN]«. Für James Sunderland, den Mann vor dem Spiegel, trifft letzteres sicherlich zu, ihm werden schon vor dem Spiel im Booklet bestimmte Eigenschaften zugesprochen, unter denen seine Traurigkeit über den Verlust seiner Frau hervorsticht, er hat bestimmte Fähigkeiten – gehen, laufen, springen, schlagen, schießen und sprechen (diese teilt er allerdings mit vielen anderen Avataren) und einen bestimmten Gesundheitsstatus – auch hiermit steht er nicht allein. Doch macht ihn das zu einer Repräsentation der Spieler:in?

Andererseits finden wir Beschreibungen wie die folgende:

»When you play a game 10.00 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story. If you watch a movie, you become the hero – Gilgamesh, Indiana Jones, James Bond, whomever. The kid says, I want to be that. In a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor« (Rob Fullop, zit. nach Stuart Rosenberg, zit. nach Frasca 2001).

Während McMahan den Avatar als fiktionalen Charakter, der eine Spielerin repräsentiert, beschreibt, konstatiert Fullop eine Art von Kurzschluss oder gar Identität mit einem Cursor, **10** einer »Positionsanzeige« in der deutschen Übersetzung des Online-Wörterbuchs *Leo* (<http://dict.leo.org/?lang=de>).

Wer oder was ist also die Spielerin im Spiel? Was ist ein Charakter und was ist ein Cursor? Und wo liegen die Gemeinsamkeiten und Differenzen in den Beziehungen einer Spielerin zu einem Cursor oder einem Charakter? Ich möchte mich der Beantwortung dieser Fragen durch einen genaueren Blick auf die Tätigkeiten, die beim Benutzen eines Computerprogramms ausgeführt werden, nähern.

In jedem Computerprogramm brauchen wir Meditation. In Textverarbeitungsprogrammen zeigt der blinkende Cursor den Platz an, an dem der nächste Buchstabe auf der virtuellen Seite, die der Monitor darstellt, platziert werden kann. Die Übersetzung mit »Positionsanzeige« ist also durchaus angebracht. Auf einer Internetseite zeigt ein kleiner Pfeil den Ort an, an dem geklickt werden kann, damit sich eine neue Seite oder ein Pop-up Fenster öffnet. Eine kleine Hand symbolisiert, dass es möglich ist, einen Textteil oder ein Bild zu »greifen« und zu verschieben. Im Programm Photoshop finden sich ganze Paletten dieser kleinen Bilder – ein Radiergummi, ein Bleistift, ein Lasso, ein Pinsel, ein Stempel ... Diese Icons deuten auf die Handlungen, die »mit ihrer Hilfe« ausgeführt werden können und zeigen außerdem den Ort an, an dem sie ausgeführt werden können, wenn wir sie auf dem Bildschirm hin- und her bewegen.

Computerspiele bieten ebenfalls eine Reihe von Icons an, mit denen Handlungen ausgeführt werden können, ein Fadenkreuz, z.B. beim MOORHUHN und gekoppelt mit einer Waffe in HALF-LIFE, oder auch eine Hand – z. B. bei MYST oder BLACK AND WHITE. Die Hand als Universalwerkzeug wird in diesen Spielen in verschiedenen Bedeutungen eingesetzt; in MYST in Anlehnung an das aus Computerprogrammen bekannte Icon, in BLACK AND WHITE symbolisch aufgeladen als Hand Gottes.

Ich möchte diese Symbolisierungen als Werkzeuge betrachten (und mich dabei der Adobe-Sprachregelung anpassen). Werkzeuge werden benutzt, um Objekte zu manipulieren. Sie eröffnen die Möglichkeit, Handlungen auszuführen, die ohne sie nicht ausgeführt werden können – mit der Hand kann keine Schraube eingedreht werden, ein Schraubenzieher jedoch macht dies möglich. Werkzeuge können den Handlungsraum einer Person sowie das Repertoire der Handlungen erweitern. Die digitalen Werkzeuge nun werden benutzt, um digitale Bilder von Objekten zu manipulieren. Dies bedeutet, dass sie Handlungen ermöglichen, die ohne sie nicht möglich wären, wobei der Handlungsraum einer Benutzerin über den realen Raum hinaus in den gemeinhin virtuell genannten

Raum ausgeweitet wird, dieser aber durch den Vollzug der Handlungen durchaus Realität für die Benutzerin gewinnt. Ggf. ist diese Ausweitung des Handlungsraum tatsächlich eine der Ursachen des Vergnügens am Computerspiel (s. dazu Neitzel 2000, 170f.).

Die Verbindung mit einem Werkzeug ist eine körperliche. Die körperlichen Fähigkeiten werden erweitert. Durch Gewöhnung und Übung können Werkzeuge inkorporiert werden: Wenn man an eine Brille gewöhnt ist, bemerkt man sie normalerweise nicht, wenn man ein Auto fährt, so denkt man meist nicht besonders viel über diese Aktivität nach, und die Computermaus und die dazugehörigen Repräsentationen auf dem Bildschirm werden fast automatisch benutzt. Benutzt man die umgekehrte Perspektive, so können Werkzeuge als Extensionen des Menschen bezeichnet werden (s. McLuhan 1963). Oder auch der Mensch als von der Technik inkorporiert bzw. als Extension der Technik beschrieben werden.

Die Möglichkeit dieser unterschiedlichen Perspektiven deutet an, dass sich Ausschluss und Einschluss nicht gegenüberstehen, sondern dass es sich tatsächlich um eine Frage der Perspektive handelt. Und so kann Werkzeugbenutzung als der erste Schritt auf dem Weg zum Cyborg bezeichnet werden, Prothesen und Herzschrittmacher mögen folgen. Ein kybernetischer Organismus enthält organische und technische Teile, bei deren Zusammensetzung nicht entschieden werden kann, ob der organische oder der technische Teil der erste war (vgl. z. B. Haraway 1991). Martti Lahti (2003, 158) geht davon aus, dass Computerspiele den Prozess der Cyborgianisierung einen guten Schritt vorwärts bringen:

»[V]ideo games epitomize a new cyborgian relationship with entertainment technologies, linking our everyday social space and computer technologies to virtual spaces and futuristic technologies. Games both rely on and thematize a contemporary sensibility and fantasy that Anne Balsamo, among others, has identified. In Reading Cyborg Women, Balsamo suggests that the 'natural body' is being replaced or supplemented with its technologically enhanced other. Games – in particular fighting, shooting, and racing games – are symptomatic site of a confusion or transgression of boundaries between the body and technology that characterizes contemporary culture.«

Benutzt man die Metapher vom Cyborg um die Beziehung zwischen Avatar und Spielerin zu beschreiben, so wird der Aspekt der ständigen Rückkopplung zwischen diesen beiden Elementen stark gemacht: Kybernetik ist die Lehre von der Rückkopplung. Spielerin und Avatar funktionieren zusammen. Es wird *eine* Handlung ausgeführt. Das bedeutet, dass dieser Ansatz auf dem Aspekt des körperlichen Annäherung beruht und weniger auf dem Aspekt der Repräsen-

tation. Der Avatar bezeichnet den Spieler nicht, es besteht vielmehr ein Rückkopplungsverhältnis zwischen beiden.

Gesten

In einem weiteren Schritt möchte ich die Werkzeugbenutzung im Computerspiel (und in anderen Computeranwendungen) als Geste bezeichnen. Gesten sind, wie Flusser (1994) betont, Handlungen, die einen symbolischen Gehalt haben. Gesten stellen etwas dar – er bezeichnet sie auch als »symbolische Bewegungen« (ebd. 10) – können jedoch leicht mit ihrem Signifikat verwechselt werden. Tränen, so Flussers Beispiel (ebd. 12), können einerseits die Darstellung einer Stimmung (ein kodifiziertes Symbol), andererseits auch dessen Äußerung (ein Symptom) sein ggf. aber auch beides zugleich. Gebauer/Wulf (1998, 81ff) weisen darauf hin, dass in der Etymologie von ›Geste‹ der Ausdruck und die Tat verbunden sind. Die Übergänge zwischen der mit dem Wort ›Geste‹ bezeichneten Vorstellung und der Handlung seien fließend. Gesten drücken, im Gegensatz zu Sprachhandlungen, ihren Gehalt durch eine Nachahmung und Wiederholung der ursprünglichen Bewegung (durch »mimetischen Nachvollzug« ebd., 107) aus. Werden in Text-Adventures performative Sprechakte ausgeführt, wenn die Spielerin Befehle wie »Kill Troll with sword.« (ZORK) schreibt, so wird in graphischen Computerspielen dieser Sprechakt von einer Geste des Stechens und/oder Schlagens, kurz: des Troll-Tötens ersetzt. Während des Spielens von SILENT HILL tötet die Spielerin keine Monster, sie führt vielmehr komplexe Gesten aus, die das Kämpfen mit Monstern bedeuten. Komplex sind diese Gesten, weil sie aus verschiedenen zusammenwirkenden Teilen bestehen: Zumindest aus dem Drücken einer bestimmten Tastenkombination gekoppelt mit einer visuellen Darstellung. Die Geste vereinigt diese beiden Teile, die allein keine Bedeutung tragen, bzw. keine Geste mehr darstellen würden. Das Drücken einer bestimmten Tastenkombination ohne visuellen Effekt wäre bedeutungslos, während es ohne die dazugehörige Tastenkombination zu keiner visuellen Darstellung käme. Als Geste, die immer eine bestimmte Bedeutung trägt, können nur beide Teile gemeinsam gelten. Symbolischer Gehalt und Ausführung der Tat stehen im Computerspiel in einem spezifischen Verhältnis: Die Geste des Tötens z.B. hat einen Effekt in der Diegese, d.h. sie bedeutet nicht nur ›Töten von Monstern‹ sondern zieht auch die Darstellung des Tötens und des toten Monsters nach sich. Im Spiel ist die Tat vollbracht.

Gebauer/Wulf gehen davon aus, dass verschiedene Gesten des Machens, die früher nur mit der Hand ausgeführt wurden, heute mit Hilfe von Werkzeugen ausgeführt werden.

»Viele komplexe Handlungen des Greifens, Zupfens und Knetens, die sich beim Frühmenschen zeigten, bilden die Voraussetzung für viele technische Gesten heute (ebd. 107).

»Mit dem Erscheinen des Schlägers, der Hacke und der als Werkzeug benutzten Hirschgeweihe wird ... deutlich, dass die Operationen des Schneidens, Zerschlagens, Formens, Kratzens und Grabens in das Werkzeug auswandern. Die Hand hört auf, Werkzeug zu sein, und wird Motor.« (ebd. 107). ◀11

Die »Exteriorisierung« der Gesten würde weiter getrieben über das Werkzeug zu mechanischen und elektronischen Maschinen, in denen Gesten nur noch indirekt ausgeführt werden. Es lässt sich unschwer eine Verwandtschaft dieses Konzeptes mit dem McLuhanschen feststellen, das davon ausgeht, dass die Funktionsweise der Medien auf körperliche Funktionen zurückzuführen ist. Damit die Geste jedoch ihren symbolischen Anteil, ihre Bedeutung als Ausdruck und nicht nur als Handlung behält, kann sie nur im Zusammenhang zwischen Tastenkombination und symbolischer Darstellung gedacht werden.

Mit George Herbert Meads Konzeption der Geste kann diese Bestimmung noch um einen weiteren Punkt ergänzt werden. »Die Geste ist jene Phase der individuellen Handlung, der sich andere innerhalb des gesellschaftlichen Verhaltensprozesses befindliche Wesen anpassen« (Mead, 1973, 85). Ihre Bedeutung bekommt die Geste nach Mead erst, wenn sie eine Reaktion hervorruft. »Die Handlung oder angepasste Antwort des zweiten Organismus gibt der Geste des ersten Organismus die Bedeutung, die sie hat« (ebd.). Für die sozialen Interaktion konstatiert er einen gewissen Spielraum, der bei dem, was als Geste interpretiert werden kann.

Wenn man dies berücksichtigt, so bezeichnet der Ausdruck ›Geste‹ sehr viel besser als der Ausdruck ›Befehl‹ die Aktionen, die eine Userin ausführt, wenn sie mit Computerprogrammen umgeht. ›Befehl‹ konnotiert immer eine explizite hierarchische Ordnung, in der der Befehlsgeber die Macht über den Befehlsempfänger hat. ›Geste‹ aber bezeichnet eine gegenseitige Anpassung, wobei in der Beziehung Mensch-Computer es immer der Mensch ist, der sich anpasst, da die adaptiven Fähigkeiten von Computern bestenfalls rudimentär vorhanden sind. Nur Gesten, die regelgerecht ausgeführt werden, werden vom Computer als solche anerkannt und erfahren Bedeutung, indem sie eine Reaktion hervorrufen. Diese Anpassungsleistungen wurden von Claus Pias (2002) ausführlich beschrieben.

Um eine Bedeutung zu erhalten werden die Gesten in den Computeranwendungen eindeutig kodifiziert und visualisiert. Die Geste des Greifens wird durch die kleine Hand symbolisiert, die Geste des Zeigens durch einen Pfeil, Gesten des Schlagens durch verschiedene Schlagwerkzeuge und die Geste des Schießens schließlich durch eine Waffe.

Doch werden in einem Spiel wie *SILENT HILL 2* nicht nur Werkzeuge abgebildet. Zwischen die Werkzeuge und die Gesten, die mit ihnen ausgeführt werden, ist noch eine Figur, der Avatar, geschaltet, mit deren Hilfe sich die Spielerin ein Arsenal von Werkzeugen aneignen kann, um dann mit ihnen die Gesten auszuführen. Der Avatar in *SILENT HILL* ist dabei so vollständig, dass man ihm eine eigene Handlungsfähigkeit zuspricht. Wir haben nicht den Eindruck mit ihm als Werkzeug zu handeln, sondern dass er an unserer Stelle handelt, seine Handlungen Eigenständigkeit haben. Bleiben wir also in der bis hierher entwickelten Argumentationslogik, die besagt, dass die Werkzeuge Gesten symbolisieren – so sind wir wieder auf die Frage nach der (Re)präsentation zurückgeworfen. Ein Avatar mag zwar ein Cursor im Sinne von ›Positionsanzeige‹ sein, weil er die Position anzeigt, an der in der Spielwelt gehandelt werden kann (Point of Action), wenn aber die Werkzeuge spezifische Gesten repräsentieren, so bleibt die Frage, welche Geste der Avatar symbolisiert.

Repräsentation

Der Vergleich zwischen Avatar und Cursor vernachlässigt die Tatsache, dass ein Avatar mehr als eine Funktion ausführen kann. Mario z.B. kann springen und rennen, andere Avatare haben noch weitere Funktionen, und sie sind damit zumindest ein Funktionsbündel. Danach wäre der Avatar zumindest so etwas wie ein Universalwerkzeug – ich werde darauf zurückkommen. Zudem blendet der Vergleich die graphische (Re)präsentation des Avatars aus. Während ein Cursor nur eine blinkende Linie ist, stellt ein Avatar eine Figur mit einem bestimmten Aussehen, einem Namen, einer geschlossenen Form und bestimmten Fähigkeiten dar. Dies sind Eigenschaften, die einem Charakter zugesprochen werden und dem Bild Eigenständigkeit verleihen. Sie können dazu führen, dass die Figuren auch außerhalb des Spiels ein Eigenleben führen – wie PacMan in einer eigenen Fernsehshow (vgl. Herz, 1997, 132) – oder sogar als Rollenvorbild dienen – wie zum Beispiel die Lara Croft Lookalike Wettbewerbe zeigen. (z. B. <http://www.planetlara.com/lookalikes.asp>).¹² Diese Eigenständigkeit verhindert eine vollständige Inkorporation, es wird vielmehr die Vorstellung eines Anderen evoziert. So wird in den Reihen des Game Designs darüber diskutiert, wel-

che Art von Avataren man erschaffen sollte – stark charakterisierte oder offene, die als Leerfolie für die Spielerin dienen können. Newman (2004, 133) zitiert hierzu Hideo Kojima, den Produzenten der METAL GEAR SOLID Reihe :

»We tried not to give him [Snake] too much character because we want players to be able to take on his role. Snake isn't like a movie star. He's not someone you watch, he's someone you can step into the shoes of. Playing Snake gives gamers the chance to be a hero« (Kojima, 1998, 43).

Rollenspiel

Nicht nur Kojima spricht von Rollenübernahme. In der Diskussion um die Beziehung zwischen Spielerin und Avatar wird behauptet, dass eine Spielerin eine Rolle in einem Spiel übernimmt – die Rolle des Klempners Mario oder die Rolle der Archäologin Lara Croft zum Beispiel. Außerdem wird davon gesprochen, dass sie sich mit einem Spielcharakter identifiziert (vgl. dazu exemplarisch die von Newman, 2004, 127 – 144 dargestellte Diskussion). Ich möchte deshalb noch einmal einen genaueren Blick auf Rollenübernahmen, Rollenspiel und Identifikation zu werfen.

Rollenspiel in nicht digitalen Spielen bedeutet vorzugeben, jemand anderes zu sein (Caillois 1960 referiert mit seinem Konzept der Mimikry darauf). Dies kann professionell geschehen, wie im Theater, oder nicht-professionell in Rollenspielen. In diesen Rollenspielen spielt Imitation eine Rolle. Sie kann sich auf Äußerlichkeiten, Gesten und Bewegungen beziehen – z. B. wenn ein Kind (oder eine Erwachsene) eine Lokomotive spielt, die angewinkelten Arme kreisen lässt und dazu »tschu, tschu, ...« Laute (o. Ä.) ausstößt – oder auf Charaktereigenschaften, deren Verständnis für einen Schauspieler nötig sein kann, um die Motivationen einer Figur zu verstehen und sie glaubwürdig zu spielen.

Abb. 3: Spielergebniss SILENT HILL 2



Abb. 3: Spielergebniss SILENT HILL 2

Aus unterschiedlichen Gründen, so meine These, findet beides in Computerspielen nicht statt. Erstens ist die Spielerin der Imitation entzogen, weil das Programm Äußerlichkeiten, Bewegungsmöglichkeiten und Gesten vorgibt. Ein digitales Spiel zu spielen hat nichts mit Imitation zu tun. Eine Spielerin muss nicht vorgeben, Lara Croft zu sein, weil Lara Croft vom Computerprogramm vorgegeben wird. Imitation kann außerhalb des tatsächlichen Computerspiels statt-

finden (zum Beispiel im Casting für den TOMB RAIDER Film, den erwähnten Lookalike-Constests oder beim Nachspielen der Abenteuer von Lara Croft im örtlichen Neubaugebiet). Zweitens ist ›glaubwürdige Darstellung‹ kein Kriterium in Computerspielen. Es gibt gemeinhin keine ›richtige Motivation‹ des Avatars für die Ausführung einer Handlungskette, sondern nur eine Ausführung, deren Qualität dann in Score-Tabellen oder anderen Ergebnisdarstellungen nach quantitativen Maßstäben ermittelt wird (vgl. Abb.3). Eine Rolle in einem Computerspiel zu spielen bedeutet nicht, eine Haltung, einen Charakter, eine Motivation oder Gefühle zu übernehmen, sondern die Aufgaben und die Position eines Handlungsträgers in der Diegese. Der Avatar ermöglicht es der Spielerin in einer bestimmten Art und Weise in der Spielumgebung zu handeln. Er kann damit also tatsächlich als Universalwerkzeug bezeichnet werden, dass zunächst einmal konnotiert: Hier kann gehandelt werden. Die Handlungsmöglichkeiten werden dann durch die jeweiligen konkreten Werkzeuge spezifiziert.

SILENT HILL 2 jedoch versucht, so etwas wie eine Haltung des Avatars in die Spielausführung einzubringen, indem es verschiedene Enden anbietet, die mit der Haltung der Figur James zu seiner verstorbenen Frau Mary zusammenhängen. Wenn James sich im Verlauf des Spiels intensiv mit den Erinnerungen an seine Frau beschäftigt und sich darum bemüht, möglichst unverletzt durch den Alptraum Silent Hill zu gelangen, so wird ihm seine Frau (aus dem Jenseits heraus?) verzeihen und ihn auffordern, ein neues Leben zu beginnen. Ignoriert James hingegen die Erinnerungen und wendet sich mehr dem Trugbild (Wunschbild) seiner Frau, Maria, zu, so wird er am Ende mit Maria die Stadt verlassen. In der konkreten Ausführung werden diese Haltungen jedoch wieder quantifiziert. Um das erste geschilderte Ende herbeizuführen, ist es notwendig, aus dem Inventar möglichst häufig (die genaue Zahl ist mir unbekannt) den Brief von Mary sowie ihr Foto aufzurufen und zu prüfen, also eine rein mechanische Tätigkeit auszuführen. Brief und Foto müssen dabei nicht angesehen werden, es muss lediglich dem Programm übermittelt werden, dass sie angesehen wurden. Außerdem sollte die Spielerin darauf achten, dass der Gesundheitsstatus der Figur – wörtlich zu nehmen – immer im grünen Bereich liegt, was in diesem Zusammenhang Lebenswillen konnotiert. Die anderen Enden werden ebenfalls durch bestimmte Tätigkeiten getriggert, die in jedem Walkthrough nachzulesen sind. Auch in diesem Fall müssen die auf der Ebene der Narration vorkommenden Gefühle und Haltungen wieder quantifiziert werden.

