

Rezensionen zu: Matthias Bopp / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm real...«
Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill

Narratologen und die Ludologen

Von Tilman Baumgärtel, 14.08.2005

(Telepolis Artikel-URL: <http://www.telepolis.de/r4/artikel/20/20637/1.html>)

Ein neues Buch über das Computerspiel "Silent Hill" erprobt verschiedene Interpretationsweisen für Games

Das neue Fach "Game Studies" hatte seinen ersten Methodenstreit bereits, bevor es sich auch nur konstituiert hatte. Noch ehe an den Universitäten erste Fachbereiche eingerichtet wurden, die sich mit Computerspielen als zu interpretierendem Kulturgut auseinandersetzen, hatten sich die "Game-Wissenschaftler" in zwei Lager geteilt. Die Narratologen und die Ludologen.

Die "Narratologen", vertreten unter anderem durch den Deutschen Julian Kücklich (1) und seiner Computerspielphilologie (2) nähern sich an das junge Medium mit dem Instrumentarium der Literaturwissenschaft an und beschäftigen sich besonders mit den narrativen Mitteln, mit denen Computerspiele ihre Geschichten erzählen. Die "Narratologen" wie etwa der Däne Jasper Juul (A Clash between Game and Narrative (3)) dagegen berufen sich auf Spiel-Theoretiker wie Johan Huizinga oder Roger Caillois und analysieren die Games in erster Linie als Spiele. Zwischen diesen beiden Lagern sind in den vergangenen Jahren eine Reihe von Schaukämpfen miteinander ausgetragen worden.

Und das sind nur zwei der diversen Ansätze bei der Analyse von Computerspielen. Der amerikanische Medienwissenschaftler Mark Wolf hat die Werkzeuge der Filmanalyse auf Games angewendet. Und die MIT-Allzweckwaffe Henry Jenkins hat in seinem Aufsatz Game Design as narrative Architecture (4) die Gestaltung von "Erlebnisräumen" - wie den Fahrgeschäften in Vergnügungsparks - als Referenzpunkt für die Gestaltungsprinzipien von Spielen ins Spiel gebracht.

Doch Methodenstreitigkeiten tragen in der Regel wenig zum konkreten Verständnis der Phänomene bei, die mit diesen Methoden erklären wollen. Früher oder später müssen sie auf die konkreten Phänomene angewendet werden, um ihre Validität zu beweisen. Daher ist der Ansatz eines neuen Buchs über Computerspiele interessant, das erstmals verschiedene methodische Ansätze am Beispiel eines einzigen Games durchprobiert.

Der deutsche Reader "See? I'm real" nimmt sich das Gruselspiel "Silent Hill" in dreizehn Aufsätzen aus ganz verschiedenen Perspektiven vor. Das Survival-Horror-Game lässt den Spieler in einer amerikanischen Kleinstadt gegen Monster kämpfen. Das Spiel hatte schon bei seinem Erscheinen wegen seiner ungewöhnlichen, atmosphärischen misé-en-scène (weite Passagen spielen in nebeligen Szenerien) und ungewöhnlichen Handlungswendungen (in "Silent Hill II" muss man minutenlang über einen See rudern, ohne dass etwas geschieht) für Aufmerksamkeit gesorgt. Diesem ungewöhnlichen Spiel, das inzwischen in vier Folgen Gamer das Fürchten gelehrt hat, hat seit seiner ersten Version von 1999 sowohl die Fans wie die Kritiker begeistert.

