

**Britta Neitzel, Matthias Bopp, Rolf F. Nohr (Hg.): „See? I’m real...“
Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von *Silent Hill***

Münster: Lit Verlag 2005 (Medienwelten, Bd. 4), 256 S., ISBN 3-8258-8374-4, € 24,90

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 und seine ‚Computerspielphilologie‘, nähern sich an das junge Medium mit dem Instrumentarium der Literaturwissenschaft an und beschäftigen sich besonders mit den erzählerischen Mitteln, mit denen Computerspiele ihre Geschichten vorbringen. Die Ludologen, wie etwa der Däne Jasper Juul („A Clash between Game and Narrative“), 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.

Doch Methodenstreitigkeiten tragen in der Regel wenig zum konkreten Verständnis der Phänomene bei, die mit ihnen erklärt werden sollen. 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 Herangehensweisen am Beispiel eines einzigen Games durchexerziert.

Der deutsche Reader „See? I’m real“ nimmt sich das Gruselspiel *Silent Hill* in dreizehn Aufsätzen aus ganz verschiedenen Perspektiven vor. Das Survi-

val-Horror-Game lässt den Spieler in einer amerikanischen Kleinstadt gegen Monster kämpfen. Das Spiel hatte schon bei seinem Erscheinen wegen seiner ungewöhnlichen, atmosphärischen mise-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 bemerkenswerten 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* (Weimar 2004) zwar als Vertreterin der narratologischen Methode zu erkennen gegeben, trotzdem ist der vorliegende Band von einem wohltuenden 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.“ (S.9)

Karla Schmidt untersucht das Spiel in narratologischer Tradition als „klassische Heldenreise“ (S.20), Matthias Bopp betrachtet es als eine „arrangierte Lernumgebung“ (S.74), Gunnar Sandkühler visiert *Silent Hill* als „Quelle der Kultur- oder Mentalitätsgeschichte“ (S.218) an 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 die 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 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, wie schnell 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.

Tilman Baumgärtel (Manila)