

## 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](http://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 Videospiele-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 Videospiele-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.

