

EINIGE BEMERKUNGEN ZU SUCHE UND ANGST IM DIGITALEN PROBLEMRAUM SILENT HILL 2

In diesem Text werden wesentliche Merkmale des Spiels SILENT HILL 2 auf philosophische und historische Positionen bezogen. Bei Spielen, die wie SILENT HILL 2 zum ›Survival Horror Genre‹ gehören, scheinen zwei Konstellationen von Phänomenen von besonderem Interesse zu sein:

1. Der Zusammenhang des Suchens und der Angst.
2. Der Zusammenhang von Raum und dem Unheimlichen.

Innerhalb dieses Rahmens ist der wohl reflexionsbedürftigste Begriff der der ›Suche‹. Deshalb setze ich voraus, dass Vorgänge des Suchens unterschiedlichen Teloi¹ gehorchen. Spezifisches Suchen ist kontextbezogen. Das Spektrum reicht hierbei von der Suche zur Erschließung von Räumen und Gelände (Kartieren und Entdecken) über die Suche nach Lösungen von Problemen und Rätseln (Forschen und Enträtseln) bis hin zur Suche nach den verborgenen Verbindungen zwischen dem, was schon gefunden wurde (ein Suchen zweiter Ordnung also). Stets jedoch ist die Suche, so kann man vereinfacht sagen, eine Suche nach Wissen. Ob wissenschaftliches Suchen, religiöses Suchen, mediales oder spielerisches Suchen: Historisch betrachtet geht der Suchvorgang nach Wissen bemerkenswerter Weise mit einer besonderen Dimension der Angst einher. Das Ungewisse und Paradoxe, das Unmögliche und das Unheimliche treten hier in einem Bedeutungsquadrat zusammen, welches ich in vorliegenden Text eingehender fokussieren möchte.

Die Suche, die Angst, der Sprung und die Wiederholung bei Kierkegaard

Adventures im weitesten Sinne – zu ihnen kann auch das ›Survival Horror Genre‹ und damit SILENT HILL 2 gerechnet werden – kommen ohne Gedächtnis- und Wiederholungsstrategien nicht aus, denn gerade in diesem Spannungsfeld entfaltet sich die Zugkraft des Abenteuers. Die Erinnerung und die Wiederholung spielen auch im Werk Sören Kierkegaards eine außerordentliche Rolle, ebenso wie die Suche und die Angst. Dennoch sind Kierkegaards Werke, wohl

»Consider it logically,« Valdez said.
 »What is my problem? To find *Cathy*. What do I
 know about *Cathy*? Nothing.«
 »That doesn't sound so good,« Marvin said.
 »But it is only half of the problem. Granted that I
 know nothing about *Cathy*, what do I know about
Finding?«
 »What?« Marvin asked.
 »It happens that I know everything about *Finding*,«
 Valdez said triumphantly, gesturing with his grace-
 ful terracotta hands. »For it happens that I am an
 expert in the Theory of Searches!«
 ROBERT SHECKLEY. *Mindswap*, 1966

aufgrund ihres theoretischen Status als beson-
 dere Form der Experimentalpsychologie und fer-
 ner aufgrund der starken religiösen Ausrichtung,
 im Wesentlichen nie auf ihren spieltheoretischen
 Wert hin überprüft worden. Dies ist besonders
 verwunderlich, da bereits die Titel der ersten bei-
 den Texte des dänischen Philosophen spieltheore-
 tische Grundsätze widerspiegeln. Sowohl Prinzi-
 pien des »Entweder-Oder« (Kierkegaard 1998) ¹²
 als auch der »Wiederholung« (Kierkegaard 1984)
 haben als handlungstheoretische Prinzipien von
 vielen Spielformen zu gelten. Besonders nach-
 haltig können in diesem Zusammenhang Kierke-
 gaards Konzepte auf die Erforschung narrativer
 Spiele angewandt werden. Dies ist deshalb der
 Fall, weil diese Schriften »wohl Möglichkeiten des

Lebens Kierkegaards repräsentieren«, ¹³ d.h. *in concreto*, Kierkegaard spielt in-
 nerhalb dieser Schriften die Existenz verschiedener Charaktere durch, über-
 prüft ihre Handlungen, Reden und Einstellungen vor dem Hintergrund narrativ
 konstruierter Situationen. In »Die Wiederholung« etwa hat Kierkegaard sich in
 zwei Personen aufgespalten, zwischen denen er ein dialogisches Prinzip zu eta-
 blieren sucht, das an den Grundsätzen weltlicher Existenzebenen, zuletzt dem
 weltlichen Dasein selbst, rührt.

Kierkegaards Anschauung nach entspricht die Erinnerung der Passivität, wo-
 hingegen die Wiederholung *per se* Aktivität ist. Bei der Gegenüberstellung des
 griechischen Begriffs der Erinnerung und des modernen Begriffs der Wieder-
 holung stellt er fest, dass »Wiederholung und Erinnerung [...] dieselbe Bewe-
 gung [sind], nur in entgegengesetzter Richtung. Denn was da erinnert wird,
 ist gewesen, wird nach rückwärts wiederholt, wohingegen die eigentliche Wie-
 derholung nach vorwärts erinnert« (Kierkegaard 1984, 7). Der Vorgang, der an
 anderer Stelle zwischen Passivität und Aktivität dieser beiden Bewegungen
 moderiert, ist das Suchen. Das Suchen ist bestimmt von mnemotechnischen
 und repetitiven Aufgaben, die einerseits die Voraussetzung für zielgerichtetes
 Handeln im Spiel-Raum sind und aus welchen sich andererseits Lösungen in-
 nerhalb dieses spezifischen Problemraums synthetisieren lassen. Fortschritte
 im Suchen organisieren sich demnach nicht entlang kontinuierlicher logischer
 Deduktion, sondern entlang diskontinuierlicher Synthesen zur Lösung von Teil-
 problemen, die sich im alternierenden Wechsel von Passivität und Aktivität –
 Erinnerung und Wiederholung – sprunghaft entwickeln.

Die Sprunghaftigkeit bei ›Survival Horror Games‹ wie SILENT HILL 2 ist evident. Ist ein Teil des zu erspielenden Problemraums gelöst, folgt eine nicht-interaktive und instruktive Filmsequenz, die die narrative Kontinuität des weiter zu erschließenden Problemraums für den Spieler gewährleistet. Sprunghaftigkeit bei der Suche ist in der Philosophie Kierkegaards ein wesentlicher Parameter, um der paradoxen Konstruktion von Welt entgegenzutreten und dabei ist wiederum »die Wiederholung [...] *conditio sine qua non* für jedes dogmatische Problem« (Kierkegaard 1984, 23). Das Wagnis des Sprungs ist notwendig, um die Entwicklung des Lebens voranzutreiben, denn das Individuum schreitet für Kierkegaard in der Bewegung von Zustand zu Zustand voran. Dasselbe kann man dem Spieler und seinem Avatar in SILENT HILL 2 attestieren. In den Worten des Philosophen: »Ein jeder Zustand wird durch einen Sprung gesetzt« (Kierkegaard 1909, 116).

