

EXTREME GAME DESIGN: SPIELRHETORISCHE ÜBERLEGUNGEN ZUR METHODIK DES GRAUENS

Einleitung

Im folgenden Artikel gehe ich mit Hilfe rhetorischer Analysemittel der Methodik des Grauens nach, wie sie im Game Design des Spieles SILENT HILL 2 angelegt ist. Dabei konzentriere ich mich

»Das Grauen! Das Grauen!«

JOSEPH CONRAD, Das Herz der Finsternis

nicht auf tatsächliche Rezipientenreaktionen, diese Fragestellung obläge einer qualitativ-empirischen Forschung und muss offen gelassen werden. Vielmehr soll zunächst das Phänomen des Grauens als unterhaltende Reaktion auf eine medial vermittelte Alltagsaufhebung allgemein gedeutet und dann im Speziellen bezüglich SILENT HILL 2 als Metastrategie untersucht werden. Hierfür stelle ich das Modell einer Game-Rhetorik vor, die in der Lage ist, Handlungsangebote und -zwänge in Spielen als argumentative Verhandlung zwischen Game Design und SpielerIn zu übersetzen. Das eingeführte Modell einer Game-Rhetorik greift hierfür das triadische Verhältnis zwischen Rhetor, Kommunikationsgegenstand und Publikum auf, um es sodann für den spezifischen Persuasionsbedarf des interaktiven Unterhaltungsmediums zu novellieren und um Erkenntnisse aus der Sozialanthropologie und der Mensch-Maschine-Informatik zu erweitern. Rechnerbasierte Spiele, so die Idee, errichten einen rhetorischen Kontrollraum, den die Spielenden zu kontrollieren versuchen. Eine Game-Rhetorik glückt dann, wenn SpielerInnen mit Hilfe symbolhafter spielrhetorischer Figuren dauerhaft überredet werden können zu spielen, d.h. ein equilibrischer Zustand zwischen Spielsystem und SpielerIn sich durch andauerndes *gameplay* manifestiert und SpielerInnen sich mit den Spielhandlungsangeboten und -erfordernissen – den Designargumenten – identifizieren.

Alltag versus soziales Extrem

Das Extreme verspricht das Noch-nie-zuvor-Dagewesene, den postmodernen Chock, das Unbekannte, also auch: eine soziale Anomalie. Diese Anomalie kontrastiert zur Normalität des Alltags, indem sie die Beschränkungen von Raum, Zeit, Verhaltensskripten und Veralltäglichungen aufhebt. Eine solche Extrem-

situation widerfährt dem Computerspieler in der Rolle des James Sunderland in Silent Hill, dem Ort des Spiel-Zeit-Raumes.

Auf besondere Weise ist auch in SILENT HILL das Unbekannte stets mit dem Element des Grauens (engl. *Horror*) verknüpft, denn das *Andere* wird nicht nur durch die Anwesenheit einer bestimmten Form des Grauens grauenvoll wie grausam, sondern auch durch sein bloßes Zustandekommen, seine Instanzierung: Grauen löst Furcht in uns aus, unser stärkstes und tiefstes Gefühl, »dasjenige, mit dem sich am besten Illusionen hervorbringen lassen, die sich über die Naturgesetze hinwegsetzen« (Lovecraft 1989, 255). Dass dieses Grauen in Form von »Angstträumen und Mythologemen« (Sturm 1994, 5) interethnisch auftritt – beispielsweise im Falle so genannter »Wiedergängersymbole«, also von Vampiren, Ghoulen, Zombies, Mumien, (vgl. Völker 1994) – spricht für die anthropologische Konstanz dieser Emotion.

Grauen als Alltagsaufhebung

In diesem Sinne ist das Grauen, das uns in den Erlebniswelten der (Bilder-)Geschichten, Hörspiele, Kinofilme und computerbasierten Spiele – »Games« – wie der SILENT HILL-Reihe begegnet, nicht nur (a) eine geradezu idealtypische Lesart des Extremen bzw. (b) Antwort auf eine Alltagsattacke und deren Ausdruck sowie (c) ein sich je nach kulturelem Kontext veränderndes, geradezu greuelhaft strategisches Medienkonstrukt, das seine Evolution u.a. der Gothic-Tradition des 18./19. Jahrhunderts verdankt (vgl. Summers 1938; Lovecraft 1945) sowie sicherlich ebenso Filmen wie DER GOLEM, I WALKED WITH A ZOMBIE oder NIGHT OF THE LIVING DEAD. Schließlich ist das Grauen, mit dem und weswegen wir spielen auch (d) eine wirkmächtige game-rhetorische Affektsprache mit Extrem-Events, denen wir uns in unseren Gesellschaften verstärkt aussetzen. Diese Affektsprache ermöglicht aus sich heraus Extrem-Events und lässt uns aus unserem Alltag fliehen; zugleich ermöglicht und kontrolliert eine solche Rhetorik Extrem-Events, indem Strategien und Taktiken eingesetzt werden, von denen noch die Rede sein wird.