Identifizierung

Dies wird deutlicher wenn wir einen Blick auf einen anderen Begriff werfen, der oft benutzt wird, um die Beziehung zwischen einer Spielerin und einem Spielcharakter zu beschreiben: die Identifizierung. In der Psychoanalyse wird Identifizierung konzeptualisiert als »[p]sychologischer Vorgang, durch den ein Subjekt einen Aspekt, eine Eigenschaft, ein Attribut des anderen assimiliert und sich vollständig oder teilweise nach dem Vorbild des anderen umwandelt« (Laplanche, Pontalis 1996, 219).

In der Star-Theorie, die sich mit Prozessen der Identifizierung im Kino beschäftigt, unterscheidet Richard Dyer bezugnehmend auf Andrew Tudor die folgenden Aspekte von Identifizierung:

1. *Emotional affinity*: Damit wird eine lose Beziehung (attachment) zu dem Protagonisten eines Filmes bezeichnet, die aus der Rolle, dem Star-Image oder der Geschichte entsteht. Tudor nennt es »the standard sense of involvement«.
2. *Self-identification*: Eine Zuschauerin versetzt sich in die Situation des Stars.
3. *Imitation*: Dies sei üblich unter jüngeren Menschen und trägt die Star/Rezipienten Beziehung über den eigentlichen Akt des Ins-Kino-Gehens hinaus, in dem der Star als »some sort of model for the audience« fungiert.
4. *Projection*: Imitation würde zu Projektion an dem Punkt, an dem der Prozess mehr wird als ein simples Nachahmen der Kleidung, Frisur und ähnlichem (Dyer 1998, 18). Sie zielen hiermit wahrscheinlich auf pathologische Formen ab.

Im Vergleich mit der psychoanalytischen Bedeutung von Identifizierung sind es nur Imitation und Projektion, die ins gleiche Bedeutungsfeld fallen. Überraschenderweise korrespondiert der Begriff *self-identification* am wenigsten mit der psychoanalytischen Bedeutung: Er referiert nicht auf Eigenschaften, die vom anderen übernommen werden. Vielmehr versetzt sich die Zuschauerin an die Stelle des anderen: »Ich kann mir sehr gut vorstellen, in so einer Situation zu sein« oder »So etwas passiert mir auch immer« oder »Das erinnert mich an eine Situation, in der ich so oft war« könnten Beschreibungen einer solchen Beziehung zwischen Filmzuschauerin und Star sein. Ob Eigenschaften des anderen übernommen werden, bleibt dabei unbestimmt.

Self-identification im Kino ist ein mentaler Prozess. Die Zuschauerin vergleicht die Situationen, die im Kino gezeigt werden, mit Situationen ihres Lebens. Im Computerspiel kann diese Art der Selbstidentifizierung wörtlich genommen werden. Um ein Spiel zu spielen begibt sich die Spielerin in die Situation des Avatars. – Und dies wiederum ist mit jeder Art von Avatar möglich. Es kann Lara Croft sein mit den Fähigkeiten zu rennen, gehen, springen, klettern, schießen,

schwimmen, sprechen und sehen, oder PacMan mit der Fähigkeit sich zu bewegen und zu essen oder auch die Situation eines Panzers mit der Fähigkeit zu schießen; oder auch, wie Tim Friedman es vorschlägt, ein Computer, der eine große Menge von Information verarbeitet, wie im Fall von Strategiespielen. In diesen Spielen kontrolliert die Spielerin funktionale Rückkopplungsschleifen mit der Hilfe von Datenbanken. Etwas, was der Computer normalerweise tut. Friedman beschreibt diese Art der Identifizierung anhand des Spiels CIVILIZATION II als:

»entering into a computer-like mental state: in responding as automatically as the computer, processing information as effortlessly, replacing sentient cognition with the blank hum of computation. When a game of Civilization II really gets rolling, the decisions are effortless, instantaneous, chosen without self-conscious thought. The result is an almost-meditative state, in which you aren't just interacting with the computer, but melding with it« (Friedman, 2002).

Jedoch können auch die Prozesse, die der psychoanalytischen Bedeutung von Identifikation näher sind, im Umfeld von Computerspielen stattfinden. Avatare können als Rollenvorbild fungieren. Um diese Funktion zu erfüllen, muss ein Avatar einige Charaktereigenschaften haben und möglicherweise auch eine Geschichte. Auch wenn PacMan seine eigene Fernsehshow hatte, so fungierte er doch nicht als Rollenvorbild. Und es klingt eher absurd, einen Cursor als Rollenvorbild zu benutzen. Die Identifikationsprozesse der Imitation und Projektion finden nicht zwangsläufig statt, und während des Spiels ist es sogar unwahrscheinlich, dass sie stattfinden. ◀13 Die Beziehung, die notwendig ist, um ein Computerspiel zu spielen, ist die Selbstidentifikation, das Sich-Versetzen in die Situation des Avatars und die Übernahme seiner Handlungsmöglichkeiten. Im Unterschied zu nicht digitalen Rollenspielen, muss die Spielerin nicht versuchen, sich wie die andere Person oder fiktionale Figuren zu verhalten, der Computer schreibt vielmehr das Verhalten (inklusive einiger Freiheitsgrade) vor.

Aufgrund dieser Vorschriften muss die Konzeptionierung des Avatars als Universalwerkzeug modifiziert werden. Allgemein immer mit der Bedeutung „hier kann gehandelt werden“ versehen, führt die jeweils spielspezifische Ausführung des Avatars zur Konkretisierung des „hier“: In dieser Spielwelt kann mit dieser Figur, der bestimmte Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten zugeschrieben werden, gehandelt werden. Handlungen mit einem Figuren-Werkzeug versieht die Handlungen mit Bedeutung. So erschlägt James Sunderland die Monster nicht intentionslos, er erschlägt sie, weil sie ihn in der Suche nach seiner Frau Mary behindern. Figuren-Werkzeuge sind Teile der Narration des Spiels. Sie symbolisieren absichtsvolles Handeln.

Wer ist James Sunderland?

Auf der Herrentoilette eines Parkplatzes vor der Stadt Silent Hill betrachtet sich ein Mann im Spiegel und berührt sein Gesicht dabei. Es ist eine Geste der doppelten Selbstversicherung – durch die Selbstbetrachtung und die Selbstberührung. Während er sich im Spiegel ansieht fragt der Mann: »Mary, bist du wirklich in dieser Stadt?«

Im Booklet der PS 2-Version des Spiels hingegen ist zu lesen: »Ich betrachte den Mann im Spiegel und flüstere eine Frage ...« Dies kann als eine Zitation von James' Gedanken gelesen werden, ist zugleich aber auch eine Anspielung auf die vorgebliche Identität von Spielerin und Avatar. Mehr noch – das Booklet lässt offen, wer dieses Ich ist und deutet an, dass es sich dabei um die Spielerin handelt.

Im Spiel, d. h. in der ersten Cut-Szene des Spiels betrachte ich als Spielerin nicht den Mann im Spiegel, sondern, wie beschrieben, einen Mann, der sein Spiegelbild betrachtet. In dieser Szene, wie auch in den anderen Spiegelszenen im Spiel, wird die Verdoppelung der Spielenden in Nicht-Ich und nicht Nicht-Ich, die für jedes Spielen konstitutiv ist (vgl. z.B. Adamowski, 2000, 29f. oder mit umgekehrten Vorzeichen Neitzel 2000, 53ff.), visualisiert.

Die Perspektive (Point of View) bleibt während des Spiels von außen auf den Mann und seinen Handlungsraum gerichtet. Der Mann bildet jedoch zugleich, wie oben erläutert, den Point of Action für die Spielerin, womit sie sich im Handlungsraum befindet. So bleibt die in den Spiegelszenen explizit thematisierte Doppelung im ganzen Spiel vorhanden. Wir sehen James zwar in den Cut-Scenes sehen, sehen aber weder hier noch in den Spielsequenzen mit ihm oder an seiner Stelle. In den Spielsequenzen ist die Perspektive manchmal lose an seine Blickrichtung gekoppelt – z. B. wenn er durch Gänge läuft und von hinten abgebildet wird. Andere Spielsituationen stiften hier jedoch eher Verwirrung: So fällt es nach einem Rundschwenk teilweise schwer, den Avatar wiederzufinden, und nach dem Benutzen einer Tür sieht man ihn manchmal von vorn und manchmal von hinten, was die Orientierung erschwert und die Frage nach einer »Kamera-Engine« aufwirft. Point of View und Point of Action fallen auseinander. Ein interessantes Beispiel dafür findet sich gleich zu Anfang des Spiels: Um James die Toilette verlassen zu lassen, muss die Spielerin die Figur so steuern, dass sie hinter dem Vorsprung einer Wand verschwindet – der Blick bleibt für Sekundenbruchteile im leeren Toilettenvorraum zurück.

Neben dieser Spaltung von Blick und Tat findet sich in *SILENT HILL 2* noch eine Verdoppelung der Avatar Persona in Form von Maria. Maria, die Figur, die James' verstorbener Frau Mary so ähnlich sieht, aber erotisch aufgeladen wird,

◀14 kann von der Spielerin nicht gesteuert werden, ▶15 ist jedoch eine Zeitlang als Begleiterin an den Avatar James gebunden. Wird James durch Silent Hill bewegt so folgt Maria ihm, egal wie schnell er auch läuft, egal wie eng auch der Raum sein mag, den er betritt. In verschiedenen Cut-Scenes gibt sie ihm Hinweise zur Richtung, in der er seine Suche fortsetzen sollte, und einmal ist sie behilflich beim Öffnen einer verschlossenen Tür – sie hat den Schlüssel zum Bordell (!). Im Gegensatz zu anderen NPCs, die ebenfalls dazu dienen, Hilfestellungen zu geben oder auch Behinderungen darstellen, ist Maria aber von der Spiellogik her ein Teil des Avatars James. Maria ist an die Handlungen von James gebunden, wenn sie stirbt, so erscheint »Game Over«: Es kann nicht weiter gespielt werden, bzw. das Spiel muss von neuem begonnen werden. Dies ist ein Ereignis, das ansonsten nur durch den Tod des Avatars ausgelöst wird.

Auch auf der narrativen Ebene kann sie als ein Teil von James gedeutet werden: Die fleisch- bzw. bildgewordene Erinnerung an Mary – dass sie am Leben bleibt, lässt auch ihn überleben, erst wenn er sie am Schluss tötet, aggressiv gegen die Tote vorgeht, ist er befreit und die Trauerarbeit vollendet (wenn nicht alles doch nur ein Traum war). Jeder Versuch, Maria vorher zu töten, führt kein Ende herbei, sondern nur einen Abbruch.

Das Spiel legt die Interpretation nahe, dass James ein Trauma erlitten hat, das mit dem Tod seiner Frau in Zusammenhang steht, entweder allein durch den Tod seiner Frau, weil er sie getötet hat oder weil er sich für ihren Tod verantwortlich fühlt – das Spiel lässt jede dieser Interpretationen zu. Das Bedürfnis des Traumatisierten, sich der traumatischen Erfahrung nicht zu stellen, sondern sie zu verdrängen und abzustellen, stellt sich auf der Ebene des Spielflusses auch bei den Spielern ein. Denn Maria stört: Sie zieht permanent den Blick auf sich und behindert so die Suche nach Gegenständen, die wichtig sind, um im Spiel voranzuschreiten. Sie versperrt James teilweise den Weg (Abb.4) (dies allerdings nur auf einer visuellen Ebene, weil sie sofort zur Seite tritt, wenn er sich nähert), erschreckt die Spielerin, wenn sie schon in den Räumen steht, in die der Avatar James gerade erst eintritt, weicht den Monstern, die sich nähern, nicht aus, sondern bleibt stehen, wenn diese angreifen und geht schließlich nicht einmal zur Seite, wenn James ein Monster erschlagen will. Die Spielerin/James kann ihr nicht entkommen – so schnell man ihn auch laufen lässt, sie folgt. Der einzige Weg, Maria los zu werden ist, sie zu töten – und nicht einmal dagegen wehrt sie sich. Eine nicht-repräsen-

Abb. 4: Maria steht im Weg



tative Umfrage unter SpielerInnen von SILENT HILL 2 ergab, dass es den meisten eine Freude war, Maria von den Monstern verprügeln zu lassen und auch, sie zu töten – es variierten lediglich die Präferenzen in der Art, Maria umzubringen. Doch leider ist das Spiel mit dem Tod Marias vorbei und will man ans Ende gelangen, so beginnt die ganze Arbeit von vorn. Gameplay und narrative Ebene werden durch die Figur Maria verschachtelt. Ihre Funktion als ständig gegenwärtige und nicht zu überwindende Behinderung im Spielfluss findet ihre Entsprechung in dem ständig gegenwärtigen und erst am Ende des Spiels zu überwindenden Trauma von James. Das Trauma wird externalisiert und durch die Spielhandlung greifbar.

Doch wer also ist James Sunderland? Sicherlich nicht die Repräsentation einer Userin, es sei denn diese hätte die Fähigkeit zu unkörperlichem Sehen bei gleichzeitigem blinden Handeln bzw. die Fähigkeit zu Sehen bei gleichzeitigem unkörperlichen Handeln. Sicherlich auch kein Held, an den die Spielerin im Spiel durch ein empathisches Verhältnis gekoppelt ist. Und sicherlich auch keine bloße Positionsanzeige, denn die Figur James Sunderland mit den ihr zugeschriebenen Eigenschaften konnotiert eine an filmische Darstellungsweisen angelehnte Narration. D. h., auf basaler Ebene hat er Gemeinsamkeiten mit der Funktion einer Positionsanzeige, indem er Ort anzeigt, an dem gehandelt werden kann. Er konnotiert jedoch zudem, dass im Spiel gehandelt werden kann und zwar in einer Spielwelt, in der an filmische Narrationen angelehnte Entwicklungen stattfinden. Es kann als Zeichen für Narration interpretiert werden. Die Eigenschaft ein Zeichen für Film, Kino und einen Protagonisten zu sein, hat er mit anderen Avataren gemeinsam. Eine Spezifizierung erfährt er dann im konkreten Spiel, wobei SILENT HILL 2 insbesondere die Gespaltenheit oder Verdoppelung der Position der Spielerin thematisiert.

- ▶01 Der Filmwissenschaftler Etienne Souriau beschreibt als diegetisch »alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *vor-*aussetzt, gehört.« (Souriau, 1997, 151) Da (Computer)spiele ebenfalls eine spielimmanente Wirklichkeit konstruieren, übernehme ich den Begriff Diegese aus der Filmwissenschaft um dieses Konstrukt zu bezeichnen. Im Unterschied zur Narration umfasst der Begriff Diegese nicht nur die Geschichte, die sich abspielt, sondern auch die Welt, in der sie sich abspielt.

- ▶02 Hieran wäre die Diskussion der Frage anzuschließen, inwieweit jede Computeranwendung mit einem Spielen zu vergleichen wäre. Eine Frage, der hier aber nicht nachgegangen werden kann.

- ▶03 So der Titel des 1987 erschienen Buches der Psychologin Sherry Turkle.

- ▶04 Zwar gibt es noch andere Rezeptionsweisen eines Computerspiels – man kann anderen beim Spielen zuschauen, Rezensionen lesen, sich die Aufzeichnung eines Spieles ansehen – ein Spezifikum liegt jedoch in der Rolle derjenigen Person, die spielt.

- ▶05 Diese Metapher als Benennung der Produktionsinstanz bietet sich an, weil es um die Produktion einer *Spielwelt* mit verschiedenen Potenzialitäten geht, die während des Spielens als gegeben angenommen werden.

- ▶06 Die Instanz des vom Spiel implizierten Autors ist, um es noch einmal zu sagen, lediglich zuständig für die Herstellung der Handlungskette innerhalb des Rahmens der Potenzialitäten des Spiels. Dieser Rahmen wird von der Instanz des impliziten Schöpfers gesetzt.

- ▶07 Die Frage, ob die Spielerin nun Produzentin oder Rezipientin eines Computerspiels ist, wurde dabei nebenbei auch geklärt. Auf der außertextuellen Ebene ist sie potenzielle Rezipientin, auf der textuellen Ebene kann sie als Produzentin des spielerischen Geschehens bezeichnet werden, wobei »spielerisches Geschehen« immer auf einen Rahmen verweist, der das Geschehen als ein spielerisches ausweist und der nicht unbedingt von der Spielerin aufgestellt wird.

- ▶08 Die Diskussion darüber, ob diese Handlungen eine spezifische Gestimmtheit der Spielerin oder spezifische Rahmungen erfordern, kann hier nicht wieder aufgenommen werden. Einen guten Einblick in diese Diskussion bietet Sutton-Smith 1997.

- ▶09 Kocher (2002, 2) unterscheidet Avatare in Hinblick auf ihre Kontrollierbarkeit.

- ▶10 Die in ihrem Impetus deutliche wie in ihrer Definitionskraft unscharfe Formulierung »In

a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor.« dürfte nicht unwesentlich dazu beigetragen haben, dass sie immer wieder zitiert wird.

- ▶11 Sie zitieren André Leroi-Gourham (1980) *Hand und Wort. Die Evolution der Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 301f.
- ▶12 Lara Croft ist kein Beispiel wie alle anderen. Denn sie (!) hat eine besondere Rolle unter den Spielcharakteren, weil sie der erste prominente weibliche Spielcharakter ist und als Rollenvorbild für die wachsende Gruppe von weiblichen Computerspielerinnen dienen kann. Unter Spielcharakteren sind weibliche Figuren immer noch selten, so dass die Auswahl unter möglichen männlichen Rollenvorbildern noch immer erheblich größer ist.
- ▶13 Emotional affinity und imitation können aber durchaus eine Rolle in der subjektiven Wahrnehmung eines Spiels spielen. Um herauszufinden, was dies für Rollen sein mögen, wären empirische Studien nötig.
- ▶14 Über zufällige oder absichtliche Ähnlichkeiten mit der Figurenkonstellation Mutter Maria und Maria Magdalena soll an dieser Stelle nicht diskutiert werden.
- ▶15 In den Versionen SILENT HILL 2 INNER FEARS, RESTLESS DREAMS, DIRECTORS CUT und GREATEST HITS besteht die Möglichkeit in einem Zusatzkapitel mit dem Titel BORN FROM A WISH Maria zu steuern. Dazu wäre eine eigene Interpretation nötig. Hier sei lediglich erwähnt, dass der Titel BORN FROM A WISH die Interpretation der Figur Maria als James' Wunschbild unterstützt.

Literatur

Adamowski, Natascha (2000) *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt/Main: Campus.

Bartels, Klaus (2001) Körper ohne Gewicht. Über Götter, Spieler und Avatare. In: *Ästhetik und Kommunikation*, H 115, Winter 2001/2002, 69-74.

Brinckmann, Christine N. (2000) Die Rasur: eine ikonographische Reihe. In: Heller, Heinz B., Kraus, Matthias, Meder, Thomas, Prümm, Karl, Winkler, Hartmut (Hrsg.) *Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, Marburg: Schüren, 169-182.