Ferner stellt die Angst bei Kierkegaard eine Möglichkeit zur Freiheit dar. In ihr zeigen sich die Möglichkeiten des menschlichen Handelns auf zwiespältige Weise: Einerseits exponiert die Angst die Möglichkeiten des menschlichen Handelns als Ausdruck des Menschseins und der Freiheit. Andererseits offenbart dieser Grundaffekt den Verlust von Obhut und markiert dadurch die Machtlosigkeit des menschlichen Handelns gegenüber der Freiheit. Diese Grundelemente der Kierkegaardschen Philosophie stehen zwar in enger Verbindung mit der Suche nach Transzendenz und Glaube – sind also im Wesentlichen theologiekritisch begründet –, es ist in diesen Elementen jedoch zugleich eine Handlungstheorie angelegt, die für das ›Survival Horror Genre‹ im Allgemeinen und für SILENT HILL 2 im Besonderen gelten: Das Suchen und die Angst bedingen sich als Spielaufgabe und Affekt; ohne die Verschaltung rationaler Suche und irrationaler Angst wäre SILENT HILL 2 nicht das, was es ist. Durch die Komposition strategischer Kombinationsaufgaben und Affekt erzeugender Atmosphärenwechsel wird der kognitive Vorgang des ›Suchens nach Möglichkeiten‹ durch die Affektkomponente der Angst relativiert. Relativiert wird der Suchvorgang aber nicht im Sinne einer Einschränkung, ganz im Gegenteil, erst durch die Angst wird in den Suchvorgang ein gestalterisches Prinzip implementiert, welches für ›Survival Horror Games‹ Genre konstituierend und atmosphärenspezifisch ist. Dieses emotionale ›Suchklima‹ stellt sich für den Spieler in etwa wie folgt dar:

»So fährt des Individuums Anlage wild umher in seiner eigenen Möglichkeit, entdeckt jetzt die eine, nun eine andere. Aber des Individuums Möglichkeit will nicht bloß gehört werden, sie ist nicht wie die der Luft dahinbrausend, sie ist zugleich gestaltend, deshalb will sie zur gleichen

Zeit gesehen werden. Jede seiner Möglichkeiten ist daher ein tönender Schatten« (Kierkegaard 1984, 29).

Die Suche selbst ist, wie schon das Wortfeld des Suchens nahe legt, kein eindeutig bestimmbarer Vorgang. Man sucht vom Banalen zum Metaphysischen, vom Figurativen zum Abstrakten, in der Zeit und im Raum, nach etwas, jemandem, nach Sinn, Wahrhaftigkeit, etc. In der Zusammenschau kann aber doch allem Suchen ein gemeinsames Symptom nachgewiesen werden: Suchen produziert stets Wissen. Beim Suchvorgang verhält es sich dann, wie Kierkegaard feststellt, folgendermaßen:

»Die Angst läuft vorweg, sie entdeckt die Folge, ehe denn sie kommt, so wie man es an sich selber spüren kann, dass ein Wetter im Anzuge ist« (Kierkegaard 1909, 119).

Das Suchen ist, so betrachtet, kein kontinuierlicher intentionaler Vorgang. Es produziert Wissen in intuitiven Sprüngen, die von der Angst geschürt werden. Die Angst, die ständig vorweg läuft, ist Motivator und Hemmnis der Wissensproduktion in einem.

Die Suche nach der Suche und das Multiple Ending

Der wesentliche Unterschied von SILENT HILL 2 zu anderen, zumeist älteren Spielen ist, dass die Wiederholung des strategischen Handelns innerhalb ein und desselben Problemraums dennoch differente Abschlüsse produzieren kann. Wenn ein und dieselbe Strategie wiederholt wird, ist das kein Garant dafür, dass ein bestimmter Spielschluss erzielt wird. Ein jeweils spezifischer Abschluss des Spiels ist hier vollständig abhängig vom Spielstil des Spielers. Der Stil, in dem mit den Angeboten des Spiels umgegangen wird, reguliert die Einfädelung eines bestimmten Endes der *multiple endings* von SILENT HILL 2.

Die Idee verschiedener Lösungswege in narrativen Computerspielen, ist ebenso alt wie Lucasfilms' MANIAC MANSION (1987) für den C64-Computer, wo – je nach Auswahl der Protagonisten – fünf verschiedene Lösungswege eingeschlagen werden konnten.⁴⁴ In diesem Beispiel produzierten die Initialkonditionen – hier die Konfiguration der Protagonisten – noch die Differenz der Spielverläufe und organisierten so das jeweilige Spielende, genauer gesagt den jeweils streng deterministischen Ausgang der Suche nach einer Lösung.

In SILENT HILL 2 nun ist die Lage anders: Unterschiedliches Spielerverhalten, der individuelle Spielstil also, ist dafür verantwortlich, welches Spielende sich einstellt.⁴⁵

Entscheidend ist hier also nicht mehr das ›Was ist überhaupt möglich‹, sondern das ›Wie wird gespielt‹. Es dreht sich hier nicht mehr um eine Frage der Prädisposition, der Initialkonditionen oder der Spielererfahrung: In SILENT HILL 2 ist das Spielende eine Frage des Stils seines Spielers. Obwohl selbst in der mathematischen Spieltheorie, etwa in John von Neumanns und Oskar Morgensterns »Theory of Games and Economic Behaviour« (1944), der Spielverlauf verhaltensabhängig ist, öffnet sich innerhalb von SILENT HILL 2 eine Dimension der Relation von Verhalten und Spielverlauf auf besondere Weise, weil hier nicht mehr nur das Verhalten, sondern auch die dem Verhalten zugrunde liegende Angst narrationserzeugend instrumentalisiert wird. Man kann hier wohl von einer durch den Affekt der Angst motivierten Semioseleistung des Spiels sprechen. Die Instrumentalisierung der Angst für Zeichen- und Narrationsprozesse geschieht mit dem Ziel der Aufrechterhaltung von Kontinuität innerhalb des Repräsentationsraums des Spiels. Darüber hinaus ist die Angst ein probates Mittel, um dem Spieler das Eintauchen in die Welt von SILENT HILL 2 zu erleichtern.

Das Spiel – als ludische Komponente – reguliert aus dem Affekt heraus das Narrationspotential des Suchvorgangs in SILENT HILL 2. Hier gilt, wie für das menschliche Handeln allgemein: »In einem jeden Zustand ist die Möglichkeit gegenwärtig und insofern die Angst« (Kierkegaard 1909, 116).