Grauen als Unterhaltungstransmitter

Spiel-Grauen macht Spaß und ist seltsamerweise Ergebnis unserer Angst vor der Dunkelheit, vor der Monstrosität und vor der ultimativen Eindeutigkeit, dem, wie Horrormancier Stephen King es nennt: »Niederknüppeln« mit Hilfe des »Bäh-Faktors« (2000, 313). Was heißt das? Es spritzt das Blut, es fliegen die Gedärme, es schreien sich die Beteiligten die Seele aus dem Leib – das klingt nicht gerade nach »Spaß«. Doch hier »fängt der Boden an wegzurutschen, nicht? Weil das wirklich eine sehr merkwürdige Art von Spaß ist. Der Spaß be-

steht darin, zu sehen, wie andere bedroht werden – manchmal getötet« (ebd., 290). Wiewohl historische Kontinuitätsargumente vorsichtig einzusetzen sind, drängt es sich mir auf, dem Hinweis Kings, Horrorfilme als »die moderne Version des öffentlichen Lynchens« (ebd.) zu begreifen, eine Beschreibung Senecas folgen zu lassen:

»Durch Zufall geriet ich in eine Mittagsvorstellung. Ich erwartete harmlose Spiele, allerlei Scherze, kurz, eine Erheiterung, die die Menschen nach dem Anblick von Menschenblut wieder beruhigt – das Gegenteil trat ein. Alle vorigen Kämpfe waren dagegen sanfte Barmherzigkeit: kein bißchen Scherz, der reine Menschenmord! Nichts, womit sich die Kämpfer schützen können. Jedem Hieb am ganzen Körper ausgesetzt, führen sie selbst keinen vergeblich. Das liebt die Masse mehr als die paarweisen, kunstgerechten, sonst immer verlangten Gladiatorenkämpfe. Warum auch nicht? Kein Helm, kein Schild fängt den Schwertstreich auf. Wozu noch Schutz? Wozu Fechtkunst? All das verzögert ja nur den Tod. Morgens wirft man den Löwen und Bären Menschen vor, mittags den Zuschauern. Die Mörder wünscht man weiteren Mördern vorgeworfen zu sehen, den Sieger spart man auf für neues Gemetzel: das Ende der Kämpfer ist immer der Tod. Feuer und Schwert regieren. So geht's dort zu, bis die Arena ›leer‹ ist. ›Aber er hat doch einen Raub begangen, einen Menschen umgebracht.‹ Gut und schön: ist er ein Mörder, so hat er sein Schicksal verdient. Aber – Unseliger! – was gibt dir das Recht, dabei zuzuschauen? ›Töte, schlag zu, verbrenne ihn! Warum stürzt er sich so angstvoll gegen das Schwert? Warum haut er auf den anderen so zaghaft ein? Warum stirbt er so ungern? Man schlage sie, bis sie sich gegenseitig verwunden! Brust an Brust, und nackt die Brust – so sollen sie beide den Schwertstößen des Gegners sich bieten! Aber es ist doch Pause! So soll man derweile den Menschen die Kehle durchschneiden, damit wenigstens etwas geschieht!« (Seneca 1965, Brief 7, 3ff.)

Spiele, die die Haare der Betrachter und sicherlich auch der ›Spielenden‹ aufrichteten, also ›ergrauen‹ ließen, waren in der Antike als *spectaculi* eine beliebte Methode der Herrschenden, sich sowohl ungeliebter Feinde zu entledigen als auch zugleich sich der Popularität der Massen zu versichern und den »Euergetes«, den Wohltäter, im Gedächtnis zu verankern (André 1984; Fittà 1997).