- Caillois, Roger** (1960) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Dyer, Richard** (1998) *Stars*, London: bfi.
- Flusser, Vilém** (1994) *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Frankfurt/Main: Fischer TB.
- Frasca, Gonzalo** (2001) *Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising*. <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/Soi/essays/0378.pdf> (letzter Abruf 17.9.04).
- Friedman, Tim** (2002) *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> (letzter Abruf 20.08.04).
- Furtwängler, Frank** (2001) ‚A crossword at war with a narrative‘ Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert M., Schneider, Irmela, Spangenberg, Peter M. (Hrsg.) *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 369-400.
- Game Studies** (2001), issue 1, volume 1. <http://www.gamestudies.org/0101/> (14.10.04)
- Gebauer, Gunter, Wulff, Christoph** (1998) *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der Sozialen Welt*, Reinbek: Rowohlt TB.
- Gordal, Troben** (2003) *Stories for Eye, Ear and Muscles: Video Games, Media and Embodied Experiences*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 129-155.
- Haraway, Donna** (1991) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: dies.: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 149-181.
- Herz, J. C.** (1997) *Joystick Nation: How Video Games Gobbled Our Money, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. London: Abacus.
- Kocher, Mela** (2002) *Autonome Avatare. Hybris virtueller Zeichen-Körper?* In: *dichtung digital* <http://www.dichtung-digital.com/2002/11-10-Kocher.htm> (letzter Abruf 16.04.2004).
- Kojima, Hideo** (1998) Interview in »Hideo Kojima profile«. In: *Arcade 1* (1), Dezember, S. 42-43.
- Lahti, Martti** (2003) *As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 157-170.
- McLuhan, Marshall** (1964) *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York: Signet.
- McMahan, Alison** (2003) *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. 67-86.
- Mead, George Herbert** (1995) *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Neitzel, Britta (2000) Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, Weimar. <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html> (letzter Abruf 14.10.04). Aktualisierung in Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten? Narration und visueller Diskurs in Computerspielen, Münster: Lit 2005.

Neitzel, Britta (2001) Die Frage nach Gott oder: Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele. In: Ästhetik und Kommunikation, H 115, Winter 2001/2002, 61-67.

Newman, James (2004) Videogames, London & New York: Routledge.

Pias, Claus (2002) Computer Spiel Welten. München: Systema.

Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: montage a/v 6/2 1997, 140-157, [org. La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: Revue Internationale de la Filmologie, H. 7-8, 1948, 231-240].

Sutton-Smith (1997) The Ambiguity of Play. Cambridge, Mass. [u.a.]: Harvard University Press.

Walter, Klaus (2001) Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventuregames, Siegen, <http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm> (letzter Abruf 14.10.04).

Spiele

CIVILIZATION II, MicroProse 1996.

BLACK AND WHITE, Lionhead 2001.

HALF-LIFE, Valve 2001.

METAL GEAR SOLID Reihe, Konami 1998-2004.

MYST, Cyan 1993

MOORHUHN, Phenomedia 1997.

ZORK, Infocom 1980

Filme

LARA CROFT: TOMB RAIDER Simon West, USA 2001.

DER HISTORIKER UND SILENT HILL PROSPEKTIVE QUELLENARBEIT

Das Computerspiel stellt mittlerweile ein Medium dar, welches sich fest in der Erfahrungs- und Medienwelt der Gegenwart verankert hat. Es ist ein in zahlreiche transmediale Zusammenhänge eingebundenes Unterhaltungsformat und mithin ein Kulturprodukt, dem sich die Geschichtswissenschaft kaum noch verschließen kann. In der bisherigen historischen Forschung wurde das Computerspiel in erster Linie unter den medienarchäologischen Aspekten seiner Entwicklung behandelt (Pias 2002), in Form journalistischer Einzelstudien (Cohen 1984) oder deutlich kompendiarisch in der Art einer mit Zitaten der ›Macher‹ angereicherten Chronologie (Kent 2001). Weitere Studien, die sich mit Theorien und Verfahren der Geschichtswissenschaft des Computerspiels mit dem Ziel beispielsweise einer ›Sozialgeschichte des Programmierers‹ oder der ›Wirtschaftsgeschichte der Softwarestudios‹ annehmen, sind derzeit kaum auszumachen. ◀1 Eine weitere Form der Auseinandersetzung findet sich in personalisierten ›Spielergeschichten‹, die von individuellen Spielerlebnissen aus der Frühzeit der Computerspiele berichten und an diese medien- und spieltheoretische Überlegungen knüpfen (vgl. Lischka 2002; Mertens/Meißner 2002). Die Möglichkeiten das Spiel, seine Entwickler, die Spieleindustrie und selbstverständlich auch die Spieler zum Gegenstand historischer Untersuchungen zu machen, sollen an dieser Stelle lediglich angedeutet werden. Es soll vielmehr darum gehen, aufzuzeigen, dass Computerspiele auch als Quellen für die Geschichtswissenschaft in Frage kommen können.

Vor der Frage ›Was bietet die SILENT HILL-Reihe der Geschichtswissenschaft?‹ steht die Frage ›Mit welcher Quellenart hat die Geschichtswissenschaft es überhaupt bei Computerspielen zu tun?‹. In dem vorliegenden Beitrag soll versucht werden, diese beiden Fragen zu beantworten, um zunächst aus einer allgemeineren Perspektive auszuloten, welcher ›Mehrwert‹ darin liegen kann, das Arsenal der verfügbaren Quellen um ein populäres Unterhaltungsformat wie das Computerspiel zu erweitern. Eben die so zu erarbeitenden Möglichkeiten und Grenzen werden dann am konkreten Beispiel von SILENT HILL auf ihre Tragfähigkeit hin überprüft.

Zur Quellenkritik des Computerspiels

Die traditionelle Historiographie ist es gewohnt, fixierte Quellen zu bearbeiten. ¹² Eine solche Fixierung ist beim Computerspiel im Gegensatz zur klassischen Text- oder Sachquelle nur schwer möglich. Gerade durch die Anlage des variablen Verlaufs mit unterschiedlichen Enden, wie er in den SILENT HILL-Spielen zu finden ist, und dem performativen Charakter des Spielens wird es problematisch, eine abgesicherte, letztgültige Fassung des Spielablaufs zu fassen zu bekommen: Es existiert keine historisch-kritische Ausgabe einer Spielsitzung am Computer. Dieses Problem betrifft die übliche Trennung zwischen Befund und Deutung, denn das bekannte Vetorecht der Quelle, nach dem eine Deutung oder Interpretation nicht den Befunden widersprechen darf, wird bereits an der Stelle ausgehebelt, an der die Befunde divergierend sein können: »Denn die Quellenkontrolle schließt aus, was nicht gesagt werden darf. Nicht aber schreibt sie vor, was gesagt werden kann« (Koselleck 2000, 153). Die dargestellte Handlung in den Spielen der SILENT HILL-Reihe ist durch den wandelbaren performativen Akt des Spielens variabel. Damit sind jedoch auch die Befunde auf der Ebene der Erzählung eines Spiels stets variabel; die Quelle Computerspiel wird »unzuverlässig«. Bei einer solchen Kritik des Computerspiels als Quelle liegt jedoch ein Missverständnis vor, denn die Fragestellung kann nur sehr eingeschränkt in die Richtung zielen, ob die dargestellten Ereignisse »wahr« sind. ¹³ Eine erweiterte Geschichtswissenschaft, die sich unter dem Label der *Neuen Kulturgeschichte* subsumieren lässt, öffnet sich auch solchen Quellen, deren Wert nicht daran bemessen werden kann, ob die dargestellten Abläufe »korrekt« sind, sondern schärft den Blick für die Art und Weise der Darstellung und die Gründe ihrer Wirksamkeit (vgl. Mergel/Welskopp 1997; Daniel 2001). Damit wird ebenfalls klar, dass auf diesem Wege auch fiktionale Werke wie Romane, Spielfilme und eben Computerspiele einen Quellenwert zugesprochen bekommen. Ferner liegt auch auf der Hand, dass das Computerspiel als Quelle in seiner realisierten, gespielten Form zu verstehen ist, da seine Wirksamkeit darin besteht, als Spiel mit dem aktiven Zutun der Nutzer rezipiert zu werden. Dies umso mehr vor dem Hintergrund, dass gerade eine kulturgeschichtliche Perspektive darum bemüht ist, das Individuum ins Zentrum der Betrachtung zu setzen, mithin also die reine Betrachtung des Spiels als Programm (vgl. Anm. 10) ohne die Nutzerseite nicht in Frage kommt. In diese Richtung argumentiert auch Oexle, wenn er den Fokus der Betrachtung auf die handelnden Individuen lenkt:

»Für eine Historische Kulturwissenschaft dieser Art ist ›Kultur‹ nicht das, was nach ›Herrschaft‹ und ›Wirtschaft‹ übrigbleibt, sondern vielmehr die Gesamtheit menschlichen Denkens und Empfindens, Verhaltens und Handelns und der daraus hervorgehenden Objektivationen. Dabei wird also die subjektive Seite des kulturellen Prozesses hoch eingeschätzt und deshalb auch das Phänomen des historischen Wandels besser erläutert als mit anderen historisch-sozialen Ansätzen.« (ders. 1997, 208).

Methodisch tut sich die Geschichtswissenschaft mit Objekten, die mehrere Informationskanäle nutzen, nach wie vor etwas schwer, obschon sich seit längerem das der Darstellungsweise nach verwandte Medium Film durchaus als quellenkritisch fassbar erweist (vgl. die Beiträge in Rother 1991).

Problematisch erscheint in erster Linie die Tatsache, dass Computerspiele in Folge ihrer Marktorientierung hochgradig inszeniert sind. Sie bieten damit keinen unmittelbaren Zugang zur Gegenwart ihrer Entstehungszeit – nur für diese können sie aber als Quelle gelten –, sondern lediglich einen selektiven, ›gelenkten‹ Einblick. Diese Lenkung jedoch lässt einen indirekten Blick zu: Computerspiele sind bewusst komponierte Ensembles einzelner Elemente und Phänomene einer bestimmten epochenspezifischen Kultur.◀4 Dabei bedient sich das Computerspiel in hohem Maße bekannter Elemente anderer Medien. Es ist in vielen Fällen kaum zu überblicken, an welchen Stellen Anlehnungen oder sogar direkte Zitate anderer Formate entnommen wurden.◀5 So erweist sich das Computerspiel für die Geschichtswissenschaft als ausgesprochen sperrige Quelle. Gerade darin liegt auf der anderen Seite jedoch auch ein großer Vorzug: Computerspiele wie die SILENT HILL-Serie weisen eine hohe Informationsdichte auf. Gerade vor diesem Hintergrund hat sich namentlich die Geschichtsdidaktik seit einigen Jahren, wenn auch eher am Rande, der vergleichbaren Quelle Film gegenüber geöffnet. Ein Grund dafür ist sicherlich neben der Suche nach einer Attraktivitätssteigerung des Unterrichts die Erkenntnis, dass gerade der für ein breites Publikum marktgerecht hergestellte Spielfilm eine ausgesprochen ergiebige Quelle für die Mentalitätsgeschichte◀6 sein kann (vgl. Fledelius 1979; Hey 1988; Rother 1991). Zu Recht merkt Fledelius (1979, 299) an, dass in erster Linie die Vorstellungen, Überzeugungen und Ideologien der Produzenten im Endprodukt deutlich werden. Dennoch ist davon auszugehen, dass diese Entscheidungen über die Inhalte und transportierten Anschauungen gerade in kommerziell erfolgreichen Spielfilmen – und Computerspielen – auch eine Reaktion auf die Bedürfnisse des Publikums darstellen (vgl. Maase 1997).

Analog dazu findet die Beschäftigung mit Computerspielen innerhalb der Geschichtswissenschaft derzeit so gut wie ausschließlich im Bereich der Didaktik statt. Ein hoher Stellenwert wird in diesem Zusammenhang den Computerspie-

len als Möglichkeit der Simulation zugewiesen. Haas (2002; skeptischer Rave 1997) geht dabei davon aus, dass ein hohes Potential von Computerspielen darin liege, im Sinne der spekulativen Geschichte einzelne Variablen einer historischen Ausgangslage zu isolieren und zu verändern, um dadurch deren Wirkungsbreite zu verdeutlichen.¹⁷ Auch Grosch argumentiert aus einer explizit unterrichtspraktischen Perspektive, zeigt jedoch dabei die Möglichkeit auf, das Computerspiel als Quelle zu betrachten:

»Spielmittel und Spielverhalten sind, wie eingangs dargelegt, gesellschaftlich bedingt und deshalb als Quellen nutzbar - sie können Auskunft über ihre Zeit und die in ihr gängigen Vorstellungen geben. Da Computerspiele aber noch gar nicht so alt sind, lassen sich heute allenfalls Aussagen über die Beliebtheit bestimmter Themen oder Epochen machen. [...] Diese Fragestellungen werden sich aber mit größerem zeitlichen Abstand viel besser bearbeiten lassen und spielen deshalb bei den folgenden Überlegungen kaum eine Rolle« (ders. 2002, 68)

An dieser Stelle erscheint ein praktischer Hinweis notwendig, der sich an die oben angesprochene Dimension des »Spielverhaltens« anlehnt. Pandel weist auf die Tatsache hin, dass der Erfolg historischen Lernens auf die Authentizität angewiesen ist, die den jeweiligen »Medien historischen Lernens« idealerweise zu Eigen sein soll:

»Die Authentizitätsansprüche historischen Denkens werden erst völlig eingelöst, wenn die sinnliche Erfahrung der Authentizität hinzukommt. Historisches Lernen verlangt Sinnlichkeit, eine sinnliche Qualität, die nur originale Quellen liefern können. [...] Historische Sinnlichkeit und sinnlich erfahrbare Vergangenheit haben schon immer die Faszination der Geschichte ausgemacht« (ders. 1997, 420).¹⁸

Damit stellt sich die Frage, ob diese »sinnliche Erfahrung« des Spielens eines Computerspiels tatsächlich durch die mittlerweile für ältere Spielsysteme notwendig gewordene Nutzung von Emulatoren noch gegeben ist. Ohne Frage wäre eine ideale Überlieferungssituation für die Quelle Computerspiel dann gegeben, wenn vor der Befragung auf ihre Aussagen, der Deutung also, eine Erhebung der Befunde in der Form vorläge, dass neben einer zeitlichen Einordnung auch die konkreten Produktionsbedingungen erfasst wären. Denn gerade die Frage nach »Autor« und »Adressat« ist dann relevant, wenn es darum geht, nach dem Wert der Quelle zu fragen. Im Falle der SILENT HILL-Reihe ist es beispielsweise von großem Interesse, dass die Handlung zwar offensichtlich in den USA spielt,¹⁹ der Titel jedoch in Japan entwickelt wurde. Für die Interpretation des Spiels als Quelle bedeutet dies, dass streng genommen die dargestellten Vorstellungen und Befindlichkeiten durch den Blick eines Produktionsteams gebrochen sind, gewissermaßen schon dadurch mutmaßlich

Klischees und Fremdwahrnehmungen transportiert werden. Weitere Elemente der Einordnung sind Angaben über das Budget der Produktion, die Anzahl der Beteiligten, die Auflage und auch die Vertriebswege des Spiels.◀10

In der traditionellen Terminologie der Quellenarbeit entspricht dies genau dem, was als »äußere Quellenkritik« eine bewährte und robuste Methode innerhalb der Geschichtswissenschaft mit klaren Leitlinien darstellt (vgl. Rusinek 1992; Arnold 2002). Ergänzend wäre es selbstredend wünschenswert, das jeweilige Spiel auf der ursprünglichen Plattform erfahrbar zu machen.◀11

Befunde

So wird sich bei einer solchen Kritik zunächst herausstellen, dass es sich zwar um eine, die optischen Details betreffend, recht realistische Darstellung der Alltagsgegenwart des ausgehenden 20. Jahrhunderts handelt. Nicht haltbar ist hingegen die Behauptung, dass diese Welt über und über von derangierten Zombies bevölkert war. Erklärbar wird dies dadurch, dass es sich offenkundig bei dem Medium des Computerspiels um ein Unterhaltungsformat handelt, welches bestimmten Genreregeln folgt. Klar kenntlich werden hier Anleihen, welche aus dem Bereich des Horror-Genres stammen.

Die äußeren, offensichtlichen Befunde in der SILENT HILL-Reihe sind zweifellos von Interesse für das, was gemeinhin als Alltagsgeschichte verstanden werden mag. In einem ersten Zugang bieten sich diese vornehmlich auf der Ebene einer bestimmten Alltagskultur. Zu nennen sind hier beispielsweise typische Kleidungsgehnheiten des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Vor dem Hintergrund, es mit einer realistischen Darstellung der materialen Kultur zu tun zu haben, lassen sich diese Befunde mit anderem Quellenmaterial, z.B. einschlägigen Modekatalogen, kohärent abgleichen. Ohne Widerspruch ließe sich feststellen, dass offensichtlich Army-Jacken, Motorradboots oder kurz geschnittene Pullover ›in‹ waren. Zugegeben: Der Mehrwert eines solchen Befundes erscheint recht mager und wird nicht unerheblich dadurch geschmälert, dass auch stets die oben angesprochenen Brechungen des Blickwinkels der Produzenten und der Konsumenten und der Inszenierungscharakter im Hinterkopf behalten werden müssen. Diese mageren Befunde schreiben sich fort: Es gab also offensichtlich Fernseher, Radios, Kettensägen, handliche Feuerwaffen und Vergnügungsparks.

Auf einer Metaebene muss jedoch als harter Befund festgehalten werden, dass es das Medium des Computerspiels überhaupt gegen Ende der 1990er Jahre offenbar geschafft hatte, sich als Teil einer Massenkultur zu etablieren. Im

Abgleich mit den Verkaufszahlen, der Tatsache, dass SILENT HILL bis 2004 immerhin in vier Teilen vorlag, die auf unterschiedlichen Plattformen umgesetzt wurden, und einer umfangreichen Rezeption über den Akt des Spielens hinaus, wie sie in einer Vielzahl von Internet-Beiträgen nachweisbar wird, wird die Verankerung in der Populärkultur evident. Dass dabei auch stets eine Verbindung zu Bedürfnissen des jeweiligen Publikums mitgedacht werden muss, hat zuletzt Maase für die »Massenkünste« Film, Radio, Fernsehen oder Sport zwischen 1850 und 1970 nachgewiesen:

»Die Massenkünste reagierten durchaus auf die Zeitverhältnisse, und die Rezipienten setzten das Angebot in Beziehung zu ihren Erfahrungen und zu ihrem Bild der Welt. Was auf diese Weise in den Köpfen an Deutungen entstand, war so reich und vielfältig wie die individuellen Biographien selber« (ders. 1997, 34).

Deutungen

Wo liegt nun die Reaktion auf die Zeitverhältnisse? Begreift man eine Serie wie SILENT HILL als Quelle der Kultur- oder der Mentalitätsgeschichte, so lassen sich in allen vier Teilen der Reihe Muster finden, die gleichermaßen gültig sind: Es sind immer Geschichten, die sich um Ängste drehen, um den Verlust von Partnern, seiner Selbst, der Unschuld, des Verstandes, kurz: um den Verlust der rationalen Kontrolle über das eigene Leben. Ganz zweifellos lassen sich das Genre Horror und das Phänomen solcher Ängste nicht trennen (vgl. dazu Rautzenberger, Walz, Wiemer in diesem Band). Doch weist Gelder auf eine Entwicklung der Horror-Texte hin, als deren Folge sich der Horror im alltäglichen Bewusstsein verfestigt hat:

»Once, horror was condemned to the otherworldly; but now, [...], it inhabits the very fabric of ordinary life, daily picking away the limits of reason and the aspirations underpinning ›moral improvement‹, and gaining new identities along the way« (ders. 2000, 2).

Auch in SILENT HILL tritt der Horror in alltägliche Situationen ein. Wenngleich damit nicht nachweisbar wird, dass das Lebensgefühl einer ganzen Generation davon geprägt ist, dass an jeder Stelle mit dem Einbruch des Schrecklichen in den Alltag gerechnet werden muss, so kann jedoch abgelesen werden, dass zumindest eine Vorstellung des Horrors und seines plötzlichen Einbrechens in die Normalität existiert. ◀12

Mentalitätsgeschichtliche Deutungen, die allein auf der Auswertung einer Quelle beruhen, sind zweifellos von fragwürdigem Wert. Problemlos ließe sich

aus der Betrachtung der SILENT HILL-Reihe ein düsteres Bild der Jahrhundertwende entwerfen, in dem eine tiefe und im Alltag verfestigte Verunsicherung zu einer weit geteilten Grundhaltung geworden ist. Nun kann Angst durchaus als eine anthropologische Konstante verstanden werden, welche auch eine historische Dimension hat:

»Die Angst gilt vielen Forschern als Urphänomen, die Urangst des Menschen vor dem Tod, vor Krankheit, Schmerz, Katastrophen, Hunger und Feinden hat jedoch im Laufe der Jahrhunderte unterschiedliche Gestalten angenommen. Bei der kollektiven Bewältigung dieser Ängste – vor allem der Angst vor dem Tod – kann man im Laufe der Neuzeit ein Verblässen religiöser Vorstellungen feststellen, die durch Hoffnungen auf die moderne Naturwissenschaft ersetzt werden. Die Menschen der neuesten Zeit schieben daher den Tod ab, drängen ihn an den Rand des Lebens, verbannen ihn ins Krankenhaus, bewältigen die Ängste nicht, sondern verdrängen sie« (Vocelka 1993, 295).