In diesem weiteren Wort Kierkegaards steckt bereits die Grundidee des Suspense-Stils sämtlicher Horror-Filme. Auf der Narrationsebene werden so viele Möglichkeiten offen gelassen, dass der Angriff potentiell jederzeit aus dem Hintergrund heraufdringen kann.

Dass es aber in SILENT HILL 2 im Gegensatz zu vielen Horrorfilmen nicht primär um mediale Affekterzeugung geht, zeigt sich am deutlichsten in der Ausstattung des Protagonisten James Sunderland mit einem Funkwellenempfänger zur ungefähren Ortung seiner Gegner. In kontinuierlichen Verläufen materialisiert sich im weißen Rauschen des wundersamen Radios, das als Zombie-Detektor fungiert, die körperliche Nähe der angsterzeugenden Lebensbedrohung. Diese Bedrohung ist (neben der Unlust oder dem Unvermögen weiter zu spielen natürlich) jener Faktor, welcher es zu verhindern vermag, einen Spielabschnitt oder das ganze Spiel (idealerweise) erfolgreich zu beenden. An diesem neuralgischen Punkt verläuft das Sterben des Avatars stets mit dem Scheitern des Spielers parallel. Die idealisierte Prämisse (denn manche Spieler neigen dazu ihren Avatar mit Vorsatz in den digitalen Tod zu schicken) des Spielers ist: Achte deinen Avatar wie dich selbst.

Für diesen idealen Spieler ist das Scheitern des Eigenen klar gegen das Scheitern des Anderen abgegrenzt, will sagen, der Spieler solidarisiert sich keines-

wegs mit seinen Gegnern. Je nach Spielercharakter wird blutrünstig das gegnerische Polygonmaterial vernichtet oder zumindest der Tod desselben in Kauf genommen. Das strategisch notwendige gegnerische Sterben in der Maschine ist degradiert zum narrationskonstituierenden Agens.

Die Angst in *SILENT HILL 2* spielt in den Sequenzen keine Rolle mehr, in denen der Spielstand sich nicht verändern kann. Zwischen einem und dem nächsten Level liegen kleine filmische Einschübe, die im Wesentlichen dazu da sind, wie im Film der *Establishing Shot*, die nächste Station zu etablieren. Gleichsam sind diese Momente der Vorführung Pausen im Spielfluss.

Diesen Spielpausen folgen in *SILENT HILL 2* des öfteren Kämpfe mit speziellen Gegnern. Insbesondere bei den Kämpfen mit der Figur/den Figuren des *Pyramidheads* zeigt sich die Sinnlosigkeit affektgeladener Reaktionen des Spielers. Weder Kampfbereitschaft noch Prügelwille noch Schießwut bringen in diesen Situationen den gewünschten Effekt. Als deiktische ◀6 (voraussetzende) Komponente springt Sunderlands Detektor in diesen Situationen gar nicht erst an. Im Kampf mit diesen Gegnern (ihrerseits Interimszeugen beim Übergang von Level zu Level) ist bereits elliptisch der Wiederholungszwang des gesamten Spiels angelegt. Ein stoisches Vor- und Zurückwandern im Raum mit diesen Gegnern und möglichst an diesen Gegnern vorbei ist die zuverlässigste Verhaltensvariante, welche den Spieler als Sieger der Situation, aber nicht als Sieger über den *Pyramidhead*, hervorgehen lässt. Diese Gegner werden also nur durch die immer gleichen Aktionen überwunden und – bis auf das Endspiel – nie eliminiert. Die Situationen rund um den *Pyramidhead* sind ein gutes Beispiel für die im Spiel intentional angelegte Unterbrechung des Spielflusses in einem jeweiligen Spielabschnitt. Sie markieren das Fortschreiten der Narration durch eine Klimax, welche darin besteht, dass der Spieler gezwungen wird, sein bis dahin erlerntes, teils automatisiertes Spielverhalten neu zu kalibrieren. Die Unverwundbarkeit und die narrative Funktion des *Pyramidheads* (vom Muster her Henker, Richter, Torwächter, etc.) liegt in der Symbolik der Pyramide selbst begründet, die schon im alten Ägypten als Zeichen der Unverwundbarkeit, der Unsterblichkeit aber auch als Synonym für den Überbringer des Todes stand. Da die Erzeugung bestimmter *endings* rein vom Stil des Spielers abhängig ist, kann diese erst in einer Spielwiederholung angepasst werden: Erst am erfolgreichen Ende eines Durchlaufes lässt ein *Score* erahnbar werden, welche Verhaltensweisen gemessen werden, um ein spielerspezifisches Ende zu produzieren. ◀7

Ferner können beim Erstdurchlauf bestimmte *endings* gar nicht erspielt werden. Erst beim *Re-play*, ◀8 nach einem ersten erfolgreichen Spiel eröffnen sich weitere Lösungswege: Es eröffnet sich hier die Möglichkeit, das Suchen selbst

mit variiertem Stil zu wiederholen. Die Angst der Zustandsänderungen auf diese Art und Weise von neuem zu wagen, eröffnet bei *SILENT HILL 2* die Möglichkeit die unmögliche Welt dieses Spiels zu überwinden und zwar in einem doppelten Sinne: Es handelt sich hier sowohl um die Überwindung der Illusionen des Protagonisten James Sunderland als auch um die Revision der imaginierten Narrationslinie des Spielers. Die vom Spieler imaginierte Narrationslinie ist in einem gewissen Sinne zielgerichtet. Das Ziel ist einerseits die Lösung eines bestimmten Rätsels in einem bestimmten Level, ein Etappenziel also. Andererseits steht hinter diesem Etappenziel so etwas wie der große Entwurf der ganzen Geschichte. Denn wenn kein Entwurf für die weiterführende Narration des Spiels besteht, besteht auch kein Grund es zu Ende zu spielen. Weiterzuspielen kann nicht nur von der Beantwortung der Frage abhängen, wie das Ende wohl wäre, es hängt ab von der Frage, wie das Ganze wohl ist. Die Oszillation des Spielers zwischen Momenten der Sicherheit und der Verunsicherung ist für *SILENT HILL 2* höchst signifikant. Der Versuch des Spielers, Sicherheit über die Regeln des ganzen Repräsentationsraumes zu erwerben, führt Schritt für Schritt in den Trugschluss, es gäbe nur ein Ziel. Dieses spezifische Ende des Spiels ist jedoch nicht mit dem scheinbaren Wissen über die Teile der Narration verbunden, sondern abhängig vom Verhalten des Spielers in diesen Teilräumen (den Levels).