Wiewohl King sich mit seinem potentiellen Lyncher, dem Lyncher in uns allen, auf Horrorfilme bezieht, ließe sich seine Deutung somit wohl auf Horrorgames anwenden – mit dem großen Unterschied, dass dort SpielerInnen nicht mehr nur eine Bedrohung passiv erblicken, sondern diese Bedrohung dem eigenen Avatar gilt. So würden wir also in Horrorgames zu potentiellen Lynchern unserer selbst (bzw. zumindest unserer Stellvertreter-Figur) – im euergetistischen Sinne belohnen wir uns dabei sogar, denn im Spiel bereitet es uns Lust, einen anderen, der wir selbst sind und doch nicht – den Avatar – ergrauen zu sehen. Es macht uns Spaß, unseren ›gespielten‹ Tod zu erleben. Diese Feststellung untermauert nur, dass alle Spiele – nicht nur die der SILENT HILL-Reihe bzw. Hor-

rorgames – »kleine Feste im Alltag« (Bausinger 2000) abbilden, in denen es ja wiederum um Leben und Tod geht. Wenn wir im Grunde im Spiel das Sterben, das Leiden und das Leben *üben*, so verlangen gerade Horrorspiele unser Engagement für und unsere Einwilligung in eine gemeinsame Konspiration, die sich darauf verständigt, die Regeln des Alltags aufzuheben (vgl. Schlobin, 1983, 2260 und Irwin, 1976, 8).

Spielgrauen gestalten

Ob nun erzeugt durch Alltagsentgleisung, Dunkelheit, Bestialität oder die genußliche Zustimmung der ComputerspielerIn – das Grauen, das in Games beim *gameplay*, d.h. der symbolischen Verhandlung zwischen Game Design und SpielerIn, zustande kommt, besitzt offensichtlich eine Rhetorik, genauer gesagt: eine Game-Rhetorik des Grauens, welche, da sie im Rahmen eines Spieles auftritt, mit ihren rhetorischen Designfiguren der Extreme delektieren soll. Im Folgenden möchte ich dieser Game-Rhetorik des Grauens nachspüren und auf einige spielrhetorische Aspekte bei *SILENT HILL 2* eingehen. Zunächst sind hierfür einige Anmerkungen über das Wesen einer Game-Rhetorik nötig, welche von mir an anderem Ort bereits detaillierter dargestellt und visualisiert wurde (vgl. Walz 2003).

Was ist Game-Rhetorik?

Wie im Spiel geht es in der Rhetorik um das Gewinnen und das Verlieren, das ausgeübte Über-Leben und Sterben (der Argumente), wiewohl weniger finalistisch als in der eigenweltlichen Spiel-Raum-Zeit, welche erst durch Regeln konstituiert und durch Zielverfehlung oder -erfüllung wieder aufgehoben wird.

Während Salen/Zimmerman (2003, 517ff.) die (Kultur-)Rhetorik eines Games als Methode begreifen, Ideologie zu vermitteln bzw. im Spieler zu verankern, definiere ich Game-Rhetorik in der Tradition der antiken Rede-Rhetorik als wissenschaftliche Systematik, mit deren Hilfe rechnerbasierte Spiele nicht nur gestalterisch analysiert werden können, sondern auch als Handreiche dienen kann, um das Game Design dieser Spiele zu konzipieren. Die Game-Rhetorik eines Spieles entfaltet sich im Rahmen des *gameplays* eines Spieles, indem Game Design und SpielerIn den Spielverlauf quasi miteinander verhandeln.

Zwar gilt sicherlich, dass das Design eines Spieles – also sein Regelsystem, seine Kernmechaniken, Interaktionsprozesse, sein Interface, seine Dramaturgie: kurz, die Abfolge der Handlungsangebote und -erfordernisse im Spiel – stets Ideen und Werte einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Ortes reprä-

sentiert und somit rhetorisch operiert; jedoch verkürzte eine solche Sicht die Möglichkeiten einer Game-Rhetorik als strategisches und effektives Spielhandlungsinstrumentarium auf den Vorwurf, die Rhetorik sei »hinterlistige Kunst, die nur auf egoistische, trickreiche Manipulation der Menschen aus ist« (Knappe 2000, 7).