Mitherausgeberin Britta Neitzel hat sich mit ihrer Doktorarbeit Gespielte Geschichten (5) zwar als Vertreterin der "narratologischen" Methode zu erkennen gegeben. Trotzdem ist der vorliegende Band von einem wohlthuenden methodischen Pluralismus geprägt. Neben

Medienwissenschaftlern kommen auch Pädagogen und Gamedesigner zu Wort; viele der Beiträge lassen sich auch gar nicht in ein methodisches Raster pressen. Trotzdem machen die Herausgeber bereits im Vorwort klar, dass sie "Silent Hill" nicht ausgewählt haben, weil es ihr Lieblingsspiel ist: Die Wahl der Serie 'Silent Hill' als Untersuchungsgegenstand dieses Buches ist dabei relativ kontingent und lediglich der Popularität des Spiels geschuldet. Ausgangspunkt für die Publikation war der Ansatz, ein beliebiges, aktuelles und populäres Spiel aus verschiedenen Perspektiven heraus zu untersuchen. Viele der hier versammelten Perspektiven ließen sich daher ebenso auf andere Spiele, Genres und Plattformen anwenden. Karla Schmidt untersucht das Spiel in narratologischer Tradition als "klassische Heldenreise", Matthias Bopp betrachtet es als eine "arrangierte Lernumgebung", Gunnar Sandkühler sieht "Silent Hill" als "Quelle der Kultur- oder Mentalitätsgeschichte" und Rolf F. Nohr rückt dem Game mit dem Instrumentarium der Apparatus-Theorie zu Leibe.

Zu den stärksten Texten des Bandes gehören diejenigen, die nicht in erster Linie darauf aus sind, eine bestimmte Methode zu propagieren, sondern sich ganz auf die eigentümliche Welt von "Silent Hill" einlassen. Markus Rautzenberg betrachtet das Spiel im Zusammenhang von ähnlichen Motiven in Horrorfilmen der Gegenwart, bevor er sehr stringent die selbstreferentiellen Züge von "Silent Hill" als konstitutiv für die besondere Ästhetik des Spiels bestimmt.

Nach Lektüre des Buchs wundert man sich nicht nur darüber, wie viel an Erkenntnisgewinn man aus einer einzigen Spielserie herausholen kann, sondern auch darüber, in wie kurzer Zeit akademische Diskurse in die Literatur über Computerspiele Einzug gehalten haben, die noch vor kurzer Zeit vor allem aus Fan-Büchern bestand. Seine Beiträge wären zum Teil allerdings durch etwas weniger Methodentreue und etwas mehr Fantum lebendiger geworden.

(1) <http://particlestream.motime.com>

(2) <http://www.playability.de/txt/index.html>

(3) http://www.jesperjuul.dk/text/clash_between_game_and_narrative.html

(4) <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html>

(5) <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>

Neues von der Computerspielforschung

Erkenntnisse rund ums Gruselspiel "Silent Hill".

(fm4.ORF.at / "See? I'm real..." <http://fm4.orf.at/gerlinde/214405/main>)

08.08.2006

"See? I'm real ..." Sagt Maria im Game zur Hauptfigur James Sunderland. Maria ist die Doppelgängerin von James toter Frau Mary, die ihm aus dem Jenseits einen Brief geschrieben hat, sie doch in Silent Hill zu besuchen. Der kleine Ort Silent Hill und die Monster dort stellen sich bald als Repräsentation von James Sunderlands eigener innerer Hölle heraus, Maria als seine unterdrückte Sexualität und der Held des Spiels selbst entpuppt sich als der Mörder oder je nach Lesart Sterbehelfer seiner todkranken Frau Mary. "Silent Hill

2 - Inner Fears" ist eine einzige Einladung zum Interpretieren und Analysieren. Diverse Aufsätze junger Wissenschaftler über Silent Hill 2 stecken im Buch "See? I'm real ... Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill".

