

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  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-

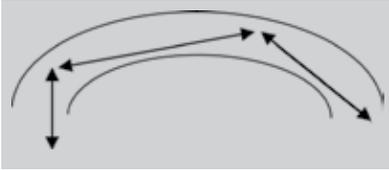


Abb. 1: Struktur des Mäanders

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 Spielerfolg 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.