Vielmehr erklärt und ermöglicht eine Game-Rhetorik das triadische Prozessverhältnis von Game Design, SpielerIn und deren Aufeinandertreffen im *game-play* als symbolische Verhandlung, deren positives, wiederkehrendes Ergebnis die Erzeugung von andauerndem Spiel ist. Die Persuasion als Kernoperation einer Game-Rhetorik ist also dann erfolgreich gewesen, wenn der/die SpielerIn beginnt zu spielen und weiter spielt, will heißen: Ein equilibrischer, sogenannter Konsubstantialitätszustand zwischen SpielerIn und Game Design hergestellt ist. Den Begriff der »Konsubstantialität« – auch austauschbar mit »Identifikation« – habe ich vom neuzeitlichen Rhetorikforscher Kenneth Burke (1969, 1973) übernommen und für eine Game-Rhetorik erweitert. Was bedeutet er?

Identifikation als Schlüssel zu einer Game-Rhetorik

Games bedingen – damit sie überhaupt *abgespielt* werden können – Mensch-Computer-Aktivitäten, und diese Aktivitäten involvieren kooperative symbolische Handlungen, die wir auch als »Interaktivität« beschreiben können. Kooperationskopplung (im Sinne erfolgreicher Persuasion) kann aber nicht hergestellt werden ohne vorherige Konsubstantialität bzw. Identifikation zwischen den beiden Spielparteien, denn Identifikation stellt den zentralen Mechanismus dar, welcher Grund aller sozialen Kohäsion ist. Ein/e Game DesignerIn kann Identifikation herstellen, indem er/sie sich eines Arsenal an Identifikationsymbolen bedient und diese den Spielenden als Handlungsargumente anbietet, also versucht, Kooperation qua Handlungsangeboten (»Du kannst nach Norden oder Westen gehen.«) und Handlungsnotwendigkeiten (»Ein Zombie greift Dich an – verteidige Dich!«) zu induzieren. Idealerweise kommt es zu einer konstanten Kopplung zwischen Game Design und SpielerIn, dem oben genannten Konsubstantialitätszustand; dieser profitiert zudem von der Doppelrolle der SpielerIn als HandlungszeugIn und HandlungsteilnehmerIn. Die argumentative Kopplungsstrategie eines Game Designs besteht also stets darin, SpielerInnen zu ermächtigen, Kontrolle über das Gestaltete, Aktivierte auszuüben, während die Aktivitäten der Spielenden zugleich kontrolliert und gesteuert werden. Diese Kopplung findet auf einer systemischen, symbolischen und strukturellen Ebene statt.

Systemische, symbolische und strukturelle Kopplungsebenen

Die Strategie und Argumentation eines Game Designs besteht aus strukturellen Handlungsangebots und -zwangselementen, welche entweder solitär oder kombinatorisch (1) sensumotorische, (2) semiotische, (3) syntaktisch-regelbezogene oder (4) selbstreferentiell-psychodynamische Spielererwartungen, -kontexte (z.B. Wünsche oder Phantasien der SpielerIn) und -kontexte rhetorisch ansprechen und bedienen (vgl. Fritz 1995), um Identifikation zu schaffen. Zugleich kommt es zu einer symbolischen Kopplung, indem das Game Design den Spieler als interimistischen »Designer« des eigenen Spieles installiert. Somit wird die o.a. SpielerIn-Doppelrolle erweitert um die der SpielgestalterIn, die als solche eine Spielsession jederzeit beenden kann. Das System, welches sich im Zwischenspiel von SpielerIn, Game Design und *gameplay* konstituiert, sollte dabei aus kognitiv-funktionaler Systemdesign-Perspektive verständlich, benutzbar, experientiell und zielanbietend sein (Swartout/van Lent 2003, 37), d.h. eine glaubwürdige Erfahrung einer Fantasiewelt schaffen.

Die drei eingeführten Kopplungsdimensionen erzeugen somit theoretisch in jedem Game ein reziprokes Macht- und Kontrollsystem, das zwischen den Wünschen und Kenntnissen des/der SpielerIn und dem intendierten Design des Spieles balanciert. Im Folgenden betrachte ich, auf welche Weise dieses Identifikationssystem für das Grauensszenario von SILENT HILL 2 taktisch erzeugt werden soll; zunächst gehe ich aber der übergeordneten Frage nach, welche rhetorischen Strategien im Spiel zum Einsatz kommen