In diesem Zusammenhang zeigen sich in einer interessanten Umkehrung deutliche Parallelen zur Darstellung solcher Ängste in der SILENT HILL-Reihe. Zum einen sind es ja genau religiöse Vorstellungen einer Sekte – wie in Teil 1 – und der Gegenwelt, die als das *Andere* in den Alltag der Protagonisten einbrechen. Vor diesem Hintergrund kann SILENT HILL als Reflexion über das oben angesprochene »Verdrängen« gelesen werden. Zum anderen liegt deutlich auf der Hand, dass die Rolle der Naturwissenschaft – verkörpert durch den Arzt und den Handlungsort des Krankenhauses – als Rettungsinstanz des Individuums vollständig verdreht wird. Gebrochen wird eine solche Sichtweise jedoch wiederum dadurch, dass den Spielfiguren in allen Teilen der Serie »moderne« technische Hilfsmittel zur Verfügung stehen: das Radio, die Pistole und sogar Gesundheitstränke.

Weiterhin kann auf eine ergänzende Perspektive verwiesen werden, denn die Mentalitätsgeschichte des späten 20. Jahrhunderts beschränkt sich selbstverständlich nicht auf Vorstellungen von Angst, sondern umfasst ebenso positiv besetzte Befindlichkeiten. Aus diesem Blickwinkel heraus kann festgehalten werden, dass der Umgang mit der Angst im Spiel **13** realisiert wird, dass also eine spielerische Auseinandersetzung mit Horror und Schrecken möglich ist. Vor dem Hintergrund der Überlegung, dass Massenkunst immer auch auf die Bedürfnisse der Konsumenten eingeht, lässt sich auch diese Deutung erhärten.

Bezüglich der Konsumenten stellt sich daran anschließend die Frage, was eine Reihe wie SILENT HILL so populär und erfolgreich macht. Begreift man das Computerspiel als Kommunikationsform, so zeigt sich, dass es sich punktuell einer »literarischen Kommunikation« annähert (Schneider 2004, 311ff). In die-

sem Zusammenhang lassen sich vier Typen von Literatur differenzieren, die jeweils spezifische historische Ausprägungen und an gesellschaftliche Milieus gekoppelte Partizipationsniveaus aufweisen, jedoch funktional eine hohe Kontinuität zeigen:

»Dabei handelt es sich um die Kompensationskultur der Unterschichten sowie die Unterhaltungskultur der Mittelschichten, die beide hauptsächlich auf seelische und körperliche Wirkungen abzielen. Ferner wäre die gelehrte Kultur der Gebildeten zu nennen, in der die geistigen Effekte dominieren. Und viertens ist die Repräsentationskultur der gesellschaftlichen Führungseliten zu erwähnen, in der überwiegend die seelischen und die geistigen Kommunikationsfunktionen im Vordergrund stehen« (Schneider 2004, 14f.).

Vor diesem Hintergrund weist die SILENT HILL-Reihe zwei Merkmale auf. Zum einen ist das Spiel zweifellos Unterhaltung, die Beschäftigung mit ihm dient dem Zeitvertreib. Auch die gesellschaftliche Verortung seiner Nutzer in der Mittelschicht ist nachvollziehbar. **14** Als typisch für diese Form der »Unterhaltungskultur« muss der Transport normierter Werte oder Diskurse (Schneider 2004, 446f) angesehen werden, der sich auch in den SILENT HILL-Spielen erkennen lässt, denn die jeweils handelnden Protagonisten nehmen schließlich nicht unerhebliche Gefahren auf sich, um die ›Normalität‹ wiederherzustellen. Dem gegenüber steht andererseits das klassische Element der »Kompensationskultur«, namentlich die explizite, auch auf das körperliche Erfahren von Ekel angelegte (vgl. dazu Wiemer in diesem Band) Gewaltdarstellung. Es bleibt dabei zu fragen, ob sich das Interesse der Konsumenten dabei als (selbst-)ironische Brechung in der Beschäftigung mit dem ›Brutalen‹ und ›Obszönen‹ im Sinne einer postmodernen ›Trash-Kultur‹ lesen lässt – oder ob nicht die rein sinnliche Freude an Gewalt und Schrecken hier eine motivierende Rolle spielt.

Zusammenfassung

Im Verbund der Unterhaltungsmedien hat das Computerspiel einen festen Platz eingenommen. Es ist einerseits Produkt einer wirtschaftlich relevanten Unterhaltungs- oder Massenkulturindustrie, auf der anderen Seite aber ebenso Gegenstand der Freizeitgestaltung eines Kollektivs der Spielerinnen und Spieler. Damit ist es Teil der wahrnehmbaren und beschreibbaren gesellschaftlichen Realität geworden und kann daher zukünftig als Quelle für die Geschichtswissenschaft dienen. Geht man dabei nicht von einer explizit technischen Herangehensweise aus, sondern bemüht sich um einen weitaus ›weicheren‹ hermeneutischen Zugang, so bieten sich in erster Linie die Verfahren

der Kulturgeschichte, namentlich das der Mentalitätsgeschichte, an, um Computerspiele auf in ihnen transportierte Vorstellungen hin zu untersuchen. Einem solchen Zugang stets voranzustellen ist jedoch immer eine äußere Quellenkritik, die sich als der Quellenkritik des Spielfilms nah verwandt darstellt. Technische Aspekte der Überlieferung und der Gewährleistung der Lauffähigkeit der Software stellen dabei ebenfalls nah verwandte Probleme dar. Die Befunde und Deutungen, die sich aus der Quelle Computerspiel ableiten lassen, müssen immer vor dem Hintergrund betrachtet werden, dass es sich um fiktionale Inszenierungen handelt.

Das konkrete Beispiel der SILENT HILL-Reihe bietet – auch dadurch bedingt, dass es als Genrespiel eng an Konventionen gebunden ist – verhältnismäßig geringe Erkenntnisse. Mit einigem guten Willen lassen sich marktwirksame Vorstellungen von Horror ausmachen, auf die sich Produzenten und Rezipienten gewissermaßen ›geeinigt‹ haben. Mithin lässt sich kaum mehr festhalten, als dass die SILENT HILL-Reihe einen Einblick darin gewährt, wie sich (japanische) Entwickler eine (US-amerikanische und europäische) Vorstellung einer möglichen Spielart von Horror machen.

Um jedoch zu sinnvollen Erkenntnissen zu gelangen, reicht es dabei keinesfalls aus, lediglich ein Spiel, also eine singuläre Quelle zu betrachten. Vielmehr ist es notwendig, einerseits zwischen unterschiedlichen Spielen zu vergleichen, andererseits aber auch Vergleichsquellen anderer Formate hinzuzuziehen. Das Computerspiel kann lediglich ein Mosaikstein im Gesamtsystem der verfügbaren Quellen des beginnenden 21. Jahrhunderts darstellen.

- 01 ► Die von Schachtner (1997) und Siefkes (1998) herausgegebenen Bände weisen zwar in eine solche Richtung, legen jedoch den Schwerpunkt der Beiträge klar auf gegenwartsbezogene Soziologie.
- 02 ► Vgl. zum Quellenbegriff komprimiert Arnold (2002), dass eine Öffnung der Geschichtswissenschaft hin zu anderen Quellen als traditionelle Text- und Überrestquellen zu vermerken ist, zeigt die Fokussierung auf den Erkenntniswert als Qualitätskriterium: »Das entscheidende Kriterium für die Quelle ist ihr Erkenntniswert für die historische Forschung. Dabei kommt es weniger auf ihre äußere Form an als auf ihre Nähe oder Ferne zu den entsprechenden Ereignissen oder Zuständen« (ebd., 253).
- 03 ► Die Frage nach der ›Korrektheit‹ der Darstellung der Geschehnisse wird besonders her-

vorgehoben bei Computerspielen, die historische Inhalte haben. In gewisser Weise ist dies eine Kernperspektive der Geschichtsdidaktik, wenn sie Computerspiele behandelt. Dabei erscheint jedoch die Frage, ob die dargestellten historischen Ereignisse »korrekt« dargestellt werden oder nicht m. E. entschieden zu kurz gegriffen (vgl. dazu Grosch 2002).

- 04 ▶** Eine solche epochenspezifische Kultur und ihre jeweilige Darstellungsweise bestimmter Elemente auch vergangener Zeiten lässt sich ebenfalls an Spielen ablesen, die nicht wie *SILENT HILL* in der Gegenwart spielen. Auch die Darstellung von Vergangenen in historisch angelegten Spielen entspricht immer der gegenwärtigen Vorstellung über den jeweiligen Gegenstand. Eine Ausnahme können – unter der Maßgabe, dass eine größtmögliche Zerlegung der einzelnen Elemente des Spiels erfolgt – eingefügte Photographien, Dokumente oder Filmsequenzen aus der Zeit, in der das jeweilige Spiel handelt, bilden. Doch auch in diesem Falle dient die Darstellung der Inszenierung und der Erzeugung von Immersion durch eine vorgetäuschte Authentizität.
- 05 ▶** Um ein Beispiel aus *SILENT HILL 2* zu nennen: Die Übereinstimmung des »Lakeview-Hotel« mit dem »Overlook Hotel« aus Kubricks *THE SHINING* (USA 1980) sind mehr als offensichtlich; subtilere Anspielungen lassen sich jedoch ausmachen, wenn man die Karussell-Szene aus *SILENT HILL 1* mit der abschließenden, ihrem Grundgehalt nach optimistischen Passage aus Salingers *Catcher in the Rye* in Verbindung bringt.
- 06 ▶** Eine knappe, aber recht präzise Definition der »Mentalität« gibt Dinzelbacher: »Historische Mentalität ist das Ensemble der Weisen und Inhalte des Denkens und Empfindens, das für ein bestimmtes Kollektiv in einer bestimmten Zeit prägend ist. Mentalität manifestiert sich in Handlungen« (ders. 1993, XXI).
- 07 ▶** Die in diesem Zusammenhang auch unter dem Schlagwort »Ungeschehene Geschichte« (Demandt, 2001) bezeichnete Vorgehensweise fand in Form so genannter Simulationen oder Rollenspiele schon früher – wenngleich nicht unumstritten – Einzug in das Methodenrepertoire des Geschichtsunterrichts (vgl. Mayer 1997; Schulz-Hageleit 1991). Harsche Kritik am spekulativen Umgang mit Geschichte außerhalb der Fachdidaktik findet sich dagegen bei Kiesewetter (2002). Die nicht zwangsläufig historisch ausgelegte Softwareform der Simulation wird hingegen ebenfalls als didaktisches Werkzeug im Rahmen des »Serious-Games«-Projekts (vgl. Crawford 2003) propagiert. Spiele und spielerische Anwendungen, die auf dem Prinzip der Simulation – im Sinne einer transparent gestalteten Manipulation von Variablen innerhalb eines mehr oder minder komplexen Systems – beruhen, stellen somit eine Art Rückkehr des Computers zu seinen Wurzeln dar, womit die große Erzählung seiner Herkunft aus dem militärisch-industriellen Komplex eine gewisse Bestätigung erhält (vgl. dazu Pias 2002).

- 08►** Ganz offensichtlich finden sich hier Bezüge zum Aura-Begriff Benjamins; auf die Aktualität des Problems der Reproduzierbarkeit von Kunstwerken im Zusammenhang mit den Möglichkeiten der digitalen Verbreitung kann hier nur kurz hingewiesen werden. Vom Standpunkt der Didaktik her lässt sich aus rein praktischen Gründen, wie der Verfügbarkeit oder auch der Lesbarkeit beispielsweise von Originalquellen, kaum auf eine Aufbereitung von Quellen verzichten.
- 09►** Dies wird zwar an keiner Stelle innerhalb der Reihe explizit erwähnt, lässt sich jedoch aus etlichen Details zuverlässig erschließen. Als Beispiele sind zu nennen die ›typischen‹ Handlungsorte wie die Bowlingbahn in Teil 2, der sprachliche Akzent der Figuren, die optische Gestaltung der Straßenschilder, die dargestellten PKW, die Namensgebung der Personen usw. Zweifellos allerdings steht an dieser Stelle die Kritik der Quelle an der Schwelle zur Interpretation oder Deutung, denn es könnte nur schwer widerlegt werden, wenn man im Folgenden davon ausginge, dass das Spiel in Kanada spielt. Die Voreingenommenheit des Blicks und die Standortgebundenheit des betrachtenden Subjekts werden dadurch deutlich illustriert. Methodisch ist dieses Problem in der Geschichtswissenschaft gerade im Zuge der angesprochenen Neuen Kulturgeschichte durchaus wahrgenommen und reflektiert worden: »Die ›Subjekte‹ der Kulturgeschichtsschreibung, [...] wissen, dass sie nicht jenseits der Beschreibungen und Erklärungen stehen, die sie geben, sondern daß sie ein Teil von ihnen sind. [...] Es ist Aufgabe der methodischen Selbstreflexion, diese Wechselwirkungen zwischen den ›Subjekten‹ und den ›Objekten‹ der Geschichtsschreibung zu thematisieren. [...] Eine solch differenzierte und gelassene Form der wissenschaftlichen Selbstreflexion zeichnet heute vor allem die im weitesten Sinn des Wortes kulturwissenschaftlich argumentierenden Positionen aus« (Daniel 2001, 17f).
- 10►** Die Liste der wünschenswerten oder zumindest für eine Analyse notwendigen Fakten, die sich festhalten lassen, erhebt hier keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr ist der zu erhebende Datenbestand auch von der Methode und Fragestellung der Untersuchung abhängig. So ist es denkbar, die SILENT HILL-Reihe unter rein technisch-formalen Aspekten zu betrachten, um der Frage nachzugehen, ob sich beispielsweise grundlegende Änderungen in der Produktionsmethode ergeben haben. In diesem Falle des Ansatzes einer historischen Informatik wäre es unverzichtbar, auch auf die Ebene des Codes und der eingesetzten Werkzeuge einzugehen.
- 11►** Ein solches Beispiel für archivgerechte, nationalen und internationalen Standards entsprechende Inventarisierung von Software am Beispiel von Spielen bietet Huth (2004). Bei dem dort beschriebenen Verfahren kommen aus technischen Überlegungen heraus Emulatoren zum Einsatz.

- 12►** Ergänzend dazu böte sich ein vergleichender Blick auf *SILENT HILL: THE ROOM* und das beinahe zeitgleich erschienene *THE MOMENT OF SILENCE* an. In beiden Titeln beginnt die Geschichte auf dem dünnen Eis des scheinbar ›normalen‹ Alltags. Gänzlich anders verhält es sich hingegen bei der oftmals im Vergleich zu *SILENT HILL* genannten *RESIDENT EVIL*-Reihe.
- 13►** Zur Rolle des Spiels als funktionalem Bestandteil (post)moderner Gesellschaftssysteme vgl. auch Runkel (2003).
- 14►** Detaillierte Studien über die sozioökonomische Verfassung des Publikums von Computerspielen stehen noch aus. Als Indizien für die hier vorgenommene Verortung können beispielsweise der recht hohe Preis der Spiele und der Hardware oder die technischen Ressourcen, welche in die Gestaltung von Fan-Sites im Netz fließen, genannt werden. Gerade im letztgenannten Bereich wird die Annäherung von Spiel und Literatur ausgesprochen deutlich.

Literatur

Arnold, Klaus (2002) Quellen. Quellenkritik. In: Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe. Hrsg. v. Stefan Jordan. Stuttgart: Reclam, 251-257.

Bergmann, Klaus u. a. (Hrsg.) (1997) Handbuch der Geschichtsdidaktik. (5., überarb. Aufl.) Seelze-Velber: Kallmeyer.

Cohen, Scott (1984) Zap! The rise and fall of Atari. New York: Xlibris.

Crawford, Chris (2003) Subjectivity and simulation. Online-Beitrag im Rahmen von »Serious Games«, Foresight and Governance Project am Woodrow Wilson International Center for Scholars,

URL: <http://www.foresightandgovernance.org/images/Seriousgamescrawfordfinal.pdf>. (letzter Abruf am 22.11.2004).

Daniel, Ute (2001) Kompendium Kulturgeschichte. Theorien, Praxis, Schlüsselwörter. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Demandt, Alexander (2001) Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn...? (3., erw. Aufl.) Göttingen: V & R.

Dinzelbacher, Peter (Hrsg.) (1993) Europäische Mentalitätsgeschichte. Hauptthemen in Einzeldarstellungen. Stuttgart: Kröner.

Dinzelbacher, Peter (1993) Zur Theorie und Praxis der Mentalitätsgeschichte. In: Dinzelbacher 1993, XV-XXXVII.

Fledelius, Karsten (1979) Der Platz des Spielfilms im Gesamtsystem der audiovisuellen Geschichtsquellen – und die Frage seiner Verwendbarkeit in historischer Forschung und im

Unterricht. In: *Geschichte in der Öffentlichkeit. Tagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik vom 5. bis 8. Oktober 1977 in Osnabrück*. Hrsg. v. Wilhelm van Kampen und Hans Georg Kirchhoff. Stuttgart: Klett, (Anmerkungen und Argumente zur historischen und politischen Bildung, S. 23), 295-305.

Gelder, Ken (2000) Introduction. The field of horror. In: Gelder, Ken (Hrsg.): *The horror reader*. London, New York: Routledge 2000, 1-7.

Grosch, Waldemar (2002) Computerspiele im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verlag, (Geschichte am Computer, 2).

Haas, Stefan (2002) History and computer games. Narrative structures in the age of the electronic media and their implications for historical consciousness and the theory of history. In: *European history. Challenge for a common future*. Hrsg. v. Attila Pók, Jörn Rüsen und Jutta Scherrer. Hamburg: Edition Körber-Stiftung, 176-201.

Hey, Bernd (1988) Geschichte im Spielfilm. Grundsätzliches und ein Beispiel: der Western. In: *GWU* 1988, Nr.1, 17-33.

Huth, Karsten (2004) Probleme und Lösungsansätze zur Archivierung von Computerprogrammen. Am Beispiel der Software des Atari VCS und des C64. M.A.-Arbeit, HU Berlin, URL: http://www.digitalgamearchive.org/data/news/Softw_Preserv_huth.pdf. (letzter Abruf am 22.11.04).

Kent, Steven L. (2001) *The ultimate history of video games. The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville/CA: Prima Publishing.

Kiesewetter, Hubert (2002) *Irreale oder reale Geschichte? Ein Traktat über Methodenfragen der Geschichtswissenschaft*. Herbolzheim: Centaurus, (Reihe Geschichtswissenschaft, 50).

Koselleck, Reinhart (2000) *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*. (4. Aufl.) Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Lischka, Konrad (2002) *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Heidelberg: Heise.

Maase, Kaspar (1997) *Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970*. Frankfurt/M.: Fischer.

Mayer, Ulrich (1997) Spiele im Geschichtsunterricht. In: Bergmann (1997), S. 447-451.

Mergel, Thomas / Welskopp, Thomas (Hrsg.) (1997) *Geschichte zwischen Kultur und Gesellschaft. Beiträge zur Theoriedebatte*. München: Beck.

Mertens, Matthias / Meißner, Tobias O. (2002) *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen*. Frankfurt/M.: Eichborn.

Oexle, Otto G. (1997) Geschichte der Mentalitäten. In: Bergmann (1997), 208-212.

Pandel, Hans-Jürgen (1997) Medien historischen Lernens. In: Bergmann (1997), 416-421.

Pias, Claus (2002) *Computer – Spiel – Welten*. München: Sequenzia, (zugl. Diss. Bauhaus Univ. Weimar 2000).

Rave, Josef (1997) Computer im Geschichtsunterricht. In: Bergmann (1997) 451-456.