This ain't Zartcore

Was für ein Titel. "See? I'm real ..." liest sich natürlich wie die Aneinanderreihung von kleinen wissenschaftlichen Arbeiten, die es eben ist. Andererseits ist auch zu spüren, dass die Autoren und Autorinnen selbst begeistert Silent Hill gespielt haben, und das Spielen macht einem mit mehr Wissen definitiv mehr Spaß. Nein, wirklich! Fragen klären sich Was zum Beispiel bedeutet der lange Weg, den man am Anfang des Spiels zurücklegen muss? Karla Schmidt von der Theater- und Filmwissenschaft erzählt uns dazu die Geschichte von der Reise des Helden", der Grundstruktur jeder Geschichte und so auch von Silent Hill. Der Weg in den mythischen Wald, in diesem Falle nach Silent Hill, wo sich der Held bewähren muss, ist deshalb so lang, um den Spieler auch ganz sicher entgegen jeder Warnung zum point of no return zu locken, an dem das Abenteuer erst beginnen kann. Schon die Warnung ist Teil dieser Ur-Struktur.

Steffen Walz, der das Spiel unter dem Gesichtspunkt von Rhetorik betrachtet – Wie wird die Spielerin dazu überredet, dranzubleiben? - sieht in dem langen Weg die rethorische Figur der sustentatio, das Hinhalten, das uns nur umso neugieriger macht. Gern auch in kleinen Stücken, denn in Silent Hill sieht man kaum je um die Ecke. Ist Silent Hill jetzt also ein Irrgarten, ein Mäander oder ein Labyrinth? Auch das wird in diesem Buch geklärt.

Dumm wie Brot

Und warum sind non playing characters wie die eingangs erwähnte Mary manchmal so dumm? Eigentlich, sagt Matthias Bopp in seinem Essay, sind NPCs sublim als unsere Lehrer programmiert, die uns dezent Spielhilfen oder Missionsziele präsentieren. Das funktioniert - wir reagieren ja schon auf normale Computer mit Emotionen, erst recht natürlich auf Spielfiguren, die "mit uns reden". "Wenn sich ein Produkt menschenartig präsentiert, erwarten wir auch die entsprechende Intelligenz. Stellt sich aber schon beim ersten Gebrauch heraus, dass das Artefakt dieser Intelligenzenerwartung nicht entspricht, wirkt der Gegenstand nur albern und wird in der Folge abgelehnt." Auch mit dem Philosophen Kierkegaard kann man Silent Hill spielen, wie Andreas Wolfensteiner in seinem Aufsatz meint. Das Suchen, das Umherirren und die Cutscenes im Spiel deutet er folgendermaßen. "Das Suchen ist kein kontinuierlicher (...) Vorgang. Es produziert Wissen in intuitiven Sprüngen, die von der Angst geschürt werden.(...) die Instrumentalisierung der Angst für (...) Narrationsprozesse geschieht mit dem Ziel der Aufrechterhaltung von Kontinuität innerhalb (...) des Spiels."

Wäh!

Und apropos Angst, die in Silent Hill automatisch aufkommt. Entweder es ist dunkel, oder neblig, oder man sieht sich von schleimigen Zombies jenseits normaler Vorstellungskraft bedroht. Auf alle Fälle sind Wände prinzipiell dreckig oder blutig.

Markus Rautzenberg gruselt psychoanalytisch mit Lacan: "Es gibt da eine schreckliche Entdeckung, 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."

Angst und Ekel als somatisches Erlebnisangebot

Ausgerechnet durch Ekel und Angst zieht uns Silent Hill so nah an sich heran wie kein anderes Spiel, beweist Serjoscha Wiemer in seinem Vergleich zwischen Horrorfilmen und survival horror games. Frei nach dem Motto: "Die Haut ist schneller als das Bild". Die Vibrationen des Controllers, kommt uns ein Zombie zu nahe, und unsere Finger, die wir auf den Knöpfen bewegen und damit James Sunderland weiter in die Dunkelheit treiben, tun mehr für uns als das Dunkel im Kinosaal. Ausgerechnet der Ekel, ein körperliches Gefühl wie kaum ein anderes, bindet uns stärker ans Spiel.

<i>"(...) lassen sich mindestens drei elementare Merkmale feststellen, die Ekel kennzeichnen: Die heftige Abwehr, eine physische Präsenz bzw. ein uns nahe angehendes Phänomen und drittens eine (...) unterbewusste Attraktion bis offene Faszination". Das kleine Vergnügen der Angstlust wird in der Silent Hill -Forschung gänsehäutig groß geschrieben.