Game-Rhetorik des Grauens am Beispiel SILENT HILL 2

Das Game-Grauen in SILENT HILL 2 soll über eine Reihe von rhetorischen Game Design- Grauensstrategien SpielerInnen konsubstantialisieren; dabei sollten die im Folgenden vorgestellten taktischen Maßnahmen des Spieldesigns stets in Verbindung mit den hier angeführten Strategien gelesen werden. Ob diese Strategien tatsächlich und für die Mehrzahl der SpielerInnen in ähnlicher Intensität wirksam sind, müsste eine Rezeptionsstudie zeigen; der vorliegende Aufsatz beabsichtigt nur, sich mit der basalen Methodik der Graunerrhetorik in Games wie SILENT HILL 2 zu beschäftigen. Einige dieser Maßnahmen beschreibt Diane Carr bereits, so zum Beispiel den intensiven Echtzeitverlauf der Spielreihe: »Players are urged to keep moving« (2003, 4), den Rhetoriker als *compositio* bezeichnen würden. Weitere augenfällige Strategien möchte ich beispielhaft anführen:

- In SILENT HILL 2 wird Grauen jungianisch-archetypisch inszeniert als ultimative Repression und Paralyse des individuellen Willens, vgl. ebensolche Maßnahmen in Horrorfilmen (Laccino 1994); der Spieler, als Avatar James, durchläuft bis zu den möglichen Enden des Spieles seine persönliche »Tour de Force«
- Grauen entsteht als Spannung zwischen der gewünschten Wiederherstellung von Kontrolle und dem permanenten Kontrollverlust bzw. der Ausgeliefertheit des Hauptcharakters James Sunderland, der sich auf der Suche nach Mary, seiner vermeintlich toten Ehefrau, befindet, die ihm einen Hinweis hat zukommen lassen, wo er sie finden werde
- Grauen dient dem Ausdruck einer manichäischen, demnach moralistischen Weltansicht als Stoff, in der es zum Kampf zwischen Gut und Böse kommt (vgl. Krzywinska 2002); jedoch bleibt James nicht verschont von Augenblicken der Ambivalenz, in denen er womöglich das Böse perpetuiert und es nicht bekämpft
- Grauen tritt in Erscheinung als Er- und Durchleben einer *verkehrten* Fantasiewelt, in der Alltagswissen – wer tot ist, bleibt es – attackiert wird
- Grauen wird positiviert, indem es zu einer temporären Befreiung von raumzeitlichen Beschränkungen kommt, die in einer aristotelischen *Katharsis* gipfelt
- Grauen als Konsequenz von Furcht wird nach den Erkenntnissen der nomologischen Emotionspsychologie erzeugt, indem stets eine zweite (negative) Basisemotion konnotiert wird, z. B. Schuld oder Scham (vgl. Izard 1994)

Game-rhetorische Grauelemente in SILENT HILL 2

Auf welche Weisen nun werden Handlungsangebote und -erfordernisse in SILENT HILL 2 konkret verargumentiert? Welche exemplarischen game-rhetorischen Figuren kommen zum Einsatz, um Grauen methodisch zu erzeugen und zugleich spielbar zu machen?

Nachdem im vorausgegangenen Abschnitt von Strategien die Rede war, spreche ich nun also Game Design-Kopplungstaktiken an, die mit Hilfe von game-rhetorischen Figuren Spielhandlungen anbieten und Spielhandlungen erzwingen. Eine Strukturierung dieser Grauelementstaktiken entlehne ich Notizen eines Meisters des unheimlichen Romans, H. P. Lovecraft, der uns neben seinen Geschichten auch Notizen über »Elemente der unheimlichen Geschichte und Typen der unheimlichen Geschichte« (1989, 271ff.) hinterlassen hat. Diese Notizen halten, wenn auch skizzenhaft, Wesentliches zur literarischen Rhetorik des Grauens fest und sollen anhand meiner game-rhetorischen Ausführungen hinsichtlich interaktiver Unterhaltungssoftware angepasst und mit Beispielen aus SILENT HILL 2 versehen werden.

Game Design-Grauenstaktik I: Fundamentales Grauen oder eine Abnormität

In der klassischen griechisch-lateinischen Rhetorik gilt die so genannte Gedankenfigur *fictio personae* als »besonders pathetisches Kunstmittel zur Herstellung der *evidentia*« (Ueding/Steinbrink 1986, 294), also der Augenscheinlichkeit, d.h. des Extremen als Kopplungstaktik, durch das Evozieren von Personen. »Da diese Darstellung hochgradig evidente Eindrücke beim Publikum herstellt, ist die *fictio personae* eine in besonderem Maße Affekte erregende Gedankenfigur und erinnert an magische Praktiken« (ebd., 295).