- Rother, Rainer** (Hrsg.) (1991) Bilder schreiben Geschichte. Der Historiker im Kino. Berlin: Wagenbach.
- Rother, Rainer** (1997) Geschichte im Film. In: Bergmann (1997), S. 681-687.
- Runkel, Gunter** (2003) Das Spiel in der Gesellschaft. Münster: LIT, (Soziologie. Forschung und Wissenschaft, Bd.3).
- Rusinek, Bernd-A. u.a.** (Hrsg.)(1992) Einführung in die Interpretation historischer Quellen. Schwerpunkt: Neuzeit. Paderborn: Schöningh.
- Schachtner, Christina** (Hrsg.) (1997) Technik und Subjektivität. Das Verhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Siefkes, Dirk u.a.** (Hrsg) (1998) Sozialgeschichte der Informatik. Kulturelle Praktiken und Orientierungen. Wiesbaden: DUV.
- Schneider, Jost** (2004) Sozialgeschichte des Lesens. Zur historischen Entwicklung und sozialen Differenzierung der literarischen Kommunikation in Deutschland. Berlin: Walter de Gruyter.
- Schulz-Hageleit, Peter** (1991) Spielen im Geschichtsunterricht? Überlegungen zu einer umstrittenen Unterrichtsmethode. In: Geschichte lernen 1991, 23, 11-21.
- Vocelka, Karl** (1993): Ängste und Hoffnungen. Neuzeit. In: Dinkelbacher 1993, 295-301.

Spiele

- RESIDENT EVIL**, Capcom 1996ff.
- SILENT HILL (1-4)**, Konami 1999ff.
- THE MOMENT OF SILENCE**, House of Tales/dtp Entertainment 2004.

Filme

- THE SHINING** Stanley Kubrick, USA 1980.

VON SHOCKERN, SHOOTERN UND PIXELBLUT

Ist Pixelblut ›geil‹? In Analogie zum klassischen Paradigma der Medien, ›Sex sells‹, könnte man dies fast meinen, beobachtet man ein wenig den Markt für Computer- und Videospiele. Immer wieder dominieren die pixelblutori-entierten Spiele die Charts und vor allem die Fachpresse. Im Rahmen dieses Beitrags wird weitestgehend auf PC-Spiele eingegangen. Hier werden insbesondere die Genres 3D-Action, Horroraction, Taktikshooter, Crime und Strategie fokussiert. Nach einer entsprechenden Einleitung, die sich mit vier signifikanten Veröffentlichungswellen auseinander setzt, wird dann auf die Märkte und Konsumentenstrukturen für diese Spieltypen näher eingegangen. Auf eine moralische Bewertung wird hier weitestgehend verzichtet, da a) der Autor selbst nicht frei davon ist, eine ganze Reihe dieser Spiele gerne gespielt zu haben und b) auch der Schluss, dass jemand der sich für diese Spiele interessiert ein grundlegendes Gewaltpotenzial in sich birgt, nicht wissenschaftlich gerechtfertigt und abgesichert ist. Diese vielfach vor anderem wissenschaftlichen Hintergrund geführte Diskussion wird nicht thematisiert. Ausgangspunkt der Überlegungen ist dabei das Horror-Action-Adventure SILENT HILL 2 (Director's Cut), wobei hier die Grenzen in Richtung der Fragestellung aufgelockert worden sind. Im Mittelpunkt steht die Thematik, inwiefern Pixelblutdarstellung, wie sie eben auch in SILENT HILL 2 verwendet wird, verkaufsfördernde Wirkung hat.

Vier Veröffentlichungswellen

Wer im Herbst 2004 in die aktuellen Verkaufscharts für Computer- und Videospiele schaut, wird für den PC-Bereich nicht überrascht sein, dort auf Platz 1 der Verkaufscharts DOOM III zu finden. DOOM III ist die Essenz aus 3D-Action-Shootern, Horror-Shockern und in letzter Konsequenz einer Menge Pixelblut. Durch entsprechendes ›Werkzeug‹ kann man dann dieses in Strömen fließen lassen. Die Presse (hier beispielhaft PCAction) ›feiert‹ entsprechend:

»(...) Mündungsfeuer färbt Zombiefrazten erst goldgelb, danach sorgen Kugeln für ungesundes Rot. Alle Gegnertypen wirken mit sabbernden Gebissen, Fleischwunden und blutigen Krallen derart bedrohlich, dass Sie vermutlich am liebsten Ihre Tastatur gegen den Bildschirm hämmern möchten. Das brauchen Sie aber nicht: Dafür sind ja die virtuellen Schießbeisen da. Ob Schrotflinte, Plasma-Kanone, Raketenwerfer oder Kettensäge – damit lässt es sich gut metzeln« (Ciszewski, 2004, 86).

Ein weiterer Titel, auf den die Computerspielergemeinde wartet, ist HALF LIFE 2. Auch dieses Spiel ist eine Symbiose aus Horror, Science Fiction und harter Einzelkämpfergeschichte. Auch dieses Spiel wird – genauso wie DOOM III in Deutschland –, trotz sehr blutreichen Szenen, nicht zensiert auf den Markt gebracht werden. Ein dritter typischer Titel, welcher in diesen Kanon hereinfällt, ist das schon vor einigen Monaten erschienene FAR CRY. Auch in diesem Shooter kämpft sich der einsame Held (ein ›Urlauber‹ mit Navy Seals-Ausbildung) gegen ›Wachen‹ und ›Trigenen‹ bis zum Endgegner durch. Die Story setzt auch auf Schocks (z. B. die Angriffe der Trigenen◀2), Blut (in der Erstaufgabe der deutschen Fassung, welche dann vom Markt genommen wurde, deutlich sichtbar◀3) und Action (mit allerlei Waffen hat man zahlreiche Tötungsoptionen). Alle drei Spiele werden dem Genre 3D-Shooter zugeschrieben, wobei eigentlich der Genremix aus Horror, Blut und Action im Vergleich zu anderen 3D-Actionshootern diese Spiele besonders auszeichnet und sie zu internationalen ›Blockbustern‹ macht. Diese Art von Spielen soll hier als erste Veröffentlichungswelle (2003-2005) gekennzeichnet sein, wobei einige weitere Titel, wie z. B. PAINKILLER, F.E.A.R. oder STALKER, diese Welle ergänzen (werden).

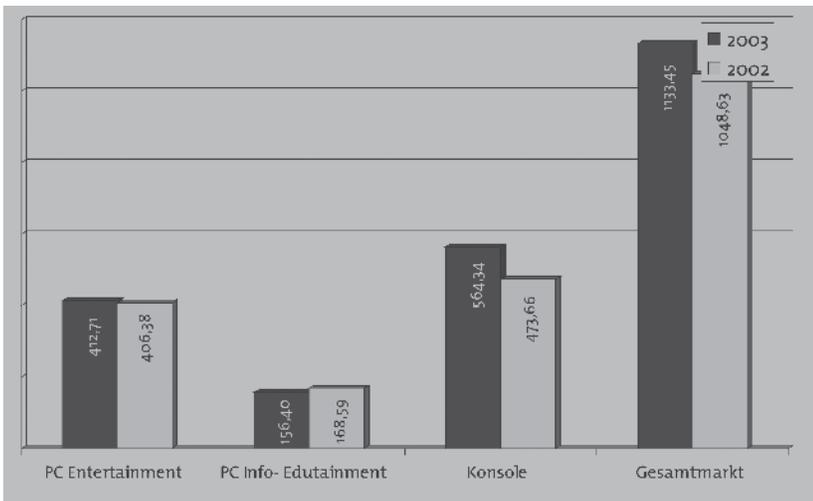
Eine zweite Veröffentlichungswelle der letzten drei Jahre lenkt das Interesse auf die Kriegs- bzw. Taktik-Shooter. Hier sind insbesondere die Blockbuster MEDAL OF HONOR, BATTLEFIELD 1942◀4 und BATTLEFIELD VIETNAM, CALL OF DUTY oder VIETCONG zu nennen. Diese Spiele stellen vergleichsweise realitätsnah Kriegsszenarien dar. ›Sterben‹ und ›Töten‹ von ›Feinden‹ auf möglichst spektakuläre, militärisch ›brillante‹ Art und Weise bei äußerst realistischen ›Restzuckungen‹ der tödlich getroffenen Gegner sowie der entsprechenden Pseudo-Trauer werden mit den Attributen ›Teams‹, ›Helden‹ und ›Ehre‹ aufgewertet und durch entsprechende virtuelle ›Orden‹ gewürdigt. Einen neuen Höhepunkt dieser Entwicklung stellt hier AMERICA'S ARMY dar, welches als ›Werbespiel‹ der US-Army kostenfrei im Internet heruntergeladen werden kann. Zu diesen 3D-Varianten gesellen sich die entsprechenden Strategiespiele, wie SÖLDNER: SECRET WARS, COMMAND & CONQUER: GENERALS oder auch PANZERS. Hier kann der Spieler als ›Befehlshaber‹ nun seine Truppen ins Blutpixelbad schicken. GENERALS – kurz nach dem 11.9.2001 – erschienen wartet dabei noch zynischerweise mit der

›erfreulichen‹ Variante einer ›Globalen Befreiungsarmee‹ auf, **5** bei der man durch Selbstmordattentäter entsprechend erfolgreich sein kann.

Die dritte Veröffentlichungswelle bezieht sich auf die so genannten Horror-Action-Titel. SILENT HILL 2 gehört zu dieser Kategorie. Horror-Action-Adventures suchen den Brückenschlag zwischen Horrorfilm und interaktiver Unterhaltung. Neben SILENT HILL sind insbesondere die RESIDENT EVIL-Reihe oder das aktuellere OBSCURE zu nennen. Aufgrund der Third-Person-Steuerung der Akteure bieten sich diese Spiele sehr gut für den Konsolenmarkt an. Inzwischen werden sie aber auch parallel für den PC-Markt, welcher in Deutschland ungleich größer ist, entwickelt. Insgesamt bestärken steigende Absatzzahlen die Multi-Plattform-Strategie der Publisher, zumal die Darstellungsoptionen beim PC deutlich besser ausfallen als dies bei den gängigen Konsolen Playstation 2 oder Xbox der Fall ist.

Eine sicherlich kommerziell sehr erfolgreiche vierte Veröffentlichungswelle kann man mit den so genannten ›Crime‹-Spielen ausmachen. Der Spieler ist hier z. B. Bad Guy oder Richter und Exekutivorgan in Personalunion (ähnlich der Comic-, Film- und Computerspielfigur ›Judge Dredd‹). GTA VICE CITY – einer der erfolgreichsten Titel überhaupt – passt hier ebenso ins Bild wie z.B. die beiden MAX PAYNE ABENTEUER. Auch das indizierte Spiel MANHUNT **6** fällt in diese Kategorie. Vorläufer war übrigens das indizierte Spiel KING PIN. Die Crime-Spiele – anders als die klassischen Egoshooter – nutzen dabei genau den Selbstjus-

Abb. 1: Marktvolumen für Enter- und Edutainment-Software 2003 in Deutschland in Mio. Euro, GfK Panel 2004



tiz-Reiz aus, bei dem selbst harmlose Zeitgenossen ihre ›dunkle Seite‹ ausleben können.

Fasst man die vier beschriebenen Veröffentlichungswellen **47** zusammen, so bleibt ein gemeinsamer Nenner: die äußerst realistische Darstellung von Gewalt mit entsprechenden Pixelblut-Einlagen (vgl. Graff, 2004 **48**). Ohne hier auf die Fragen der Medienwirkung näher einzugehen (vgl. u.a. Fritz, o. J.), kann man aus ökonomischer Sicht klar diagnostizieren, dass dieser gemeinsame Nenner ein profitabler ist (vgl. Wessely, 1997, S. 206). Die Frage, die sich daran anschließt, ist: Welchen Anteil haben Spiele mit entsprechendem Potenzial am Gesamtmarkt? Diese Frage lässt sich (ohne weitere empirische Untersuchungen) nicht eindeutig beantworten, da a) keine eindeutigen Statistiken vorliegen und b) die echten Marktdaten von den Publishern bewusst geheim gehalten werden. Betrachtet man aber aktuelle veröffentlichte allgemeine Marktzahlen für die Branche in Deutschland (GfK-Panel), so lassen sich zumindest einige Schätzungen abgeben.

Marktkennzahlen und eine Hochrechnung

Zunächst einmal kann festgestellt werden, dass das Marktvolumen insgesamt im Vergleich zu den Jahren 1999-2001 deutlich zurückgegangen ist. **49** Als Spitzenwert für das Jahr 2000 gaben die Marktforscher der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) ein Gesamtvolumen von 1,6 Mrd. Euro für den deutschen Markt an. Wie die Grafik zeigt, hat sich nach einem besonders schwachen Jahr 2002 der Markt in 2003 nur schwach erholt und liegt nun bei ca. 1,1 Mrd. Euro. **10** Daraus resultiert ein relativ hoher Druck für die Anbieter, denn bei insgesamt rückläufigen Umsatzzahlen fallen Misserfolge bekanntlich stärker ins Gewicht.

Offen ist, welchen Teil vom Kuchen die Pixelblutspiele ausmachen? Auch hier kann nur eine Hochrechnung herangezogen werden. Ausgehend von der Genreverteilung für PC-Spiele im Jahr 2003 und der gewichteten USK Einstufung für die Jahre 1994-2002 kann man mit folgenden Annahmen rechnen: Der Gesamtmarkt 2003 beträgt 1,1 Mrd. Euro in Deutschland. Vorausgesetzt, dass die Genreverteilung bei Konsolentiteln ähnlich der von PC-Spielen ist, gehören ca. 50-55 % der Spiele zu den Genres, welche mehr oder weniger auf Gewaltdarstellung und/oder Pixelblut setzen (Action, Strategie, Rollenspiele, Adventure). Von diesen wiederum bekommen im Mittel 5 % eine USK 18 und 18 % eine USK 16 Einstufung (USK, 2004). Daraus ergäbe sich, geht man von 50 % der Titel

aus, dass ›nur‹ 126.500.000 Euro mit Spielen, bei denen reichlich Pixelblut vergossen wird, umgesetzt werden.

Handelt es sich also gar nicht um ›Big Business‹ und stimmt die These ›Blood sells‹ so gar nicht? Oberflächlich betrachtet wären es gerade einmal 10 % des Gesamtumsatzes mit Computerspielen in 2003 (Deutschland), so dass im Vergleich zum Rest recht wenig umgesetzt würde. Auf den zweiten Blick aber wird recht schnell klar, dass diese Hochrechnung durchaus nicht bedeuten muss, dass die These ›Blood sells‹ verworfen werden muss. Dagegen sprechen im Wesentlichen drei Gründe: Erstens wurde hier nur der deutsche Markt berücksichtigt. International sehen die Absatzzahlen deutlich besser aus (Elspa, 2003).
◀11 Zweitens leiden gerade die Spiele, in denen Pixelblut eine Rolle spielt, stark unter den Tauschbörsen, da ihr Bekanntheitsgrad recht hoch ist und dementsprechend die Tauschhäufigkeit (Brennerstudie 2003, eigene Befragung). Drittens handelt es sich um eine Hochrechnung, die in ihren Annahmen a) den Gesamtmarkt (also auch Edutainment-Software) berücksichtigt und b) natürlich nichts über die Anzahl der am Markt angebotenen Spiele aussagt. Damit ist auch nichts über die Gewichtung ausgesagt. Die USK prüft jährlich ca. 1000-1200 Spiele (Angabe USK-Website). Schätzungen gehen aber davon aus, dass ca. 2.500-3.000 neue Spiele jährlich auf dem deutschen Markt erscheinen. Insofern bleibt offen, ob die USK alle Spiele erfasst.
◀12 Als Fazit der Rechenspiele kann daher nur festgehalten werden, dass ceteris paribus die berechneten 126 Mio. Euro ein guter Indikator für den Erfolg von Pixelblut darstellen. Vermutlich läge der Umsatz, würde die Anzahl der Raubkopien via Internet in real bezahlte Größen umgewandelt, auch noch signifikant höher. Aus einer ökonomischen Perspektive handelt es sich also offensichtlich um ein gutes Geschäft, zumal weltweit der Absatz dieser Spiele (aufgrund wesentlich schwächerer Jugendschutzvorschriften) noch proportional deutlich größer ausfallen dürfte.

Historische Perspektive

Handelt es sich eigentlich bei den oben beschriebenen vier Veröffentlichungswellen um ein neuartiges Phänomen? Sind die angerissenen Beispiele Pionierbeispiele oder viel mehr schon geradezu altbacken? Diese Frage kann man unterschiedlich beantworten:

Aus einer historischen Perspektive scheint die Antwort sehr einfach und klar: Schon die Nummerierung der Titel deutet vielfach an, dass es sich um Nachfolgespiele (bzw. Derivate) handelt und Pixelblut schon seit sehr langer Zeit die Spiellandschaften prägt. Einige frühe Beispiele wären hier DOOM I, CAST

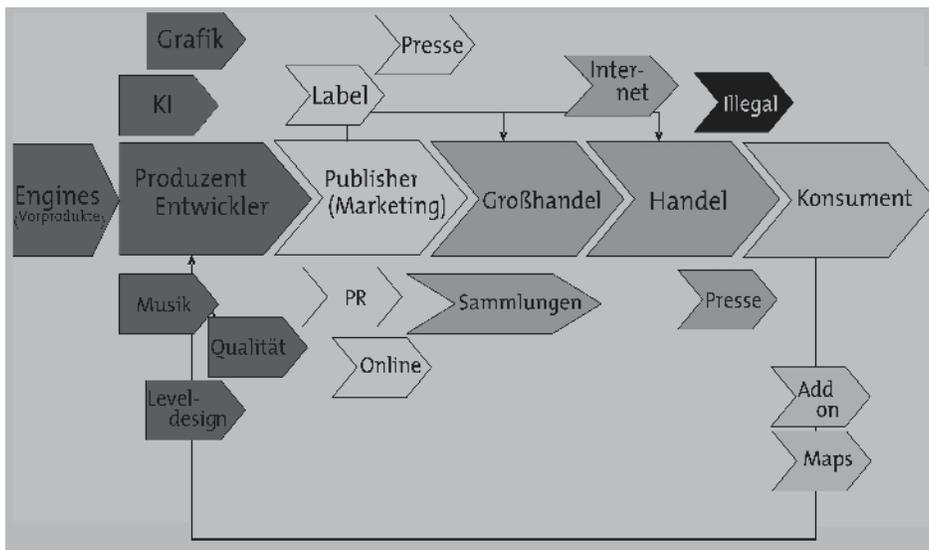


Abb. 2: Die Wertschöpfungskette der Spieleindustrie (in Anlehnung an Bouncken & Müller-Lietzkow, 2004a)

LE WOLFENSTEIN, DUKE NUKEM, QUAKE oder auch das Horror-Adventure ALONE IN THE DARK (vgl. auch Wirsig, 2003, S. 20 f., S. 83 f., S. 134 f., S. 140, S. 377). Insofern stellen diese Spiele seit Jahren ›Normalität‹ am Markt dar und kein großer Publisher kann sich heute erlauben, Produkte dieser Art *nicht* in seinem Portfolio zu haben. Viele dieser ›Blockbuster‹ dienen im Übrigen zur Querfinanzierung (Ludwig, 1998; Beck, 2002) zahlreicher anderer Spielprojekte, die vor einem kulturellen, künstlerischen oder pädagogischen Hintergrund anzusiedeln sind. Aktuelle Schätzungen gehen heute davon aus, dass lediglich 20 % der Titel, die jährlich erscheinen, hoch profitabel sind. ◀13

Andererseits haben die aktuellen Veröffentlichungswellen zweifelsfrei einen Pioniercharakter. Dieser liegt allerdings nicht so sehr im Spieltypus, sondern viel eher im Realismusgrad begründet. Waren Computer- und Videospiele der 80er und 90er Jahre durchaus noch durch die Hardwarefähigkeiten (insb. die grafische Darstellung betreffend) limitiert, werden heute die Spiele schon mit einem ›Ultrarealismusmodus‹ ausgestattet, um Hardware, welche noch nicht einmal am Markt erhältlich ist, bis an die Grenzen der Darstellungsfähigkeit auszureizen. Insbesondere DOOM III kann mit heute (was heißt in diesem Markt schon heute – also September/Oktober 2004) im Handel verfügbarer Software nicht auf der höchsten Detailstufe entsprechend ›ruckelfrei‹ gespielt werden. ◀14 Pioniere sind diese Spiele aber nicht nur im Bezug auf die Grafik. Auch

der Sound und die immer realistischer klingenden Todesschreie und Klänge von Schusswaffen sowie eine entsprechende musikalische Untermalung runden die Produkte ab. Die Bewertung von Spielen berücksichtigt diese Themen immer mehr (vgl. Gamestar 11/2004, S. 72 f.) und auch der Konsument will seine teure 7.1-Soundanlage ja nicht umsonst gekauft haben. Daher kann hier das Fazit gezogen werden, dass bezüglich des Realismusgrades die neuen Spiele eindeutig im Vergleich zu ihren historischen Vorgängern Pioniere im Bereich der grafischen Darstellung und Technik sind. Fakt ist auch, dass die Wertschöpfungsmaschinerie entlang der gesamten Wertschöpfungskette der Spielindustrie entsprechende Titel stark in den Vordergrund hebt.