Die Semipermeabilität der Verunsicherung Sunderlands bereits in der Eingangssequenz (er fragt sich, wie und ob es denn möglich sein könnte, dass seine tote Frau ihm einen Brief übersendet) und die fortlaufende Aktualisierung narrativer Vorstellungsleistungen des Spielers, erzeugen auf der Ebene der Wahrnehmung eine Rückkopplung zwischen Spiel und Spieler. Daraus resultiert eine handlungsanweisende Bindung, die vom Spiel zum Spieler verläuft. In dieser Bindung bedingen sich schließlich Spielverlauf und Wahrnehmung. Das Handeln des Spielers ist gebunden an die Frequenz der Interaktionen, die Interaktionsmöglichkeiten, die Signifikanz der Interaktionsmöglichkeiten, den Grad der Immersion sowie die Kopplung kinästhetischen Inputs und visuellen Outputs. In diesem Geflecht von Interaktions-, Wahrnehmungs- und Semioseleistungen erzeugen in *SILENT HILL 2* speziell die Angst, die Suche und die Wiederholung im Sinne Kierkegaards die Motivation in einem Zustand des *angenehmen Grauens* weiterzuspielen.

Allerdings, wie z.B. Carsten Zelle in seinem Buch »Angenehmes Grauen« (1987) betont, ist die Verbindung von Grausamkeit (z.B. beim öffentlichen Strafvollzug) und darstellender Kunst ohnehin enger als gemeinhin vermutet wird. Wenigstens bis ins 18. Jahrhundert war die Nähe des Straftheaters zum barbarischem Trauerspiel ein diskursiver Topos. Der Zusammenhang besteht dabei für

Zelle darin, dass sowohl das eine als auch das andere beim Publikum *angenehmes Grauen* produziert. Und so begründet sich selbst bei Schiller noch, neben dem Angenehmen, dem Guten und dem Schönen, im Leiden eine Plattform der Lust (vgl. ebd., XV).

Die Wahrnehmung auf das Leid zu lenken steht also keineswegs im Widerspruch zu spielimmanenten Aspekten einer klassisch gedachten, ästhetisch erhabenen Welterzeugung im Spiel. Denn obschon *SILENT HILL 2* primär versucht, seine Welt plausibel zu etablieren, geht es für den Spieler und für James Sunderland um die Überwindung derselben. Und die Form der Überwindung ist angenehm grausamer Natur.

Für James Sunderland geht es darum, sein psychisches Problem zu lösen, und für den Spieler geht es darum, die Bedingungen des Repräsentations- und Narrationsraums von *SILENT HILL 2* zu ergründen. Das Verwischen der Grenze zwischen dargestellter Welt, als einem Zeichen produzierenden Repräsentationssystem, und der körperlichen Erfahrungswirklichkeit des Spielers, in kognitiver und affektiver Hinsicht, ist dabei die oberste Maxime. Paradoxerweise scheint sich demnach, durch die asymptotische Annäherung von Spielerfahrung und Welterzeugung, die Lust zu spielen zu erhöhen. Die Art und Weise wie das Suchen, die Angst, die Lust und die Grausamkeit des Akteurs (der Spieler) und seines Agenten (James Sunderland) in *SILENT HILL 2* ineinander greifen, hat im thematischen Rückgriff auf Edmund Burkes Begriff des »delightful horror« (1757 [1998], 67) und im Vorgriff auf Michael Balints Begriff der »Angstlust« (1999, 20f) bereits Nietzsche treffend in folgende Worte gekleidet:

»Man nehme zuvörderst eine starke und immer höher gesteigerte Neubegier, die Sucht nach Abenteuern der Erkenntnis, die fortwährend anreizende Gewalt des Neuen und Seltnen [...] Dazu füge man einen gewissen dialektischen Spür- und Spieltrieb, die jägerische Lust an verschmitzten Fuchsgängen des Gedankens, so dass nicht eigentlich die Wahrheit gesucht, sondern das Suchen gesucht wird und der Hauptgenuß im listigen Herumschleichen, Umzingeln, kunstmäßigen Abtöten besteht. Nun tritt noch der Trieb zum Widerspruch hinzu, die Persönlichkeit will, allen anderen entgegen, sich fühlen und fühlen lassen; der Kampf wird zur Lust und der persönliche Sieg ist das Ziel, während der Kampf um die Wahrheit nur der Vorwand ist« (Nietzsche 1954, 337).

Die Essenz des »Suchens, das gesucht wird« sowie die Feststellung, dass der Hauptgenuss desselben im »listigen Herumschleichen, Umzingeln und kunstmäßigen Abtöten bestehe«, erklärt, warum Spiele wie *SILENT HILL 2* überhaupt mit *multiple endings* funktionieren können. Nietzsche zeigt auf, dass eindeutige Lösungen gar nicht oder zumindest nicht unbedingt zum Lustreertoire des Suchenden, in unserem Fall des Spielers, gerechnet werden können.

Denn das *angenehme Grauen* kondensiert sich im Interferenzraum von Suche und Angst, nicht in der Lösung eines Problems im Problemraum des Spiels. Man könnte hier einwenden, dass die von Nietzsche vorgeschlagene Suchprozedur, im Gegensatz zur Bewältigung von *multiple endings*, ein im Wesentlichen linearer Vorgang sei. Dem bleibt lediglich entgegenzuhalten, dass für den Spieler innerhalb einer Spielprozedur der Suchvorgang stets auch ein linearer ist, angereichert mit dem Bewusstsein zwar, dass verschiedene Wege beschritten werden könnten, aber dass in je einem Spiel nur je ein Weg beschritten werden kann.

Das Suchen in Nietzsches Sinne, gekoppelt an die Parallelisierung des Suchens und der Angst bei Kierkegaard, ist fernerhin das Movens der Gewaltbereitschaft des Spielers sowie das Aggregat des Willens weiterzuspielen; jedoch nicht um aufzuklären, sondern um zu siegen. Natürlich ist die Dimension des Suchens, die Nietzsche hier bespricht, eine weit abstraktere aber nicht minder introjektive Variante dessen, was beim Spielen eines Computerspiels inszeniert wird. Dennoch bliebe zu fragen, wie überhaupt die ›Gefangennahme‹ des Spielers durch das Spiel bewerkstelligt wird, wie überhaupt der Wille erzeugt wird weiterzusuchen oder – wie beim *Replay* – nochmals zu suchen.