In *SILENT HILL 2* wird die *fictio personae* auf zweierlei Weise zum Einsatz gebracht: Einerseits erscheinen Monster aus dem Nichts. Jedoch weitaus nachdrücklicher und vor allem als Langzeitziel etabliert das Design des Spieles Mary, die als (Schein-)Tote und potentielle Wiedergängerin den Spieler-Avatar James anruft, ihm einen Brief schreibt. James erhält weitere Botschaften, Hinweise, entweder über anwesende oder auch unbestimmte Personen – alles Formen der *fictio personae*, die Unbehagen über den gesamten Verlauf des Games hinweg erzeugen. Dass die Person des Spielers die Rolle von James bei der Suche nach Mary übernimmt, ist im Übrigen als eine weitere, wenn auch profane Form der *fictio personae* zu bezeichnen. Parodie und personifizierende Metapher gelten als rhetorische Anrainer der *fictio personae*; die *Mimesis* benachbart die *fictio personae* ebenfalls, dient aber als vergleichsweise schwächeres Mittel der Affekterregung.

James Sunderlands Fluchtsuche und der Versuch, die Handlungsanweisung der an Mary gekoppelten *fictio personae* aufzulösen, finden in einem relativ verlassenem, transformativen, entwurzelt-lebensfeindlichen Welt-Gelände statt und berufen sich dabei auf Archaismen (beispielsweise ›uralte‹ Friedhöfe, ›no access areas‹) sowie die aus der Gothic-Literaturtradition bekannte Metapher des ›old dark house‹. Die genannten Figuren – *detractio* (Auslassung), Transformation, Archaismus – werden insbesondere unterstützt und angereichert durch den Nebel, die *obscuritas* des Game-Szenarios. Was lauert hinter der Nebelwand? War da ein Geräusch? Schlägt mein Monster-Sensorgerät aus? Diese Art von ›gothic story gameplay‹ verbindet sich also mit Periphrasen – uneigentlichen Umschreibungen – und Emphasen, d.h. Andeutungen, um somit die Fundamentalität des Grauens, die Anomalie der Spielsituation in *SILENT HILL 2* zu unterstreichen und SpielerInnen symbolisch und strukturell an das Geschehen zu koppeln.

Game Design-Grauenstaktik II: Inszenierung der allgemeinen Auswirkungen des Grauens

In SILENT HILL 2 greifen Monster/Wiedergänger den Avatar in körperlicher wie emotionaler Weise an. Diese agonale Grauenstaktik wird ergänzt durch affektive Handlungskonflikte, mit denen sich der Spieler-Avatar konfrontiert sieht. Schnell geht es für James um Mord und Selbstmord, welche er verüben kann und sogar muss. Die Unausweichlichkeit der Entscheidung zeigt, wie sich das Grauen in SILENT HILL 2 zuspitzt, wie es sich quasi metonymisch auf James überträgt. Nicht mehr der Ort Silent Hill birgt das Grauen, nein, James ist, als Ausdruck des *worst case* schließlich das Grauen selbst. Eine initiale Design-Maßnahme, die diese Unausweichlichkeit unterstützt, besteht im langen Weg, den der Avatar zu Beginn des Spieles hinter sich bringen muss, um das erste Mal tatkräftig ins Spiel eingreifen zu können. Den ›point of no return‹ überschreiten wir also bereits sehr früh, indem wir hingehalten werden – im klassischen rhetorischen Kanon ist diese Figur als *sustentatio* bekannt.

Game Design-Grauenstaktik III: Manifestationen des Grauens

Das Grauen manifestiert sich auf verschiedene Arten und Weisen in SILENT HILL; dabei spielen besonders ›Grauensverkörperungen‹ eine Rolle. Klassiker wie der ›fälschlich Angeklagte‹ oder das ›verlassene Mädchen‹ korrespondieren mit extremen, psychodynamischen Situationen wie dem Auffinden des eigenen Grabes oder dem Zwangsmord, der Sterbehilfe an der eigenen Geliebten. Der Tod des nächsten Menschen unterstützt emphatisch und wiederholt (in der Wiederholung aber mit veränderter Zielrichtung im Sinne der klassischen Rhetorikfigur des *polyptoton*) die Manifestation des Grauens über den Bildschirm hinaus, indem die Privatpersonae der Spielenden und deren Ego-Emotionen, d.h. deren moralische Selbstsicht, angesprochen sind. Es findet also eine strukturelle Kopplung statt, indem auf symbolischer Ebene die Identität des Protagonisten James im Laufe des Spieles *antonomatisch* verändert, d.h. durch eine andere ersetzt wird.