Vom Pixelblut zum Dollar & Euro

Wie angedeutet, muss man aus ökonomischer Perspektive mehrere Akteure der Spielwertschöpfungskette berücksichtigen. Nachfolgend soll vor dem Hintergrund der stark fragmentierten Wertschöpfungskette im Sinne Porters (1999a & 1999b) kurz für die einzelnen Akteure eine Einschätzung der Bedeutung von Pixelblut für deren Wertschöpfungsbereich abgegeben werden.

Aus finanzieller Sicht ist die Entwicklung von Computerspielen kein ›billiges Vergnügen‹, sondern ein stark risikobehaftetes, projektbasiertes Geschäft. Nicht wenige Entwicklungsfirmen gehen daher – trotz entsprechender Erfolge in der Vergangenheit – in die Insolvenz (z. B. Interplay oder Acclaim) oder versuchen von großen Publishern übernommen zu werden. Aktuellere Studien deuten auf Entwicklungskosten zwischen 1-10 Mio. Euro pro Spiel hin. **15** Hinzu kommen nicht zu unterschätzende Marketingkosten, die bei einem global angebotenen Produkt sehr schnell die Produktionskosten um ein vielfaches übersteigen können, mindestens aber mit derselben Summe wie die Spielentwicklung angesetzt werden können. Daraus folgt, dass Publisher sehr gezielt Produkte für einen (globalen) Markt offerieren müssen (Bouncken & Müller-Lietzkow, 2004b). Pixelblut ersetzt hier weitestgehend Sex. **16** Betrachtet man dies nun über die Wertschöpfungskette verteilt, lassen sich folgende Beobachtungen für die einzelnen Bestandteile feststellen:

Produzenten/Entwickler

Grundsätzlich ist die Entwicklung von Computerspielen aufgrund der inzwischen hohen Entwicklungskosten ein riskantes Geschäft geworden. Die meisten Entwicklungsstudios können Spiele nicht aus Rücklagen finanzieren, sondern benötigen eine entsprechende Vorfinanzierung durch potente Geldgeber.

Vielfach sind dies die Publisher. Daraus folgt, dass Entwicklungsstudios prinzipiell gezwungen sind, entsprechende kommerzielle Erfolge vorzuweisen, wollen sie Nachfolgeprojekte finanziert bekommen. Vor diesem Hintergrund verwundert es nicht, dass Mainstreamentwicklungen, die mit einer höheren Wahrscheinlichkeit kommerziellen Erfolg nach sich ziehen, bevorzugt werden. Gerade im Action-Genre aber auch bei Abenteuer- und Strategiespielen sind es dabei immer wieder ganz spezifische Szenarios, die hier potenziell in Frage kommen. Es dominiert das Konflikt- bzw. das ›Gut-Böse-Szenario‹. Bei fast allen Konflikten geht es dabei um eine gewaltsame ›Lösung‹, die grundsätzlich mit entsprechenden Waffen herbeigeführt wird. Insbesondere Krieg, Horror, Crime und Science Fiction stellen dabei den Hintergrund des Inhalts dar. Produzenten, die sich auf diese Szenarien konzentrieren, vereinfachen somit ihre Aufgabe und entwickeln immer lieber entsprechende Nachfolgespiele als echte eigene (neue) Spielideen, die mit einem höheren Risiko behaftet sind.◀17 Außerdem wollen sich viele Entwicklungsstudios einen Namen machen. Der Verdrängungswettbewerb erzeugt entsprechend eine ›Optimierungsspirale‹ dergestalt, dass man an ›Referenz-Titeln‹, wie z. B. HALF-LIFE, zeigen möchte, dass man ein noch ›besseres‹ Spiel gestalten kann.

Publisher

Verglichen mit der Anzahl der Spiele, die jährlich entwickelt werden, ist die Anzahl der Spiele, die tatsächlich entsprechende kommerzielle Erfolge nach sich ziehen, gering (Schätzungen gehen, wie schon oben angedeutet, von 5 bis maximal 25 % aus). Das heißt auch in diesem Feld der Medienwirtschaft stellt die Querfinanzierung einen entscheidenden Beitrag zur Gestaltung von Vielfalt dar.◀18 Umgekehrt zwingt dies die Publisher entsprechende ›Blockbuster‹ zu vermarkten. Hierzu zählen die eben schon bei den Produzenten genannten Genres und Szenarios. Sie sichern – im Gegensatz zu zahlreichen anderen Spieltypen – sehr häufig mediale Aufmerksamkeit und finanziellen Erfolg zugleich. Konkret wird die Berichterstattung meist entsprechend reißerisch formuliert. Nicht zuletzt aufgrund des großen Erfolges von Vorgängerspielen und den hohen technologischen Anforderungen stehen diese Spiele also exponiert da. Aufgrund der extrem kleinen Verkaufsfenster für Vollpreisspiele wollen die Publisher diese mediale Aufmerksamkeit nutzen. Pixelblutspiele haben also eine Quasi-Aufmerksamkeitsgarantie. Dabei gilt in manchen Fällen, wie z.B. bei den Spielen BLOOD 2, SOLDIER OF FORTUNE oder PAINKILLER, dass je brutaler das Spiel ist, die Aufmerksamkeit umso größer wird. Diese Spiele werden zwar nicht selten indiziert oder erhalten zumindest eine ›nur ab 18‹ Freigabe, aber selbst dies stellt eher ein Gütesiegel und Kaufanreiz denn ein Hindernis dar.

Zynisch könnte man formulieren, dass jeder Tropfen Pixelblut sich vielfach in Euro auszahlt, gelingt es die Aufmerksamkeit der Medien zu gewinnen. Damit können die Publisher zumindest kurzfristig ihre Umsätze signifikant steigern. Nicht zuletzt finanzieren die Verleger auch dementsprechend eher Nachfolge-spiele oder Spiele, die durch eine entsprechende Darstellung Aufmerksamkeit erregen, als Projekte, die mehr auf Qualität und Vielfalt ausgerichtet sind. Wie riskant allerdings eine solche Strategie ist, wird vielfach erst klar, wenn aufgrund mangelnder Qualität bei Nachfolgern die Umsatzerwartungen nicht erfüllt werden können.

Großhandel und Handel

Eine bestimmt sehr schwere Position hat heute der (Einzel-)Handel. Dies resultiert im Wesentlichen aus zwei Komponenten. Zum einen stellt die ›kostengünstige‹ Variante des ›Saugens‹ aus dem Internet eine für den Konsumenten wenig risikobehaftete Alternative zum Kauf dar¹⁹ (vgl. Brennerstudie 2004) und zum anderen bedeutet der harte Verdrängungswettbewerb der großen Fachhandelsketten, dass es zusätzlich zu einer Preisschlacht kommen kann. Spiele haben meist daher nur ein effektives Verkaufsfenster von wenigen Wochen, in denen sie zum Vollpreis verkauft werden können. Im Anschluss daran werden zahllose Spiele sehr schnell (mitunter schon nach 3 Monaten) zum reduzierten Preis bzw. in Spielsammlungen kostengünstig angeboten (vgl. Müller-Lietzkow, 2003). Diese reduzierten Preise sind aber für den Handel weniger attraktiv. Der Handel ist also sehr interessiert an Spielen wie eben DOOM III oder HALF LIFE 2, wohl wissend, dass die Zahl derer, die bereit sind, das Spiel zum Vollpreis zu erwerben ungleich höher ist, als bei Spielen die für eine speziellere Zielgruppe konzipiert sind, selbst wenn diese Spiele in entsprechenden Tauschbörsen gehandelt werden.

Medien, insbesondere Fachorgane

Wie tötet man am schönsten, effektivsten oder einfach nur grausam? Egal um welche Pixelblutorgie es sich handelt, die Fachpresse nutzt die Marktmechanismen, wohl wissend, dass die extensive Berichterstattung über Spiele mit hinreichend Pixelblut zu steigenden Leserzahlen führt. Außerdem können gerade die (Fach-)Printmedien (Konsumentenmagazine), welche neben Giga TV in Deutschland die wichtigste Informationsquelle für Konsumenten darstellen,²⁰ von der Kette ›Vorberichterstattung-Release-Updates-Modifikationen-Nachfolger‹ profitieren.²¹ Sehr exzessiv konnte/kann man dies jüngst im Zusammenhang mit DOOM III oder HALF LIFE 2 beobachten. Aber auch Shooter mit einem Kriegsszenario (z. B. MEDAL OF HONOR oder CALL OF DUTY) bekommen sei-

tenlange Lobeshymnen, die sich vordergründig auf die Technik, das Gameplay oder die High-End-Grafik beziehen. Vielfach wird aber dennoch der ›Spielspaß‹ anstatt der gelobten Technik oder dem Gameplay zum entscheidenden Bewertungskriterium gemacht. Dieser wiederum wird dabei nicht selten aus der Art und der Folgen des Tötens im Spiel abgeleitet. Die Wortwahl fällt dabei entweder sehr moderat oder, wie im obigen Beispiel aus der *PC Action*, reißerisch aus. Hinzu kommt dann jeweils das entsprechende Bildmaterial, welches den Text untermalen soll. Somit nehmen die Zeitschriften eine ganz zentrale Rolle zwischen Anbieter und Nachfrager ein und profitieren deutlich von Pixelblut (wesentlich mehr als von Pixelsex). ◀22

Konsumenten/Spieler

Auch wenn es zunächst profan erscheinen mag, stellt ›Pixelblut‹ in gewisser Weise auch ein inhaltliches ›Qualitätskriterium‹ dar. ›Qualitätskriterium‹ erklärt sich schnell, berücksichtigt man die Kommunikationskanäle der Branche. Zum einen stellen die schon erwähnten Magazine einen ganz zentralen Informationskanal dar. Zum anderen – und auch das darf nicht unterschätzt werden – ist Mundpropaganda ein ganz wesentliches Element in der Branche. Wenn die Peer-Groups ein Spiel durch z. B. die frühzeitige Ankündigung von Mods fördern, ist immer damit zu rechnen, dass dieses Spiel auch ein kommerzieller Erfolg wird. Im PC-Sektor dominieren Pixelblutspiele in der Beliebtheitskala; auch hier ist es beliebt, entsprechende Mods zu kreieren. ◀23 Dementsprechend unverständlich ist es auch, wenn die Publisher entsprechende Tools für die PC-Spieler nicht bereitstellen. Gerade das weltweit bekannteste und beliebteste Mod-Spiel COUNTERSTRIKE ist genau so entstanden. Für die Popularität der Entwickler von Valve oder dem Verleger Sierra war dies kein Nachteil, sondern hat eher Vorteile am Markt verschafft, konnten doch kommerzielle Add-Ons, wie OPPOSING FORCE oder BLUE SHIFT wesentlich leichter verkauft werden. Ein Umstand auf den auch schon Jeppesen & Molin (2003) hinweisen.

Fasst man diese Beobachtungen zusammen, kann man insgesamt deutlich einen Trend zur Mitte (dem Mainstream) beobachten (Sjurts, 2002, S. 14). Diese Mitte definiert sich heute aus der gewaltsamen Konfliktlösung. Auch die SILENT HILL Serie fällt unter diesen Gesichtspunkten in diese ›Mittelkategorie‹.

Einige Anmerkungen zu Silent Hill 2 (Director's Cut) und Silent Hill 3

Thema des vorliegenden Bandes ist SILENT HILL 2. Daher hier noch einige konkrete Anmerkungen zu diesem Spiel und seinen Nachfolgern. Im Gegensatz zum herkömmlichen 3D-Action-Shooter bzw. 2D-Strategieszenario (auch wenn immer von 3D-Engines gesprochen wird) stellt die SILENT HILL Serie die Fortsetzung des traditionellen Adventures dar. Dies ermöglicht eine schnelle Multiplattformnutzung und ermöglicht es geübten Spielern sich schnell in der gewohnten ›Umgebung‹ (vor allem auch mit der eingeübten Steuerung) zu rechtzufinden. Im Gegensatz zu schnellen Shootern ist es eher die Kombination aus Rätsel, Action und Horror, die den Spieler bei Laune halten soll. Martialisch ist die Art und Weise des Tötens: Hier kann man mit Kettensäge oder Nagelbrett gleich zu Beginn unförmige Gestalten abschlachten (PC Director's Cut). Auch wenn die Frequenz, mit der die Gegner auftauchen, nicht annähernd so hoch ist wie in üblichen 3D-Shootern, fließt Pixelblut in Strömen. Es wird durch die bizarren, mit teilweise offenen Wunden versehenen Körper und verwischt an Wänden, Türen und auf Böden positioniert.

Jenseits der Frage, ob man solche Adventurespiele mag oder nicht, scheint dieser Mix zu gelingen. Vorgängerspiele, wie die ALONE IN THE DARK-Serie, hatten zwar ein ähnliches Spielprinzip, aber wesentlich weniger Shock-Elemente. Allerdings bedeutet ein erfolgreicher zweiter Teil noch lange nicht, dass der Nachfolger ebenso erfolgreich am Markt positioniert werden kann. Laut einer Meldung des Fachmagazins MCV (5.3.2003) konnte der Konami-Titel SILENT HILL 3, der am 23.05.03 auf den Markt kam, angeblich nur 5.000-mal in den ersten Wochen verkauft werden. SILENT HILL 2 wurde als Vollpreis-Version 70.000-mal innerhalb weniger Wochen in Deutschland verkauft (Spiegel-Online, 13.6.2003). ◀24 Insbesondere die schlechte Wertung in den führenden Fachorganen (Gamesfront, Gamestar etc.) dürften es vor allem – trotz der eingeführten Serie – SILENT HILL 4 noch schwerer machen. Konkrete Aussagen über den Markterfolg dieses Spiels können aber, da es erst jüngst erschienen ist, noch nicht gemacht werden.

Für einen Erfolg der gesamten Serie sprechen hingegen die internationalen Zahlen. SILENT HILL 2 soll sich laut Konami weltweit über 1,3 Mio. Mal verkauft haben (ca. 0,5 Mio. Stück in Europa). Gründe für den internationalen Erfolg liegen zum einen in der breiten Skalierung (Konsole und PC), zum anderen bei kulturellen Vorlieben, die allein in den USA und Japan zu einem Absatzvolumen von über 650.000 Stück bei SILENT HILL 2 geführt haben. Auch ohne konkrete Zahlen soll SILENT HILL 3 zu einem großen Gewinnwachstum bei Konamis

Softwaresparte geführt haben (MCV, 18.5.2004). Insofern gilt international offensichtlich: Blood sells!

Ein ökonomischer Blick in das Jahr 2008

DOOM V, HALF LIFE 3, SILENT HILL 8 – noch realistischer, noch brutaler und vor allem durch Stromstoß-Gamepad-Feedback noch ›näher‹ an der Realität? Auch wenn diese Vision überzogen erscheinen mag – zukünftig werden sich die Spielentwickler und Publisher überlegen müssen, wie sie ihr Pixelblut mit ›anspruchenden‹ Zusätzen anregen, wollen sie den Kunden nicht mittelfristig verlieren. Durch hinreichend viele Nachahmer und Konkurrenzprodukte erscheint der Markt ansonsten gesättigt, wie schon Lischka (2002) bemerkt:

»Der Zwang zur Fortsetzung ist vielleicht noch stärker als im Filmbereich. Denn Spiele müssen sich im Laden gut verkaufen, sie haben keine zweite Chance. Bei Filmen gibt es noch die weitere Verwertung in der Videothek oder im Fernsehen. Wenn aber ein Spiel nicht sofort zum Verkaufserfolg wird, muss man es nach einigen Monaten als technisch veralteten Flop abschreiben. Deshalb sind wohl die einst innovativen und klar trennbaren Genreklassiker ›Doom‹, ›Duke Nukem‹ und ›Dark Forces‹ nach unzähligen Fortsetzungen zu einer ›Dark Duke Doom‹-Masse verschwommen« (ebd.).

Hier werden neben der Hardware ebenso der ›Markt‹ bzw. genauer die Konsumenten mitentscheiden. Klar ist, solange der ›Markt‹ entsprechende Spiele verlangt und die Umsätze weit über den jeweiligen Produktionskosten liegen, werden Shocker und Shooter am Fließband produziert, wie die in der Einleitung beschriebenen Veröffentlichungswellen dokumentieren. Das viel beschworene Argument der Bedeutung des Contents (im Sinne anspruchsvoller inhaltlicher Qualität) wird durch DOOM III eindeutig widerlegt und auch die SILENT HILL-Reihe (insb. Teil 4) weiß nicht wirklich durch Inhalte zu überzeugen. Schock und Gruseleffekte kompensieren aber offensichtlich mangelnde Inhalte sehr gut. Eine echte Trendumkehr ist hier wohl kaum zu erwarten, zumal in nahezu allen Genres Pixelgewalt und –blut zunehmen. Damit wird auch – glaubt man der aktuellen Kick 4.0-Studie – dem Nachfrageinteresse nachgekommen (Lieblingsgenres, S. 15; ebenso Kick 3.0)

Fazit

Eines ist a posteriori gewiss: Es wird auch in Zukunft eine Menge Pixelblut vergossen werden – zumindest solange es sich offensichtlich um ein dem Geschäftsmodell zuträgliches Konzept handelt. Wie im Rahmen der ökonomischen Kurzanalyse gezeigt werden konnte, profitieren hierbei nicht nur die Spielepublischer, sondern vor allem auch Produzenten (Stichwort: Risikominimierung) sowie Konsumenten (Stichwort: Vertrauensgut). Spiele wie *SILENT HILL 2* und seine Nachfolger und ›Geschwisterspiele‹ zeichnen sich dabei – im Vergleich zu den stärker PC-basierten 3D-Shootern – durch eine Multiplattformfähigkeit aus, welche zumindest unter Skalierungsaspekten nicht unbedeutend ist. Insgesamt wird ›Pixelblut‹ wahrscheinlich auch weiterhin ›Pixelsex‹ als Verkaufszugpferd substituieren und ganz wie Gabe Newell (Produzent und Entwickler von *HALF LIFE 1 & 2*) es schon im Jahr 2000 prognostiziert hat, werden die Nachfolgespiele sich damit leichter am Markt positionieren lassen als Newcomer. Erfreulich aus Sicht der Forschung wäre, wenn die Publisher entsprechende (reale) Marktzahlen verfügbar machen würden, so dass validere Aussagen bzgl. der Größe des Markterfolges von Spielen mit hohem Blutanteil sowie deren Produktions- und Marketingkosten gemacht werden könnten. Somit wäre eine tiefgehende Analyse anhand des hier vorgestellten Wertschöpfungskettenansatzes möglich.

Unabhängig davon, ob man diese Art von Spielen mag oder nicht, sprechen aus ökonomischer Sicht einige gute Gründe für pixelblutorientierte Spiele. Paradoerweise fördert hier nämlich Einfalt die Vielfalt des Gesamtangebots. Zahlreiche Spielepublischer wären ohne die Verkaufserfolge gar nicht in der Lage alternative Spielkonzepte gegen zu finanzieren (Querfinanzierung, Ludwig 1996 & 1998; Beck 2002). Insofern kann man Spiele, die eine gewisse Absatzsicherheit haben, durchaus begrüßen, dies allerdings jenseits der Qualitätsfrage (vgl. Müller-Lietzkow, 2004).

Eine Erklärung für die Beliebtheit und den hohen weltweiten Zuspruch für Spiele mit viel Pixelblut kann an dieser Stelle nicht geleistet werden (siehe hierzu u. a. Schindler & Wiemken 1997; u. a.) Dies kann aber vielleicht auch mit der nordamerikanischen Mentalität erklärt werden, werden doch dort die meisten Spiele entwickelt. Aber diese Spekulationen überlasse ich an dieser Stelle lieber Michael Moore **◀25** und widme mich dem tatsächlich pixelblutfreien, aber nicht minder spannenden *STARWARS BATTLEFRONT*.