Enactment, Interaktion und Immersion

Die ›Gefangennahme‹ oder ›Vereinnahmung‹ des Spielers durch *angenehmes Grauen* oder die Erzeugung von *Angstlust* bzw. *delightfull horror*, wie ich sie hier für *SILENT HILL 2* und das ›Survival Horror Genre‹ postuliere, kann nur passieren, wenn einige Voraussetzungen dieses genretypischen Spiels bereits gewährleistet sind. Das Verständnis dafür, wie das Spielersubjekt sich zum Spiel verhält ist für die grundsätzliche Einordnung von Interaktions- und Immersionszuständen, wie sie oben beschrieben wurden, Voraussetzung. Um zu einer Verschränkung von Suche, Angst und Prinzipien der Wiederholung in einem Computerspiel zu gelangen, müssen bestimmte Evolutionsschritte (sowohl der Computerspiele als auch der Spielersubjekte) angenommen werden. Aufgrund der ausufernden Möglichkeiten der Bedienoberflächen für Computerspiele ist es nicht selbstverständlich, dass sich Affekte gegenüber dem Repräsentationsraum des Spiels einstellen. Denn nur wenn der Spieler nicht mehr konstant auf den perspektivischen Illusionsraum der Spieloberfläche zurückgeworfen wird, nur wenn die Angebote der graphischen Benuteroberfläche insoweit internalisiert und automatisiert sind, dass sie nicht mehr implizit auf ihr Dasein als Artefakt und den dadurch explizit ins Bewusstsein gesetzten Wahrnehmungsvor-

gang des Spielers verweisen, eröffnen sich alternative Wege, die fiktive Welt von SILENT HILL 2 zu überwinden: In diesen Phasen der Immersion⁹ territorialisiert sich der Stoff des Spiels im Körper des Spielers und wird so zu dessen Erweiterung in ästhetischer und semiotischer Hinsicht. Wenn sich das Medium im Gebrauch auf diese Art und Weise materialisiert, erscheint das Computerspiel als hybrides Konstrukt irgendwo zwischen Wahrnehmungsschule und Zeichengenerator. Hier takten, unterbrechen und organisieren die Momente der Interaktion die Phasen der Immersion. Blicklenkung, Handlungskoordination und das narrative Fortschreiten des Spielverlaufs bilden von außen betrachtet die Trias, die diese Form der Erweiterung effektiert. Diese Form der Erweiterung ist definierbar als Amalgam von theatralischem Spiel, regeldominiertem Spiel und Entertainment. Aufgrund des spezifischen Verhaltens des Spielers, das SILENT HILL 2 voraussetzt, müssen die spieltheoretischen Begriffe ›playing‹ und ›gaming‹ um Brenda Laurels Begriff des ›enactment‹ erweitert werden (vgl. dies. 1993, 50-55).¹⁰ Der Begriff des ›enactment‹ ist nicht mit Repräsentation gleichzusetzen. Diesem Begriff wohnt ein performativer Aspekt inne, der die Erzeugung von Präsenz im Spielersubjekt erfasst. Die Notwendigkeit dieser Unterscheidung entsteht aus der voranschreitenden medialen Ausdifferenzierung vor dem Hintergrund eines weitreichenden kulturellen Wandels, der mit den kulturell motivierten massenmedialen Umbrüchen zu Beginn des 20. Jahrhunderts vergleichbar ist. Man könnte hier die Frage in den Raum stellen, ob die gegenwärtige Computerspielkultur Symptom eines Wandels von der Repräsentationskultur hin zu einer Präsenzkultur ist – ein Wandel, der sich im 17. Jahrhundert in umgekehrter Richtung vollzog. Die mediale Ausdifferenzierung eines ›enactment‹-Begriffs bezogen auf den Spieler bedingt u.a., dass der Typus des Spielers von *Echtraum-Rollenspielen*, wie z.B. *Dungeons and Dragons*, sich zu dem Typus des Spielers von Computerspielen, wie SILENT HILL 2, so verhält wie zu Anfang des letzten Jahrhunderts der Bühnenschauspieler zum Filmschauspieler:

»Der Schauspieler, der auf einer Bühne agiert, versetzt sich in eine Rolle. Dem Filmdarsteller ist das sehr oft versagt, seine Leistung ist durchaus keine einheitliche, sondern aus vielen einzelnen Leistungen zusammengestellt« (Benjamin 1963, 26).

Dabei geht das Computerspiel in phänomenologischer Hinsicht schier über bloße Repräsentationsleistungen hinaus. Wenn der Ludologe Gonzalo Frasca in seinem Ansatz zwar weitestgehend jene Spieltheorien kritisiert, die sich *a posteriori* aus anderen Sparten der Medientheorie ableiten, und richtig feststellt, das Potential von Computerspielen sei »not narrative, but simulation«, dann ist die Auffassung, die Simulation sei »the ability to represent dynamic sys-

tems« inkonsequent (ders. 2001). Denn das Problem der Beschreibung und Analyse von Computerspielen entsteht zu großen Teilen dadurch, dass sie eben nicht in erster Linie der Repräsentation von Systemen dienen, sondern dass sie seit den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts eine Kultur ausbilden, die mit der Produktion von Präsenz innerhalb repräsentationaler Medien fundamental verknüpft ist (vgl. Gumbrecht 2001, 66ff). Um von Präsenzproduktion bei Computerspielen überhaupt sprechen zu können muss berücksichtigt werden, dass die Kultur der Repräsentation mit der neuerlichen Kultivierung von Präsenz eigentlich konkurriert. Demnach gilt es zu beobachten, welche Ausformungen und Mutationen sich im Bereich der digitalen Spiele aus den Kreuzungen von Repräsentations- und Präsenzkultur ergeben.

Körper und Raum

Die Erweiterungsleistung von Computerspielen besteht doch im Wesentlichen darin, dass die strukturelle Kopplung – Maturanas Begriff (vgl. ders. 1998, 104f; 115ff) – von kognitiven Prozessen und emotionalen Zuständen mit dem Ziel erfolgt, mehr Wissen über entworfene Welten interaktiv zu erwerben. Doch was, wenn wie in *SILENT HILL 2* diese Entwürfe keine eindeutige Lösung besitzen, wenn die Lösung polymorph ist?

In orthodoxen Kognitionstheorien zum Phänomen des Suchens, etwa bei Philip Johnson-Laird (1996), ist die Aufgabe und das Ziel immer Voraussetzung für einen Lösungsweg. Liegt beides nur uneindeutig vor, dann wird der Problemraum in Subklassen von Aufgaben und Zielen zerlegt. Wenn diese Zerlegungen zu keinem Ziel führen oder ohne erkennbaren Grund zu unterschiedlichen Ergebnissen, dann gibt es nur zwei Möglichkeiten: Das Problem ist entweder unlösbar oder zu komplex um es innerhalb unseres Universums zu lösen (vgl. ebd., 180ff). Natürlich ist der Spieler in *SILENT HILL 2* nicht mit einem Problemraum konfrontiert der unlösbar oder undurchführbar wäre, jedoch scheint »die eine« Lösung bei diesem Spiel nicht das Ziel zu sein. Der Zweck dieses Spiels, so meine Hypothese, kann als die »räumliche Erweiterung des Spielerkörpers mit Auswirkungen auf das innere Zeitbewußtsein« etikettiert werden. Husserl bemerkt in seinen Überlegungen zum »inneren Zeitbewußtsein« unter der Rubrik zur »Deutung der Erfassung von Zeitobjekten als Momentanerkennung und als dauernder Akt«:

»[W]o immer ein Bewußtsein auf ein Ganzes gerichtet ist, dessen Teile sukzessiv sind, kann es ein anschauliches Bewußtsein dieses Ganzen nur sein, wenn die Teile in Form von Repräsentanten zur Einheit der Momentanschauung zusammentreten« (Husserl 1966, 111).