Game Design-Grauenstaktik IV: Typen der Furchtreaktion: Handlungsangebote und -notwendigkeiten

SILENT HILL 2 kennt mehrere furchtbasierte Zieldimensionen, innerhalb derer Kopplungstaktiken eingesetzt werden, um Handlung anzubieten und auch Handlung zu erzwingen.

Als langfristiger, gesamtspielumfassender Furchtreiz dient die Game Design-Figur des *inversio*, die eine symbolhaft verkehrte Welt zur Folge hat. Im rhetorischen Sinne handelt es sich darüber hinaus um eine *inversio*, die einen rheto-

rischen Barbarismus andeutet, einen ›Fehler im System‹. Es muss das Ziel von James Sunderland sein, durch Investigation sowohl den Ursprung der Anomalie zu eruieren als auch den ›guten‹ (weil: normalen) Zustand wiederherzustellen. Im Rahmen dieses manichäischen Diskurses durchläuft Sunderland einen labyrinthischen – nicht irrgartlichen oder rhizomatischen – Suchparcours, der diese zielgerichtete Investigation räumlich ausgestaltet.

Besondere Hervorhebung als mittelfristige Furchtreaktion verdient die Handlungsfigur des allgegenwärtigen Sammelns, Anwendens und Ablegens von Gegenständen, Waffen etc., die entweder hinsichtlich der langfristigen oder der kurzfristigen Furchtreaktionen nützlich und angemessen erscheinen. Diese Betätigungen besitzen somit eine Brückenfunktion für James Handlungs- und vor allem Zielrepertoire, das sich in den kurzfristigen Furchtreaktionen zusammenfassend mit Flucht und Kampf beschreiben lässt.

Game Design-Grauenstaktik V: Spezielle Auswirkungen des Grauens in Bezug auf die jeweilige Situation: Kooperationsinduzierende Argumente

Als beispielhafte Kooperationsinduktionsargumente in SILENT HILL 2, die strukturelle Kopplung auslösen sollen, möchte ich aufführen:

- **Sensumotorisches Argument:** Die Schulterblick-3D-Perspektive des Spieler-Avatars dient einer resonanten, d.h. eigenkörperlichen Interaktion, welche eine größere Identifikation mit dem Geschehen bewirken soll, da SpielerInnen womöglich stärker in das Spielgeschehen immersiert werden
- **Syntaktisches Argument:** Der labyrinthisch-lineare Regelab- und Regelverlauf bewirkt eine gleichmäßig schnelle Spiel-Bewegung, welche sich an der Antizipation des nächsten Ereignisses orientiert. In der Konsequenz wird das Spiel, obwohl es Adventure-Elemente besitzt, eher wie ein Action-Game erlebt.
- **Semantisches Argument:** Mit Hilfe des Audioanteils stellt das Design Immersion her; als Beispiele dienen die Figurenantizipation (Hören, ehe wir sehen), Noise (unkategorisierbare Geräusche verwirren), Schreie (demonstrieren grundsätzliches Grauenszenario) und schließlich Ego-Geräusche (James' Laufgeräusch, welches häufig solitär auftritt und die Einsamkeit und Determiniertheit des Charakters unterstreicht).
- **Selbstreferentielles Argument:** Die kathartische Wiederherstellung von Ordnung ist das Makroziel des Spieler-Avatars. Die Kooperation muss also bis zum Schluss aufrechterhalten werden und sorgt somit für eine andauernde Kopplung zum Design.