- 01▶** Unter Veröffentlichungswellen wird hier nicht die zeitliche Dimension verstanden, nach der über einen längeren Zeitraum hinweg eine bestimmte Sorte Spiele erscheint. Gemeint ist eher, dass eine entsprechend große Anzahl von Spielen derzeit wie eine Welle in gewissen Genres den Markt erreicht und sich wie eine große Welle über den Markt »ergießt«.
- 02▶** Die Trigenen sind »Mutanten«, welche das (misslungene) Ergebnis von Laborversuchen im Spiel sind.
- 03▶** Eine Besonderheit sind dabei noch die so genannten Rag-Doll-Effekte, bei denen ein schon Toter durch Tritte oder zusätzliche Messerstiche wie eine Gummipuppe geschleudert werden kann und zusätzlich aus der Leiche nochmals viel Blut hervortritt.
- 04▶** In der deutschen Verkaufsversion ist zunächst kein Pixelblut zu sehen. Durch entsprechende Mods (modifizierte Programmvarianten) kann man dann wieder »alles« sehen. Dies gilt übrigens für zahlreiche Spiele, die eine »deutsche Variante« haben. Durch so genannte »Blutpatches« wird der ursprüngliche Programmcode wieder hergestellt und das Pixelblut, welches z. B. grün eingefärbt wurde ist wieder rot sichtbar (vgl. auch Strempl, 1999).
- 05▶** Diese »globale Befreiungsarmee« ist vor allem deshalb so kritisch zu betrachten, als dass der Spieler explizit Selbstmordattentäter »produzieren« und dann »agieren« lassen kann.
- 06▶** Gerade MANHUNT wurde übrigens erst zum Verkaufsschlager, als die Wahrscheinlichkeit der Indizierung kommuniziert wurde (Rötzer, 2004), da im gleichen Atemzug auch der Inhalt publik gemacht wurde. Ein Auszug aus der Analyse von Florian Rötzer mag belegen, wie zentral die Frage des Pixelblutes gerade bei MANHUNT gewesen ist: »Was dem Porno der cum-shot, das ist MANHUNT der Augenblick des Todes: Wenn Cash einen Bildschirm-Gegner umbringt, dann setzen für ein paar Sekunden alle Belange von Narration und Interaktivität völlig aus – das ist purer orgasmischer Exzess. Die Morde laufen als ultra-blutige Animationssequenzen ab, im wechselnden Schnitt auf drei, vier Perspektiven, alle gestaltet wie Videokamera-Bildsucher, als würden diverse Handkameras das Geschehen gleichzeitig aufnehmen.«
- 07▶** Ggf. würde sich sogar noch eine weitere Welle anbieten. Es geht dabei um die sogenannten »Hack'n'Slay« Spiele. Hier wären z. B. RUNE, aktueller GLADIATOR – SWORD OF VEGENANCE, ENCLAVE oder KNIGHTS OF THE TEMPLE zu nennen. Allerdings, geht man vom Bekanntheitsgrad aus, scheinen diese Spiele nicht dieselbe Aufmerksamkeit wie z. B. die 3D-Egoshoooter zu genießen. Auch der hier beobachtbare extrem schnelle Preisverfall deutet darauf hin, dass diese Spiele nur einen wesentlich geringeren Markterfolg erzielen.

- 08▶** Nicht geteilt wird die polemische, ablehnende Darstellung von Graff (2004). Hier soll lediglich darauf verwiesen werden, dass auch dieser die neue Realismusedimension der heutigen Spiele hervorhebt!
- 09▶** Aufgrund der veränderten Erhebungsmethode seitens der GfK (im Auftrag des VUD, vgl. VUD 2004) liegen keine korrigierten Zahlen für 1999-2001 vor.
- 10▶** Hier muss allerdings angemerkt werden, dass laut VUD die GfK ihre Erhebungsmethodik korrigiert hat. Insofern ist unklar, wie stark der tatsächliche Rückgang im Vergleich zum Jahr 2000 ausfällt.
- 11▶** Unter anderem ist die international breitere Distribution pixelblutreicher Spiele auch damit zu begründen, dass die Altersbeschränkungen in UK oder den USA wesentlich lascher als in Deutschland sind. Somit ist der Zugang wesentlich einfacher.
- 12▶** Hierzu kann man hinzufügen, dass die USK den Blutzoll von Spielen nicht objektiv misst, sondern z.T. recht widersprüchliche Maßstäbe ansetzt, womit es zu entsprechenden Verzerrungen kommt.
- 13▶** Aus dieser Rechnung wurden Handy- und Kleinkonsole-Spiele herausgenommen. Ebenso wurden Online-Gebühren von entsprechenden Online-Rollenspielen nicht erfasst. Langfristig sind dies aber genau die Wachstumsbereiche der Branche und müssen in Zukunft entsprechend berücksichtigt werden.
- 14▶** Performance-Faktor Nr. 1 sind hier natürlich die Grafikkarten, da sowohl Prozessor als auch Arbeitsspeicher nicht so limitierend wirken. Sowohl die Schwesterzeitschriften PCGames und PCAction als auch andere wie z. B. die VGA betonen in ihren aktuelleren Ausgaben, dass mit den derzeit im Konsumentenmarkt erhältlichen Spitzenmodellen der Grafikkartenhersteller (der 6800er-Serie von NVidia und der X800-Serie von ATI) keine ruckelfreie Darstellung des Ultra-Quality-Modus von DOOM III möglich ist.
- 15▶** In Ausnahmefällen können die Entwicklungskosten auch wesentlich höher ausfallen. Zum Beispiel hat das Spiel ENTER THE MATRIX zum zweiten Matrixfilm angeblich 25 Mio. € Produktionskosten gehabt.
- 16▶** Spiele, die Sex in den Vordergrund schieben, sind eher weniger erfolgreich am Markt, wie z. B. das Spiel BMX XXX. Lediglich Parodien, wie die LEISURE SUIT LARRY-Reihe oder auch die LULA-Reihe, können vom Faktor Sex profitieren.

- 17►** Eine hierzu passende Ankündigung kann man in der aktuellen Ausgabe des Gee-Magazins nachlesen. Demnach will der »Ausnahmedesigner American McGee« nichts weniger als das »goriest game ever made« produzieren (GEE, 10/2004, S. 12).
- 18►** Implizit wird an dieser Stelle dabei davon ausgegangen, dass Vielfalt auch ein höheres Maß an Qualität mit sich bringt. Diese Annahme ist allerdings nicht wissenschaftlich belegt, sondern basiert auf der Wahrscheinlichkeitsannahme, dass bei mehr variantenreichen Titeln mit mehr Qualität zu rechnen ist.
- 19►** Hinzu kommt, dass diesbezüglich kein echtes Unrechtsbewusstsein bei den Menschen herrscht. Prinzipiell wird, trotz zunehmender Kampagnen der GVV und des VUD sowie anderer Interessensverbände, »saugen« und »kopieren« als Kavaliersdelikt seitens der Konsumenten betrachtet.
- 20►** Ausgenommen wird an dieser Stelle bewusst die Mundpropaganda und die zahllosen Internet-Magazine.
- 21►** Ein schönes Beispiel hierfür ist die unmittelbar an das Release von DOOM III angekündigte QUAKE 4, welches frühestens im Sommer 2005 erscheinen wird. Dennoch haben es die Konkurrenzmagazine Gamestar und PCAction beide in ihren Ausgaben 11/2004 zum Titelthema gemacht.
- 22►** Immer wichtiger wird hier in Deutschland auch GIGA TV. Gerade am Beispiel DOOM III konnte man sehen, wie wichtig für die Quote die Berichterstattung über diese Spiele ist. Obwohl sich die Geschäftsführung eigentlich thematisch von DOOM III distanzieren wollte, haben die Zuschauer massiv um »noch mehr« Berichterstattung gebeten. Hier gilt sicherlich »Blood sells«!
- 23►** Für Konsolen gibt es kaum »echte« Modifikationen, die, wie bei PC-Mods üblich, frei und unentgeltlich heruntergeladen werden können. Allerdings gibt es eine Reihe kleinerer Modifikationen, wie Blut-Patches oder Spielstände.
- 24►** Trotz freundlicher Nachfrage wollte man bei Konami Deutschland weder Absatz noch Umsatzzahlen für die Forschung zur Verfügung stellen. Daher wurde hier auf Sekundärquellen zurückgegriffen.
- 25►** Insbesondere sei hier auf Moores Dokumentarfilm BOWLING FOR COLUMBINE (Michael Moore, USA, 2002) verwiesen, welcher sich explizit mit der Waffenindustrie in Nordamerika beschäftigt.

Literatur

- Beck, Hanno** (2002) Medienökonomie – Print, Fernsehen und Multimedia. Berlin et al.
- Bouncken, Ricarda. B. / Müller-Lietzkow, Jörg** (2004a) Networks in Transition. Changing Asymmetries in the computer game industry. Göteborg, <http://www.handels.gu.se/ifsam/> (letzter Abruf 18.10.2004).
- Bouncken, Ricarda. B. / Müller-Lietzkow, Jörg** (2004b) Moderating Effects from the Shift of Asymmetric Power in the Computer Video Game Industry. Working Paper, submitted and accepted to Strategic Management Society Conference 2004.
- Enigma / GfK** (2003) KICK 3.o. Nürnberg.
- Enigma / GfK** (2004) KICK 4.o. Nürnberg.
- Fritz, Jürgen** (o. J.) Wie virtuelle Welten wirken. http://www.bpb.de/themen/F9RBMC,0,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html (letzter Abruf 12.10.2004).
- Gamestar-Redaktion** (2004) Der Spiele Wertungskasten. In: Gamestar 11/2004, 70-73.
- Graff, Bernd** (2004) Die Verdoomung der Republik. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/421/41380/print.html> (letzter Abruf 20.10.2004).
- Jeppsen, Lars B. / Molin, M. J.** (2003): Consumers as Co-Developers – Learning and innovation outside the firm. Working Paper, Copenhagen.
- Lischka, Konrad** (2002) Die „Dark-Duke-Doom“-Masse. <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/special/game/13006/1.html&words=Computerspiele> (letzter Anruf 13.10.2004).
- Ludwig, Johannes** (1996) Kosten, Preise und Gewinne – Zur Betriebswirtschaftslehre von Medienunternehmen. In: Altmeppen, K.-D. (Hrsg.) (1996): Ökonomie der Medien und des Mediensystems. Opladen, 81-99.
- Ludwig, Johannes** (1998) Zur Ökonomie der Medien: Zwischen Marktversagen und Querfinanzierung. Opladen/Wiesbaden.
- Müller-Lietzkow, Jörg** (2004) Wertschöpfung – Warum gute Spiele auch nach Jahren Geld wert sind. In: Game Face, Ausgabe 4, Januar, 74-76
- o. V.** (2003): Mordsspaß am PC? Computerspiele und Gewalt. http://www.internet-abc.de/daten/html/Eltern/html/spielsalon/spiele_gewalt/spiele_gewalt.html (Stand: 12.10.2004).
- o. V.** (2004): Alice im Blutausch-Land. In: GEE, 10/2004, 12
- Porter, Michael E.** (1999a) Wettbewerbsstrategie – Methoden zur Analyse von Branchen und Konkurrenten. 10. Auflage, Frankfurt/ New York.
- Porter, Michael E.** (1999b) Wettbewerbsvorteile – Spitzenleistungen erreichen und behaupten. 5. Auflage, Frankfurt/ New York.
- Rötzer, Florian** (2004) Medienrummel um umstrittenes Gewalt-Computerspiel sorgt für steigende Nachfrage. <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/special/game/18038/1.html&words=Computerspiele> (letzter Abruf 13.10.2004).
- Saltzmann, Michael** (2000): Game Design. 2. Auflage, München.

- Schindler, Friedemann/ Wiemken, J.** (1997): Doom is invading my dreams. In: Fritz, Jürgen/ Fehr, Wolfgang (Hrsg.) (1997): Handbuch Medien: Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis. Berlin, 289-297.
- Sjurts, Insa.** (2002): Strategien in der Medienbranche – Grundlagen und Fallbeispiele. 2. Auflage, Wiesbaden.
- Strempl, Stefan** (1999): Grüner Schleim statt rotem Blut. <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/special/game/6489/1.html&words=Krempl> (letzter Abruf: 14.10.2004).
- VUD** (2003): Jahrbuch 2003 – Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland. Dornach b. München.
- VUD** (2004): Jahrbuch 2004 – Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland. Dornach b. München.
- Wesseley, Christian** (1997): Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen. Frankfurt a. M.
- Wirsig, Christian** (2003): Das grosse Lexikon der Computerspiele. Berlin.

Spiele

- ALONE IN THE DARK: THE TRILOGY**, Infogrames, 1997.
- AMERICA`S ARMY**, US-Army, 2002.
- BATTLEFIELD 1942**, Digital Illusions CE AB, 2002.
- BATTLEFIELD VIETNAM**, Digital Illusions CE AB, 2004 .
- BLOOD 2**, Monolith Productions, 1998.
- BLUE SHIFT**, Gearbox, 2000 (HALF LIFE: BLUE SHIFT).
- BMX XXX**, Z-Axis, 2002.
- CALL OF DUTY**, Infinity Ward, 2003.
- CASTLE WOLFENSTEIN**, ID-Software, 1991 (Muse Software, 1981).
- COMMAND & CONQUER: GENERALS**, EA Pacific, 2003.
- COUNTERSTRIKE**, Internet Community, 1999 (HALF LIFE: COUNTERSTRIKE, Valve, 2000).
- DOOM I-III**, ID-Software, 1993-2004.
- DUKE NUKEM**, 3D Realms, 1996.
- ENCLAVE**, Starbreeze Studios, 2003.
- ENTER THE MATRIX**, Shiny Entertainment, 2003.
- FAR CRY**, Crytek, 2004.
- F.E.A.R.**, Monolith Productions, 2005.
- GLADIATOR – SWORD OF VEGENANCE**, Acclaim Studios Manchester, 2003.
- GTA VICE CITY**, Rockstar North, 2003.
- HALF LIFE 2**, Valve, 2004.

HALF LIFE, Valve, 1998.
KING PIN, Xatrix/Activision, 2001.
KNIGHTS OF THE TEMPLE, Starbreeze Studios, 2004.
LEISURE SUIT LARRY-Reihe, Sierra On-Line, 1981-2004.
LULA-REIHE, CDV Software Entertainment/ Interactive Strip, 1998.
MANHUNT, Rockstar North, 2003.
MAX PAYNE ABENTEUER, 3D Realms/ Remedy Entertainment, 2001 bzw. 2003 .
MEDAL OF HONOR, 2015 Inc./ Electronic Arts, 2002.
OBSCURE, Ubisoft, 2004 .
OPPOSING FORCE, Gearbox Software, 1999 .
PAINKILLER, People can Fly, 2004.
PANZERS, Stormregion, 2004 .
QUAKE, ID-Software, 1996-2001.
QUAKE 4, Raven Software, 2005.
RESIDENT EVIL-Reihe, Capcom Entertainment, 1996-2003.
RUNE, Human Heads Studios, 2001.
SILENT HILL-Reihe, Konami, 1999-2004.
SOLDIER OF FORTUNE, Raven Software, 2000.
SÖLDNER: SECRET WARS, Wings Simulations, 2004.
STALKER, OSC Games World/THQ, 2005 .
STARWARS BATTLEFRONT, Pandemic Studios, 2004.
VIETCONG, Pterodon & Illusion Softworks, 2003.

AUTORENVERZEICHNIS

Matthias Bopp (Dr.phil.) arbeitet gegenwärtig als Ethik- und Politiklehrer an einem Rheingauer Gymnasium. Zuvor war er Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Schulpädagogik bzw. Allgemeine Pädagogik der Universitäten Gießen und Erlangen/Nürnberg und learning director des multidisziplinären Forschungsprojektes ELEKTRA der Europäischen Kommission zu digitalen Lernspielen an der Universität Bremen. Zahlreiche Veröffentlichungen zum Thema Computerspiel aus erziehungswissenschaftlicher Sicht, zuletzt »Killerspiele« – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung« und: »Zentrale Gegenstände und Aufgaben der Computerspielpädagogik. Ein systematisierender Vorschlag«, in: Bopp, M., Nohr, R. F., Wiemer, S. (Hg.) (2009): Shooter: Eine multidisziplinäre Einführung, Lit Verlag. S. 183-216 bzw. 285-308; »Storytelling as a Motivational Tool in Digital Learning Games«, in: Hug, T. (ed.) (2007) Didactics of Microlearning. Münster: Waxmann, S. 250-266; »Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning«, in: Maja Pivec (Ed.) (2006) Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction. Game-Based and Innovative Learning Approaches. IOS Press: Amsterdam. S. 8-37; »Rezension von ›Manfred Spitzer: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft«, in: Erziehungswissenschaftliche Revue 5, 2006. Julius Klinkhardt Verlag. URL: <http://www.klinkhardt.de/ewr/12010170.html>.

Frank Degler (Dr. phil.) ist Leiter des Ernst-Bloch-Archivs der Stadt Ludwigshafen. Er promovierte an der Universität Mannheim mit einer Dissertation zu Patrick Süskind. Weitere Arbeitsschwerpunkte: Wissenspoetologien, Intermedialität, Fiktionalitätstheorien, Game Studies, Popliteratur. Herausgeber des »Bloch-Almanachs« und der Reihe »Das Wissen der Literatur«. Letzte Publikationen: mit Ute Paulokat: »Neue Deutsche Popliteratur«. München: Fink (2008); als Herausgeber: »Europa / Erzählen. Zu Geschichte, Literatur und Politik eines Kontinents«. St. Ingbert: Röhrig (2008). Diverse Aufsätze in 2009 zu: Fiktionsverträge in Computerspiel und Literatur; Gender-Komik bei Bully Herbig und Karl May; Sibylle Berg; Georg Hermann und Charlotte Roches »Feuchtgebiete«.

Stefan M. Grünvogel (Dr. rer. nat.) ist Professor für Computeranimation und Datenverarbeitung an der Fachhochschule Köln. Er ist Mathematiker und Gründungsmitglied des Vereins NOMADS Lab (Nonlinear Media: Art, Development and Science). Seine Arbeitsschwerpunkte sind Interaktive Systeme – Modelle und Design, Interdisziplinäre Ansätze bei digitalen Spielen, Ästhetik in Computerspielen, Mixed Realities und Kreativwerkzeuge. Letzte Veröffentli-

chungen: zusammen mit Martin Gude & Andreas Pütz: »Predicting future user behaviour in interactive live TV«, in: Tscheligi, M., Obrist, M. & Lugmayr, A. (Hrsg.) : Changing Television Environments , Lecture Notes in Computer Science, Vol. 5066 , pp. 117-121 , Springer (2008); zusammen mit Richard Wages, Georg Güntner & Janez Zaletelj: »Next Generation Live iTV Formats and Aesthetics: A Joint Scientific and Artistic Approach«, in Cunningham, P. & Cunningham, M. (edt.), eChallenges e-2007: Expanding the knowledge economy: Issues, applications, case studies , pp. 1605-1612 , IOS Press (2007).

Benno Grützmacher (Dipl.-Phys.) ist Physiker und Gründungsmitglied des Vereins NO-MADS Lab (Nonlinear Media: Art, Development and Science). Seine Arbeitsschwerpunkte sind Nonlinear Storytelling, Werkzeuge für Kreative, Computerspielstrukturen sowie Ästhetische und kulturelle Betrachtungen zu Computerspielen. Letzte Veröffentlichungen: zusammen mit Richard Wages und Georg Trogemann »An Authoring System for Non-Linear VR Scenarios«. VSMM 2003: 9th International Conference on Virtual Systems and Multimedia 2003, 15-17. October 2003, Montreal, Canada (2003); zusammen mit Richard Wages und Stefan Conrad »Learning from the Movie Industry: Adapting Production Processes for Storytelling in VR«. TIDSE 2004: 2nd International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, 24.-26. June 2004, Darmstadt, Germany, (2004); zusammen mit Richard Wages und Stefan M. Grünvogel: »How Realistic is Realism? Considerations on the Aesthetics of Computer Games«. In: Matthias Rauterberg (Hrg.), Entertainment Computing – ICEC 2004: Third International Conference, Eindhoven, The Netherlands, September 1-3, 2004, Proceedings, Lecture Notes in Computer Science Vol. 3166, Springer (2004).

Andreas Lange studierte Religions- und Theaterwissenschaft und arbeitet als Ausstellungsmacher, Autor und Dozent zum Thema digitale Unterhaltungskultur. Er war von 1994-95 Gutachter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und ist seit 1997 bis heute Direktor des Computerspiele Museums in Berlin. Lange ist Kurator u.a. der Ausstellung *pong.mythos* und Autor u.a. der Bücher »Spielmaschinen« (2002) und »pong.mythos« (2006). Seine Essays sind u.a. erschienen in »Game on. The History and Culture of Videogames« hrsg von Lucien King, King Publ. (2002), »M_ARS. Art and War.«, hrsg von Peter Weibel, Günther Holler-Schuster, Hatje-Cantz (2003) oder »Space Time Play«, hrsg von Steffen P. Walz u.a., Birkhäuser (2007). Darüber hinaus hält er regelmässig Vorträge in akademischen und anderen Kontexten, ist Mitglied der Akademie des Deutschen Entwicklerpreises sowie der Jury des Deutschen Games Awards Lara und Projektleiter des Computerspiele Museums für das EU-Forschungsprojekt KEEP.