Wenn in der Imagination des Spielers Teile des Computerspiels zu einer kontinuierlichen Narration zusammengedacht werden, findet jene Einheit der Momentanschauung statt, welche nur durch Phasen der Immersion erzeugt werden kann. Die Immersion ist über eine spezifische Räumlichkeit geprägt. Diese Räumlichkeit hat im Computerspiel architektonische Dimensionen, aber nicht nur. Es existiert darüber hinaus eine Form der atmosphärischen Immersion, welche in *SILENT HILL 2* massiv durch das Sounddesign, aber auch das Design der Oberflächen, des Lichts, der Kinetik, des Dialogdesigns, etc. bestimmt wird. Atmosphärische Immersion wird zu einem gewissen Grad auch dadurch möglich, dass der emotionale Faktor der Angst konsequent mit dem kognitiv geprägten Vorgang des Suchens einhergeht. Die atmosphärische Immersion spielt innerhalb der neueren Computerspiele eine immer tragendere Rolle. Sie ist als eine Erweiterung zu betrachten, die die Relation von Spielerkörper und Spiel-Raum neu formatiert. Auf eine Weise, die Jeffrey Shaw auch für andere interaktive Medien, wie folgt, formuliert hat:

»Körper und Raum befinden sich an der Wurzel aller Erweiterungen. Die narrative Erweiterung ist der zeitliche Körper im Raum. [...] Die interaktive Erweiterung ist der vom Körper beeinflusste Raum. Schließlich gibt es die mannigfaltigen Erweiterungen, die entweder den Raum oder den Körper unterdrücken, um die Vorherrschaft des einen über den anderen fördern.[...] Energetisch entkörperlicht sehen wir uns selbst als eine pataphysische Gattung, aufgehängt an einer schwindelerregenden Achse, die sich nahtlos zwischen dem Wirklichen und dem Virtuellen erstreckt« (Shaw 1997, 155).

Räume des Unheimlichen

Beim Spielen von *SILENT HILL 2* erfolgt die Erweiterung des Raumes durch Problem-, Handlungs- und Verhaltensräume, die von der Angst vor *dem Unheimlichen* bestimmt sind. Die Angst und das Unheimliche spielen in den Theorien zum Raum eine Sonderrolle. Der bereits erforschte Zusammenhang von architektonischem Raum und Angst vor dem Unheimlichen etwa legt nahe, diese Raumkonzepte auf die des zeitgenössischen Computerspiels anzuwenden. Erst durch die architektonische Dimension moderner Computerspiele ist es möglich, angsterzeugende Mechanismen effektiv zu integrieren: Man könnte von einer

Implementierung des Unheimlichen in die Maschine sprechen, die ihrerseits auf eine unheilige Hochzeit von *Monster* und *Maschine* verweist. Historisch betrachtet ist das *Monster* etwas, das der Mensch hervorbringt, das der Mensch zeugt und gebiert. Das Monströse der deformierten Geschöpfe zwingt den Menschen dazu diese Monster als das Andere, von ihm verschiedene, zu klassifizieren. Das kann in positiver Hinsicht geschehen (Mythenbildung), aber auch in negativer (Euthanasie). In der Konstruktion von Maschinen hingegen wiederholt sich der Schöpfungsmythos: So wie Gott den Menschen erschuf, so erschafft sich der Mensch die Maschine als sein Ebenbild (vgl. Deleuze 1974, 7ff). Durch die Kreuzung von Monster und Maschine wird das Monster zur Maschine der Maschine, zur Metamaschine, die den zeitlichen Körper im Raum (Narration) und den vom Körper beeinflussten Raum (Interaktion) auf die Ebene des Spiels manövriert. Das narrativ-textgebundene Unheimliche, beispielsweise im Krimi, der Mystery Novel oder dem Horrorroman, geht prinzipiell aus der Erzeugung von Unsicherheit im Rezipienten hervor. Die *Units* des Ungelösten, des Rätselhaften sind die Grundlage des Unheimlichen, was sich – stark vergrößert gesprochen – auf die betreffenden Filmgenres im Wesentlichen ebenso anwenden lässt. Doch das Computerspiel, welches theatrale, narrative, spielerische und nicht zuletzt architekturelle Umfänge im simulierten 3D-Raum angenommen hat, ist nicht länger als monolineares, zeitdominiertes Medium, wie die Literatur oder der Film es sind, kategorisierbar. Vielmehr vertritt das Computerspiel eine raumdominierte Form: An den Raum, d.h. die architekturelle Dichte des Spiels, werden theatrale, narrative und ludische Syntagmata rückgebunden.◀11 Dadurch wird der Spieler zum Agenten der komponierbaren Einheiten des Spiels und ist sehr viel stärker konstruktiv tätig als das Spiel preisgibt – erweckt dieses doch, aufgrund seiner impliziten Forderung nach Lösung, den Eindruck, es handle sich um ein Konglomerat analytischer Aufgaben, die nach einem Regelwerk zu absolvieren sind. Dieser Sachverhalt verweist auf jene offene Stelle dieser Spielformen, die einen Zugang für die Facetten der *Angst vor dem Unheimlichen* bietet. Nach Foucaults 1967 formuliertem Befund, dass »die aktuelle Epoche eher die Epoche des Raumes« sei (ebd., 34), erfuhr der Diskurs über Räume eine postmoderne Wende. Diese Wende brachte neue Raumtheorien hervor. In diesen speziellen Raumtheorien imitieren die Grenzen, Definitionslinien, Brüche (und die bewohnten und unbewohnten Ausformungen) durch ihre Innerlichkeit die äußeren Belange politischer, gesellschaftlicher und individueller Kräfteverteilungen. Das Wesen der territorialen Belagerung und Eroberung sowie die damit verbundenen Kontroll- und Sicherungstechniken sind in gleichem Maße Instrument und Ausdruck des jeweiligen Subjekt- und Objektverständnisses.

»Man glaubt, dass der Raum in seinen dunkelsten Winkeln und an seinen vergessenen Rändern all die Objekte von Angst und Phobie versteckt [...]. So ist Raum als Bedrohung [...] eine Metapher für alle möglichen Erosionen im bürgerlichen körperlichen und gesellschaftlichen Wohlbefinden. Der Körper ist somit sein eigenes Äußeres geworden, da seine Zellstruktur das Objekt räumlicher Gestaltung wurde, die ihre eigenen Orte für die immunologische Schlacht absteckt und die Formen seiner Antikörper beschreibt. [...] Damit bedrohen die pathologischen Räume von heute die klar abgesteckten Grenzen der Gesellschaftsordnung. Ausnahmslos dringt in den ›hellen Raum‹ die Gestalt des ›dunklen Raums‹ ein. Auf der Ebene des Körpers geschieht dies in Form von unkontrollierbaren Epidemien und auf der Ebene der Stadt in Person der Obdachlosen. Somit ergibt sich eine untrennbare Verflechtung der Bereiche des organischen Raums des Körpers und des gesellschaftlichen Raums, in dem der Körper lebt und arbeitet« (Vidler 2002).