Resümée

SILENT HILL 2 zeigt auf game-rhetorischer Ebene, wie Grauen in Games wirksam inszeniert werden kann. Dass dabei dieses Grauen als Ego-Extrem auftritt – will heißen der Protagonist selbst schließlich für das Grauen mitverantwortlich ist – unterstreicht die strategische Effektivität des Game Designs – wie wohl mir persönlich das Spiel die Haare nicht hat ergrauen lassen. Es zeigt sich zudem, dass eine rhetorische Annäherung an rechnerbasierte Spiele auch über deren intendierte Affektwirkung grundsätzlich sehr ergiebig sein kann, eine geordnetere, empirisch abgesicherte Figurstilistik aber vonnöten wäre, um das Analysieren und Produzieren solcher Spiele nach game-rhetorischen Gesichtspunkten zu ermöglichen.

Literatur

André, Jean-Marie (1984) *Les Loisirs en Grèce et à Rome*. Paris: Presses Universitaires de France.

Bausinger, Hermann (2000) *Kleine Feste im Alltag: Zur Bedeutung des Fußballs*. In: *Über Fußball. Ein Lesebuch zur wichtigsten Nebensache der Welt*. Hrsg. von Wolfgang Schlicht & Werner Lang. Schorndorf: Hofmann, 42-58.

Burke, Kenneth (1969) *A Rhetoric of Motives*. Berkeley: The University of California Press.

Burke, Kenneth (1973) *The Rhetorical Situation*. In: *Communication: Ethical and Moral Issues*. Hrsg. von Lee Thayer. London: Gordon and Breach Science Publishers, 263-275.

Carr, Diane (2003) *Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 3, Nr. 1, <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (letzter Aufruf: 24.11.2004).

Fittà, Marco (1997) *Giochi e giocattoli nell'antichità*. Milano: Leonardo Arte.

Fritz, Jürgen (1995) *Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen*. In: *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Hrsg. von Jürgen Fritz. Weinheim, Juventa, 1995, 11-38.

Iaccino, James (1994) *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films*. Westport, CN: Praeger.

Irwin, W.R. (1976) *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*. Urbana: University of Illinois Press.

Izard, Carroll E. (1994) *Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie*. 3. Auflage. Weinheim: Beltz.

- King, Stephen** (2000) *Danse Macabre. Die Welt des Horrors*. München: Ullstein.
- Knape, Joachim** (2000) *Allgemeine Rhetorik. Stationen der Theoriegeschichte*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
- Krzywinska, Tanya** (2002) *Hands-On Horror*. In: *ScreenPlay. Cinema / Videogames / Interfaces*. Hrsg. von Geoff King und Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 206-224.
- Lovecraft, H. P.** (1989) *Azathoth*. *Vermischte Schriften*. Ausgewählt von Kalju Kirde. Frankfurt: Suhrkamp.
- Schlobin, Roger** (1983) *Fantasy versus Horror*. In: *Survey of Modern Fantasy Literature*. Hrsg. von Frank N. Magill und Keith Neilson. Salem: La Canada, 2259-2266
- Seneca, Lucius Annaeus** (1965) *Briefe an Lucilius*. Herausgegeben und neu übersetzt von Ernst Glaser-Gerhard. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Sturm, Dieter** (1994) *Literarischer Bericht*. In: *Von denen Vampiren*. Hrsg. von Dieter Sturm & Klaus Völker. Frankfurt: Suhrkamp, 534-581.
- Summers, Alphonse Montague** (1938) *The Gothic Quest: A History of the Gothic Novel*. London: The Fortune Press.
- Swartout, William/van Lent, Michael** (2003) *Making a Game of System Design*. In: *Communications of the ACM*. Vol. 46, Nr. 7, New York: ACM Press, 32-39.
- Ueding, Gert und Bernd Steinbrink** (1986) *Grundriss der Rhetorik. Geschichte. Technik. Methode*. Stuttgart: Metzler.
- Völker, Klaus** (1994) *Historischer Bericht*. In: *Von denen Vampiren*. Hrsg. von Dieter Sturm & Klaus Völker. Frankfurt: Suhrkamp, 505-533.
- Walz, S. P.** (2003) *Delightful Identification and Persuasion: Towards an Applied and Analytical Rhetoric of Digital Games*. In: *Level Up. Proceedings of the Digital Games Research Conference*. Hrsg. von Marinka Copier und Joost Raessens. Utrecht: DiGRA & Utrecht University Press, 109-124.

Spiele

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment 2001.

Filme

DER GOLEM, Paul Wegener, D 1914.

I WALKED WITH A ZOMBIE, Jacques Tourneur, USA 1943.

NIGHT OF THE LIVING DEAD, George A. Romero, USA 1968.