

Gunnar Sandkühler

Der Historiker und SILENT HILL. Prospektive Quellenarbeit

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1197>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Sandkühler, Gunnar: Der Historiker und SILENT HILL. Prospektive Quellenarbeit. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp, Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*. Münster: LIT 2010 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 213–226. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1197>.

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>

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 Rösen 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.