Die beiden hier angesprochenen Sonderformen pathologischer Räume – der bedrohte Stadtraum und der bedrohte Körper – werden durch Spiele wie *SILENT HILL 2*, *RESIDENT EVIL*, etc. in den persönlichen Wohnraum importierbar. Es ergibt sich für den virtuellen Raum der Computerspiele eine Verflechtung der Bereiche des ›organischen Raums des Körpers und des gesellschaftlichen Raums, in dem der Körper lebt und arbeitet‹. Die Räume die Computerspiele hierbei konstituieren sind Hybride, die sich wesentlich aus anderen virtuellen und narrativen Räumen – Texten, Filmen, oralen Erzählungen und theatralischen Aufführungen – zusammensetzen. Dennoch sind in diesen anderen medialen Räumen, die Prinzipien des Computerspiels schon oftmals mitangelegt.

Die Frage, warum genau *pictures of gore*, wie sie im ›Survival Horror‹ eine große Rolle spielen und die ihre großen filmischen Vorgänger u.a. in Lucio Fulci, Dario Argento und Umberto Lenzi haben, sich einer so großen Beliebtheit erfreuen, hängt wohl mit einer historischen und immer noch andauernden Lust zusammen, das Leid des anderen zu betrachten. Es werden hier Bilder der Grausamkeit und psychischen Leidens beispielbar, die Metaphern des Soziopathologischen darstellen: Räume des Krieges, des Mordes, des Grauens, etc. Die Importierbarkeit so ziemlich aller pathologisierten und kriminalisierten Räume in den eigenen Wohnraum und durch die Eröffnung dieser Räume als Spielräume, ist die mit der Balintischen (1999) Angstlust verbundene Aggression und Gewaltbereitschaft des Menschen simulierbar geworden. So materialisieren sich im Computerspiel Simulakren der Gewalt. Die damit verbundene Differenzierung des Menschseins vom Tiersein und des Menschseins vom Maschine-Werden macht transparent, dass Aggression, Brutalität und die Lust an der Grausamkeit einen eigenen Raum brauchen. Computerspiele des ›Survival Horror Genres‹ stellen in diesem Zusammenhang einen legalen Freiraum jenseits der Überwachung durch die Kontrollorgane der strukturellen Gewalt dar. Kurz

gesagt: Spiele wie SILENT HILL 2 sind die straffreie Möglichkeit, kriminelle und pathologische Raumformen in wechselnden Szenarien durchzuspielen.

Fiktion und Materialität

Das Durchspielen fiktiver Szenarien in fiktiven Räumen ist im Prinzip immer schon eine Eigenart der Literatur, speziell der utopischen und dystopischen Entwürfe, gewesen.

Der Spieler von SILENT HILL 2 sieht sich einer paradoxen Welt, die nach diesen literarischen Prinzipien gebaut ist, gegenüber. Eine Welt wie diese zu erdenken liegt ganz im Reich paradoxer Metaphern, die am exponiertesten Jorge Luis Borges (1994, 21ff) mit *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* beschreibt. In Tlön existiert eine Sprache, die keine Substantive kennt, es existieren nur unpersönliche Verben, die durch einsilbige Suffixe oder Präfixe adverbialer Art näher bestimmt werden. Ein Wort für ›Mond‹ existiert hier nicht, das adäquate Wort für ›Mond‹ würde ›monden‹ lauten.

Viel aufschlussreicher als die sprachlichen Besonderheiten des utopischen Tlön ist die Konsequenz, die sich aus ihnen ergibt. Die Einwohner von Tlön betrachten ihre ganze Welt als eine Serie geistiger Prozesse, die sich nicht um Raum, sondern nacheinander in der Zeit abspielen. »Sie erfassen das Räumliche nicht als in der Zeit fortdauernd« (ebd., 23). Aus diesem Umstand heraus ist die eigentliche Domäne der Wissensproduktion der Kultur, die Wissenschaft, in Tlön nicht auf der Suche nach Wahrheiten und Wahrscheinlichkeiten. Die Suche in der Wissensproduktion ist eine Suche nach dem Erstaunen. In dieser Hinsicht ist der Spieler von SILENT HILL 2 sehr gut vergleichbar mit einem Einwohner von Tlön. Erstens stehen die innerhalb von SILENT HILL 2 erzeugten Raumobjekte in keinem Verhältnis zur Zeitarchitektur der multiplen Spielverläufe, denn die Zeitarchitektur steht lediglich im Verhältnis zum Verhalten des Spielers und seinem strategischen Handeln (eine Unterhandlung von *skills* des Spielers und *possibilities* des Spiels). Zweitens befindet sich der Spieler in einer Atmosphäre *angenehmen Grauens* auf der Suche nach der überraschenden Wendung im Plot, dem, was er selbst noch nicht als Narrationslinie imaginiert hat. Der Spieler hält bei seiner Suche Ausschau nach dem Spektakulären, dem spielimmanenten Außergewöhnlichen, schließlich dem Erstaunen in der Welt des Spiels und seines (gemeint ist das Spielersubjekt) Alltags in gleichem Maße.

Das Erstaunen ist es auch, welches in einer paradoxen Welt à la SILENT HILL 2 die Dauer von repräsentierten Gegenständen für die Wahrnehmung des Spielers retouchiert, sodass dies vom Spieler gar nicht als paradox hinterfragt wird.

Etwa die Zuhandenheit von Munition oder von Mitteln zur Gesundung des Avatars in Form von gesundheitsfördernden Getränken und Verbandskästen. Diese haben im Spielzusammenhang (und das gilt bedingt für alle Gegenstände, die der Spieler durch den Avatar sammelt) lediglich einen pragmatischen Wert: Weiterzuspielen. Es gibt keine digitalen Objekte, die grundlos gesammelt werden können. Wie im Dialektischen Materialismus die Materie können die welt-erzeugenden Repräsentationen in *SILENT HILL 2* nicht als etwas Statisches angesehen werden. Die Repräsentationen sind keine starre Struktur. Vielmehr enthält eine dynamische Struktur des Spiels die Präsenz von Raum- und Zeitobjekten im Repräsentationsraum. Hier ereignen sich jene Spannungen oder Widersprüche, die als treibende Kraft der narrativen Veränderung des Spiels wirken. Diesem Verständnis vorausgesetzt ist sowohl ein körperlich fundierter Materie- als auch Wahrnehmungsbegriff, wie z.B. Bergson vorschlägt. Dies hat weitreichende Folgen für das Verständnis der Materialität von Computerspielen: »J'appelle matière l'ensemble des images, et perception de la matière ces images rapportées à l'action possible d'une certaine image déterminée, mon corps« (Bergson 1939, 17).¹² Wenn nun, wie Bergson hier behauptet, Materie die Gesamtheit der Bilder umspannt und wenn die Wahrnehmung der Materie nichts weiter ist als eine potenzielle Rückwirkung eben dieser Bilder auf ein spezifisches Bild des eigenen Leibes, dann manifestiert sich die Materialität von Computerspielen durch eine Präsenzleistung im Körper des Spielers: Nach dem hier von Bergson vorgeschlagenen Materieverständnis fallen Computerspiele nämlich keinesfalls in die Domäne des Immateriellen. Ihre Bildlichkeit und ihre Eigenschaft durch diese Bildlichkeit Wirkungen im Körper des Spielers zu erzielen, räumt den Computerspielen den Status von Materie im herkömmlichen Sinne ein. Sie werden zum materiellen Bestandteil der Wirklichkeit durch eine spezifische Wechselwirkung von Bild, Wahrnehmung und Leiblichkeit, welche sie evozieren.