Jörg Müller-Lützkow (Dr. rer. pol.), ist seit 2008 Professor für Medienorganisation und Mediensysteme an der Universität Paderborn. Zuvor studierte, lehrte und arbeitete er an den Universitäten Wuppertal, Bamberg und Jena. Er hat sich insbesondere mit Organisationstheorie, Gründungsmanagement, Softwareökonomie, Medienmanagement sowie mit digitalen Spielen

aus einer ökonomischen Perspektive beschäftigt. Seine Forschung konzentriert sich heute auf (digitale) Unterhaltungsmedien, strategisches Medienmanagement sowie aktuelle Fragen der Medienregulierung. Daneben ist Jörg Müller-Lietzkow als strategischer Berater für Politik und Medien tätig und hat zudem zahllose Fachaufsätze und Bücher veröffentlicht.

Britta Neitzel (Dr. phil.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin der Professur Mediengeschichte an der Universität Siegen. Arbeitsschwerpunkte: Intermedialität, digitale Medien, populäre Medien, Computerspiele, mediale Orte. Letzte Veröffentlichungen: »Spielerische Aspekte digitaler Medien«, in: Das Spiel als Muster und Metapher der Mediengesellschaft, hrsg. von Caja Thimm, VS Verlag (2009); gemeinsam mit: Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer »Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen«, in: Leitmedien. Kozepte – Relevanz – Geschichte, Bd.2, hrsg. von Peter Gendolla, Annemone Ligensa, Daniel Müller, Transcript (2009); als gemeinsame Publikation mit Nina Bishara und Winfried Nöth: »Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics«, Herbert von Halem Verlag (2008).

Rolf F. Nohr (Dr. phil.) ist Professor für Medienästhetik und Medienkultur an der HBK Braunschweig. Arbeitsschwerpunkte sind Evidenztheorie, game studies, Polaroid und Fotofix-Automaten. Leiter des Forschungsprojekts »Strategie spielen« (www.strategiespielen.de). Herausgeber der Reihe Medien`Welten im LIT-Verlag. Letzte Veröffentlichungen: »Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel«.Münster: LIT (2008); mit Sefan Böhme (unter Mitarbeit von Gunnar Sandkühler) »Die Auftritte des Krieges sinnlich machen«. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel« Braunschweig:Appelhans (2009).

Markus Rautzenberg (Dr. phil.) studierte Germanistik, Philosophie und Theaterwissenschaften. Er promovierte als Stipendiat des Graduiertenkollegs »Körper-Inszenierungen« der FU Berlin zum Begriff der ›Störung‹ unter medienästhetischer Perspektive und war im Anschluss Postdoktorant am Graduiertenkolleg »InterArt«. Er ist zur Zeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachbereich Philosophie der Freien Universität Berlin. Weitere Arbeitsschwerpunkte sind Medientheorie, philosophische Ästhetik und Theorien der Bildlichkeit. Letzte Veröffentlichung: »Die Gegenwendigkeit der Störung. Aspekte einer postmetaphysischen Präsenztheorie«. Berlin-Zürich, Diaphanes (2009).

Gunnar Sandkühler (M.A.) studierte Germanistik und Geschichte in Bochum und Liverpool. Zur Zeit ist er Mitarbeiter bei KölnAlumni e.V. und arbeitet an einer Dissertation zur Geschichtsdarstellung in Computerspielen.

Karla Schmidt (M.A.) hat als Dozentin an der Berliner Games Academy Interactive Story Telling unterrichtet und arbeitet zur Zeit als Lektorin und Dozentin für belletristisches Schreiben. Anfang 2009 erhielt sie den Deutschen Science Fiction Preis für die beste Kurzgeschichte. Ihr Psychothriller »Das Kind auf der Treppe« erscheint im März 2010 bei Piper, ihr historisch-fantastischer Roman »Die Seelenfotografin« erscheint im November 2010 unter dem Pseudonym Charlotte Freise bei Rowohlt. Außerdem ist Karla Schmidt Herausgeberin der SF-Anthologie »Hinterland«, in der von David Bowies Musik inspirierte Stories versammelt sind. Das Buch erscheint im Dezember 2010 bei Wurdack. Webseite und Blog: www.karla-schmidt.de

Richard Wages (Dipl.-Math.) ist Mathematiker und Biologe sowie Mitgründer des NOMADS Lab (Nonlinear Media: Art, Development and Science). Arbeitsschwerpunkte sind Ästhetische und Interdisziplinäre Betrachtungen zu Computerspielen, Echtzeitdramaturgien und Storytelling für interaktive Medien (CG, VR, iTV) sowie Kreativ- und Autorenwerkzeuge für A/V-Künstler und zukünftige live TV-Formate. Letzte Veröffentlichungen: »Video Conducting the Olympic Games 2008: The iTV Field Trial of the EU-IST Project LIVE«; DIMEA 2008: Third ACM International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts, Athens, Greece (2008); »Next Generation Live iTV Formats and Aesthetics: A Joint Scientific and Artistic Approach«; eChallenges e-2007: Conference & Exhibition supported by the European Commission, The Hague, The Netherlands (2007); »A Novel System for Interactive Live TV«; ICEC 2007: Sixth International Conference on Entertainment Computing, Shanghai, P.R. China (2007); »Video Composer and Live Video Conductor: Future Professions for the Interactive Digital Broadcasting Industry«; Journal of Virtual Reality and Broadcasting, Online Publication, JVRB - Volume 4(2007), HBZ Cologne, Germany, (2007); »Future Live iTV Production: Challenges and Opportunities«; AXMEDIS 2006: Second International Conference on Automated Production of Cross Media Content for Multi-Channel Distribution, Leeds, UK (2006); »Methods, Design Guidelines and Workflows for Online Staging«; EU IST, FP6-27312, Report D4.3, EU-IST Project ‚Live: Live Staging of Media Events‘, (2006)

Steffen P. Walz (Dr. sc.) promovierte an der Professur für Computer Aided Architectural Design der ETH Zürich über ludische Architektur, d.h. Schnittstellen zwischen Spiel und Raum und daraus ableitbare Game Design-Möglichkeiten. Initiator und Mitgründer des B.A.-Studienganges Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste; berät mit seiner Firma sreee u.a. den United Nations Population Fund und das Land Baden-Württemberg bezüglich Games. Letzte Veröffentlichungen als Mithrsg: »Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level«. Birkhäuser (2007); »Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games«. ETC Press (2010).

Serjoscha Wiemer (M. A.) studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Sozialpsychologie und Germanistische Linguistik an der Ruhr-Universität Bochum. Er ist seit 2007 wissen-

schaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienforschung (IMF) an der HBK Braunschweig und arbeitet dort im DFG-Forschungsprojekt »Strategie Spielen: Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen«. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten zählen Film- und Medientheorie, Computerspiele und zeitgenössische Hybridisierungen von Körper und Medien. Letzte Veröffentlichungen: »Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung.«, hrsg. zusammen mit Matthias Bopp und Rolf F. Nohr, LIT (2009); »Playing on the Plane of Immanence – Notes on the Resonance between Body and Image in Music Video Games.«, in: Conference Proceedings of The Logic and Structure of the Computer Game, hrsg. von Günzel, Stephan; Mersch, Dieter u.a., Potsdam University Press (2010, im Druck).

Andreas Wolfsteiner Studium der Theater- und Filmwissenschaft an der Freien Universität Berlin; 2003-2006 Stipendiat am DFG-Graduiertenkolleg »Körper-Inszenierungen«, seit 2008 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theaterwissenschaft der Freien Universität Berlin. Arbeitsschwerpunkt: Körper- und Medientheorien im Spannungsfeld von Kunst und Wissenschaft. Publikationen u. a.: »Mit nur einem Auge...«, in: Der entstellte Blick. Anamorphosen in Kunst, Literatur und Philosophie, hrsg. von Markus Rautzenberg / Kyung-Ho Cha, Fink (2008); »Gehörter Raum. Ein Interview mit Brigitte Felderer zur Ausstellung phonorama am ZKM 2004/05«, in: Resonanz. Potentiale einer akustischen Figur, hrsg. von Karsten Lichau / Viktoria Tkaczyk / Rebecca Wolf, Fink (2008); »Der formatierte Körper. Relationen von Wissenschaft, Kunst und Technik als Interface-Problematik und Phänomen«, zugl. Diss., FU Berlin (2008).

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Cover

Screenshot aus Silent Hill 2 (Deutschland 2001, Konami), PC-Version: Silent Hill ® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All right Reserved

Karla Schmidt

Abb. 1-5: Standbild aus Silent Hill 2 - 2 / Restlessdreams (PS2) , © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Richard Wages, Benno Grützmaker, Stefan M. Grünvogel

Alle Abb. Grafiken der Autoren

Frank Degler

Abb. 1: Grafik des Autors

Abb. 2: Standbild aus Silent Hill 4 - The Room (PS2), 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Matthias Bopp

Abb. 1-5; 9-11: Standbild (Ausschnitt) aus Silent Hill 2 / Restlessdreams (PS2) , © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Abb. 6: Standbilder aus Jedi Knight 3 © Lucas Arts (2003), XIII © Ubi Soft Entertainment 2003 © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud-Lombard S.A.) und GTA: VICE CITY © Rockstar Games 2003

Abb. 7: Standbilder aus Ms Pac-Man © Atari Inc. 1982/2001 , Maniac Mansion © Lukasfilm , Tomb Raider I © Core Design / Eidos 1997, Half- Life 2 © Valve / Sierra 2004

Abb. 8: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC © Bioware 2003 1987

Rolf F. Nohr

Abb. 1: Foto d. Autors

Abb. 2: Standbild (Ausschnitt) aus Silent Hill 2 / Restlessdreams (PS2) , © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Abb. 3: Standbild »28 Days«: Photo by Peter Mountain - © 2003 - Fox Searchlight

Abb. 4: Standbild aus Silent Hill 2 / Restlessdreams (PS2) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Abb. 5: René Magritte »The Treason of Images« (1928) , Los Angeles County Museum of Art. (<http://www.usc.edu/schools/annenberg/asc/projects/comm544/library/images/336bg.jpg>)

Abb. 6: Veröffentlichtes Bildmaterial des Bundespresseamts für die Woche vom 10.-17.11.2003 (<http://www.bundesregierung.de/Publikationen-Fotos/-,11656/Fotos-bestellen.htm>)

Abb. 7: Standbilder aus 7a : »Die Hard – Vendetta«, PS2, Vivendi; 7b: »XIII« Xbox, © Ubi Soft Entertainment 2003 / © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud-Lombard S.A.) , 2003; 7c: »DukeNukem Forever« UbiSoft 7d: »Red Faction«, PS2, THQ Entertainment.

Abb. 8 Piero della Francesca, »Geißelung Christi« (1452) Urbino, Galleria Nazionale delle Marche, © Directmedia

Abb. 9: Standbild aus Silent Hill 3 (PS2) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.

Abb. 10: Standbildmonatge aus Silent Hill 2, (PS2) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Abb. 11-12: Standbild aus Silent Hill 2 / Inner Fear (Xbox) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Abb. 13: Foto d. Autors

Abb. 14: Standbild aus Silent Hill 2/ Inner Fear (Xbox) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Abb. 15: Giovanni Battista Piranesi, »Carceri«, Plate XI, (1761), Teil des Zyklus von 16 Radierungen. Graphische Sammlung British Museum / London

Abb. 16: Vier Paneele Neil Gaimans »Sandman« (deutsche Ausgabe: FeestVerlag) 16a: Bild: J. Thompson / Farbe: V. Locke / Lettering: T. Klein (Sandman issue 48, S. 7)

16b: Bild: M. Zulli / Lettering: T. Klein (Sandman issue 71, S. 3) 16c: Bild: J. Muth/ Lettering: T Klein (Sandman issue 74, S. 12, p. 3) 16d. Bild: C. Vess/ Lettering: T Klein (Sandman issue 75, S. 36). © VERTIGO / ™ DC Comics

Markus Rautzenberg

Abb. 1 und 6-8: Silent Hill 2 (Deutschland 2001, Konami), PC-Version: Silent Hill ® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All right Reserved

Abb. 2/3: »Ring – Das Original« (Japan 1998, Hideo Nakata), DVD: Anolis Entertainment.

Abb. 4/5: »Videodrome« (USA 1983, David Cronenberg), DVD: Universal.

Serjoscha Wiemer

Abb. 1 und 3: Standbild aus Silent Hill 2 / Inner Fear (Xbox) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Abb. 2: Grafik des Autors

Britta Neitzel

Abb. 1: Standbild aus Silent Hill 2 / Inner Fear (Xbox) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Abb. 2: Grafik der Autorin

Abb. 3/4: Standbild aus Silent Hill 2 / Inner Fear (Xbox) © 1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo Inc

Jörg Müller-Lietzkow

Abb. 1: Grafik © Gesellschaft f. Konsumforschung (GfK)

Abb. 2: Grafik des Autors

MEDIEN´WELTEN

BRAUNSCHWEIGER SCHRIFTEN ZUR MEDIENKULTUR



Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.):

Strategie spielen.

Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels

Das Spielerische ebenso wie das Strategische haben Konjunktur. Dies manifestiert sich in medialen Spielanordnungen, die zunehmend politische, wissenschaftliche, militärische und ökonomische Handlungsfelder und Diskurse durchdringen. Offenbar materialisiert sich strategisches Denken und Handeln bevorzugt in der Form des Spiels. Nicht allein im Schachspiel oder im klassischen Kriegsspiel finden sich enge Verbindungen von Spiel und Strategie, sondern auch in Trainingsprogrammen für Manager, in Stadt- und Geschichtssimulationen oder in aktuellen Computerprogrammen, die im Bereich der Terrorismusbekämpfung zum Einsatz kommen. Damit ist das Strategiespiel mehr als ›nur‹ ein Spiel, es ist längst ein Bestandteil gesellschaftlicher Steuerungstechniken. Es dient der Entscheidungsfindung in kritischen Situationen, es soll das Denken schulen und fordert uns zur Selbstoptimierung auf und zur Adjustierung an gesellschaftliche Handlungsschemata, Normen und Ideologien. Strategiespiele suggerieren Kontrolle, Regierbarkeit und den Erfolg (in der Politik, im Beruf, im Sport) durch ›richtiges‹ Denken.

2008, 272 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1451-9

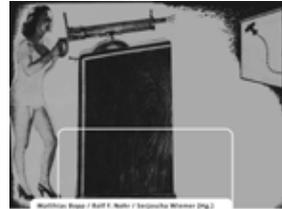
Die Schriftenreihe Medien´Welten existiert seit 2004 im LIT-Verlag Münster und wird editorisch betreut von Dr. Rolf F. Nohr. Die Reihe versucht interessante und innovative Auseinandersetzungen mit der Medienkultur zu versammeln. In Fallstudien und ›Probebohrungen‹ untersucht die Schriftenreihe den genealogischen und archäologischen Kontext, innerhalb dessen sich die kulturellen Praktiken der Medien entfalten. Die einzelnen Beiträge der Reihe erforschen Medien als komplexe und sozial wirksame Formationen, in denen unterschiedlichste Formen von Wissen produktiv werden können. Somit vollzieht sich in dieser Fokussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als in

Matthias Bopp / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer
(Hg.):

Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung

Kein anderes Computerspiel-Genre wird in der Öffentlichkeit so kontrovers diskutiert wie Shooter-Spiele. In der politischen und pädagogischen Rhetorik ist seit einiger Zeit sogar von ›Killerspielen‹ die Rede. Dieser Band will einen Beitrag zum Verständnis dieser umstrittenen Spielformen leisten. Dabei geht es den hier versammelten Aufsätzen nicht allein um die Frage der möglichen ›Wirkungen‹ gewalthaltiger Spiele wie etwa Doom, Quake, Half-Life, GTA oder Counterstrike. Es geht darüber hinaus auch um die wissenschaftliche Analyse konkreter Spielformen, um Einsichten in die Ästhetik populärer Spiele sowie um die Frage nach den Diskursen, Ausdrucksformen und sozialen Gemeinschaften, die Shooter als Phänomene der zeitgenössischen audiovisuellen Kultur kennzeichnen. Damit gibt der Band einen Einblick in die Vielfalt aktueller Ansätze der Computerspielforschung und macht dadurch die Konturen eines noch jungen Forschungsfeldes anschaulich. Berücksichtigt werden beispielsweise, pädagogische, psychologische, kunst- und kulturwissenschaftliche, ethnologische, diskursanalytische und medientheoretische Zugangsweisen.

2009, 416 S., 39.90 EUR, br., ISBN 978-3-643-10189-1



sozialen und subjektiven Bedeutungen, Politiken und Handlungsformen eingebetteten Systemen.

Weitere Informationen unter:

[http://www.nuetzliche-bilder.de/
m Medienw.html](http://www.nuetzliche-bilder.de/m Medienw.html)

<http://www.lit-verlag.de/reihe/mewe>

VORANKÜNDIGUNGEN

Herbert Schwaab:

Erfahrung des Gewöhnlichen –
Stanley Cavells Filmphilosophie als
Theorie der Populärkultur

- Sebastian Scholz / Fabian Lettow /
Alexander Pinto (Hg.):
BildKONtext.
Zur politischen Verfasstheit des Medialen
- Rolf F. Nohr
Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel
2008, 304 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1679-7
- Ralf Adelman:
Visuelle Kulturen der
Kontrollgesellschaft.
Zur Popularisierung digitaler und video-
grafischer Visualisierungen im Fernsehen
- Judith Keilbach, Alexandra Schneider (Hg.)
Fasten your Seatbelt! Bewegtbilder vom Fliegen
2009, 208 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-643-10053-5
- Matthias Bopp:
Computerspiele. Eine medienpädagogische
Analyse (A.T.)
- Heike Klippel (Hg.)
»The Art of Programming«. Film, Programm und Kontext
2008, 296 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1323-9
- Gunnar Sandkühler:
Das historisierte Computerspiel als
fixiertes, reaktives Stegreiftheater
- Judith Keilbach
Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im Bundesdeutschen Fernsehen
2008, 304 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1141-9
- Britta Neitzel:
Gespielte Geschichten? Narration und
visueller Diskurs in Computerspielen
- Andrea Seier
Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien
2007, 176 S., 19.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-0234-7
- Hilde Hoffmann:
Fernsehen und politisches Ereignis.
Die Medialisierung von ›Wende‹ und
›Wiedervereinigung‹ (A.T.)
- Markus Stauff
**»Das neue Fernsehen«. Machtanalyse, Gouvernemen-
talität und Digitale Medien**
2006, 304 Seiten, 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7802-3
- Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.)
**»Playtime« – Film interdisziplinär. Ein Film und sieben
Perspektiven**
2006, 144 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-8375-2,
Farbinnenteil
- Rolf F. Nohr (Hg.):
Evidenz - »...das sieht man doch!«
2005, 288 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7801-5

»See I'm real...«. Computerspiele sind mittlerweile ein wichtiger Bestandteil der populären Kultur und stehen zunehmend im Fokus wissenschaftlicher Forschung. Dieser Band bietet zum ersten Mal im deutschsprachigen Raum einen breiten multidisziplinären Blick auf dieses junge Forschungsfeld und zeigt, wie stark sich »Game Studies« inzwischen ausdifferenziert haben. Berücksichtigt werden dabei medienwissenschaftliche, pädagogische, literaturwissenschaftliche, informationstheoretische, historische und ökonomische Zugangsweisen. Um Differenzen und Gemeinsamkeiten der aktuellen Forschungslandschaft deutlich zu machen, konzentrieren sich alle Beiträge auf eine populäre Spielserie - Silent Hill - und lenken dabei zugleich den Blick auf das Computerspiel im Allgemeinen.

Mit Beiträgen von Matthias Bopp, Frank Degler, Stefan Grünvogel, Benno Grützmacher, Andreas Lange, Jörg Müller-Lietzkow, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr, Markus Rautzenberg, Gunnar Sandkühler, Karla Schmidt, Richard Wages, Steffen P. Walz, Serjoscha Wiemer und Andreas Wolfsteiner.



ISBN 3-8258-8374-4



9 873825 883742