Steffen Walz geht sogar noch weiter. Er sagt, in Horrorfilmen und im altrömischen Zirkus erblickt(e) man die Bedrohung nur passiv, im Computerspiel werden wir über unseren bedrohten Avatar, der wir sind und doch auch wieder nicht, "potentielle Lyncher unserer selbst".

Silent Hill ist, wie schon vorher erwähnt, so gut, weil es uns auch körperlich packt. Andreas Wolfensteiner hält fest: "Bei Silent Hill heißt Immersion nicht "Der Spieler ist im Spiel", sondern "Das Spiel ist im Spieler".

Bleistift zum Unterstreichen nicht vergessen. "See? I'm real ..." ist im Lit Verlag erschienen.

»See? I m real...« - Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill«

Von Christian Hensen

(In: GAME FACE. Kulturelle Zeitschrift für Games Entwicklung, Dezember 2005, S.10)

Das Buch »See? I m real...« - Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill«, erschien als 4. Band der Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, herausgegeben von Dr. phil. Rolf F Nohr, Juniorprofessor für Medienkultur an der HBK Braunschweig. Es bietet zum ersten Mal im deutschsprachigen Raum einen breiten multidisziplinären Blick auf das noch recht junge wissenschaftliche Forschungsfeld ›Game Studies«. Berücksichtigt werden dabei medienwissenschaftliche, pädagogische, literaturwissenschaftliche, informationstheoretische, historische und ökonomische Zugangsweisen unterschiedlicher Autoren. Gegenstand der Analyse ist die populäre Spielserie ›Silent Hill«, ein Vertreter des sogenannten ›Survival-Horror« Genres. Es werden Differenzen und Gemeinsamkeiten der aktuellen Forschungslandschaft deutlich gemacht. Gleichzeitig konzentrieren sich alle Beiträge auf das Thema Computerspiel im Allgemeinen. Nach einer Einführung in die von der japanischen Spielefirma Konami produzierte Spielserie ›Silent Hill«, in der die Handlung und die Personen vorgestellt werden, folgt eine Analyse der Story-Struktur des Spieles, wobei das Erzählprinzip der ›klassischen Heldenreise« erläutert wird. Die nächsten Kapitel widmen sich den Themen Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten, einer Transparenztheorie des Games, Überlegungen zum Erzählen im Computerspiel und pädagogischer Überlegungen über das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung. Weitere Themen sind Spielrhetorische Überlegungen zur

Methodik des Grauens, Bemerkungen zu Suche und Angst im Digitalen Problemraum, das Spiel als somatisches Erlebnisangebot, Thesen zur Avatar-Spieler-Bindung, die Bedeutung des Computerspiels als Quelle in der historischen Forschung und eine ökonomische Analyse der Markterfolgchancen eines Spieles bezüglich seines ›Pixel-Blut-Anteils‹. Kurz gesagt eine interessante Lektüre für alle, die sich für eine wissenschaftliche multidisziplinäre Analyse des Mediums Computerspiel interessieren.

Wer das liest, ist nicht doof

Von Daniel Kringiel

(In: GEE: Games_Entertainment_Education, 18/2005)

Nachdem die Games Studies lange Zeit von amerikanischen und skandinavischen Forschern dominiert wurden, melden sich mit dem Band »See? I'm Real ...« nun auch hiesige Game-Forscher zu Wort. Aus verschiedenen Perspektiven nähern sich die Autoren dem Spiel ›Silent Hill 2‹ und untersuchen es nach so unterschiedlichen Aspekten wie der Erzählstruktur, didaktischen Methoden oder Bezügen zum Horrorfilm. Pluspunkt: Durch die Vielzahl der Herangehensweisen und den Bezug auf ein konkretes Spiel leist sich das Ganze erfreulich abwechslungsreich und anschaulich.