Das Spiel im Spieler

In *SILENT HILL 2* verschränkt sich auf ganz besondere Art und Weise die Lust an der Angst mit den strategischen Aufgaben, die klassische Elemente des Adventures darstellen. Auffällig ist, dass das Spiel jenseits der strategischen Anforderungen an den Spieler mit einer Neuerung im Design von zeitgenössischen Computerspielen operiert: Der Produktion von Präsenz und der Produktion von unterschiedlichen Atmosphären. Durch die enge Verschaltung von Spiel und Spieler auf der Ebene der Wahrnehmung wird das Spiel zu einem ganz beson-

deren Zeichengenerator. Dieser strukturiert die Handlungen des Spielers und kalibriert seine Strategie. Die tragende Rolle der Räumlichkeit des Spiels bei der Produktion des atmosphärisch Unheimlichen und des *angenehmen Grauens* hat historische Wurzeln. Diese Wurzeln reichen von der öffentlichen Strafverfolgung in der Frühen Neuzeit über barbarische Trauerspiele und Krimis, Mystery Novels, Horrorromane, literarische und filmische Utopien/Dystopien hin zum Horrorfilm. Die hier dargestellten pathologisierten Räume werden durch SILENT HILL 2 (und andere Spiele dieses Genres) in einer normalisierten Gesellschaft in den privaten Raum importierbar. Einmal importiert sind diese Räume dann für die Spiel- und Angstlust der Spielersubjekte freigegeben. Eine weitere große Rolle spielt bei SILENT HILL 2 die angelegte Struktur der *multiple endings*. Das *multiple ending* stellt zwar seit 1987 eine Grundstruktur des Adventures dar, jedoch sind bei SILENT HILL 2 die *multiple endings* nicht unbedingt strategieabhängig: SILENT HILL 2 ist ein Spiel, das als Präsenzraum, Problemraum und Semioseapparat vollständig von der ästhetischen Bindung des Spielers an die Spielatmosphäre abhängig ist. Es wird erst zu einem je spezifischen Repräsentationsraum durch den individuellen strategischen Stil des Spielersubjekts unter bestimmten Aspekten der Angst und des Unheimlichen. Vom Stil hängt das jeweilige Spielende und die gesamte Narration ab, die sich über die imaginierte Narrationslinie des Spielersubjekts in dessen Körper territorialisiert. Bei SILENT HILL 2 heißt Immersion nicht »Der Spieler ist im Spiel«, sondern »das Spiel ist im Spieler«.

01► Plural vom griech. Begriff *Telos*: Ende, Grenze, Ziel.

02► In den Quellennachweisen wird stets das Datum des Erscheinens der benutzten Quelle angegeben, nicht das Jahr des Erscheinens der Originaltexte.

03► Vgl. die Anm. der Übersetzerin Liselotte Richter in Kierkegaard 1984, 118.

04► Mit MANIAC MANSION stellte Ron Gilbert für *Lucasfilm Games* (heute *LucasArt*) das sog. SCUMM vor (Kurz für: Script Creation Utility for Maniac Mansion). Mit dieser Engine konnten erstmals plattformübergreifend *Point-and-Click-Adventures* verwirklicht werden, die zeitgenössischen Adventures strukturell schon recht nahe stehen.

- 05►** An anderer Stelle sollte erörtert werden, inwiefern die Rolle des individuellen Spielerverhaltens – und das diesem vorausgesetzte Spielangebot – Ausdruck eben jenes Individualismus ist, den Kierkegaard im 19. Jahrhundert maßgeblich für das 20. Jahrhundert mitvorbereitet.
- 06►** Von griech. *Deixis* für Zeigen.
- 07►** Allerdings existieren noch eine Reihe spezifischer Verhaltensweisen, die ebenfalls Einfluss auf den Verlauf haben. Z.B. wie oft man sich um die Figur Maria kümmert, ob man das Messer der Figur Angela kontrolliert u.a.m.
- 08►** Gerade in Bezug auf *SILENT HILL 2* kann man haarspalterische Debatten über das Replay-Value des Spiels führen. Diejenigen die das Spiel kennen, werden für sich entschieden haben, in welchem Maße dies hier gegeben ist. Den Lesern, die das Spiel nicht kennen, kann ich nur an die Hand geben sich selbst der Erfahrung auszusetzen.
- 09►** Jenseits der Synonyme für Immersion, *Untertauchen* oder *Eintauchen*, bezeichnet dieser Begriff in der physikalischen Definition die Einbettung eines Körpers oder Stoffes in einen anderen *Stoff*. Erweiternd für eine Immersionstheorie des Computerspiels muss berücksichtigt werden, dass ein Erzählstoff sich – metaphorisch betrachtet – beim hier angestrebten Begriff der Immersion ins Spielersubjekt einbettet.
- 10►** In vielen Theorien, ob ludologischen oder narratologischen Spieltheorien, wird der Aspekt des *enactment* unterbelichtet. Dieser ist keineswegs gleichzusetzen mit einem ›so tun als ob‹ nach der Definition von *play*. Jedoch wird der Begriff des Entertainment beim *playing* oftmals stark betont. Dass das Entertainment hier als struktureller Unterschied zwischen anderen Spielen und Computerspielen herausgearbeitet wird, ist absurd und lässt sich durch Beispiele seit dem 17. Jahrhundert widerlegen, wo eben die Komponente des ›plaisir‹ die Leitmaxime der aristokratischen Spielkultur darstellte. In den sog. *jeux d'esprit* etwa synthetisieren sich agonale und unterhaltsame Komponenten (vgl. Kolesch 2003, 165).
- 11►** Diese These ist überdeutlich in dem Spiel *REZ* verkörpert, dessen zentraler Gesichtspunkt (neben dem Ziel des Spiels) es ist, dass die Interaktionen des Spielers als Sound und Farbe übersetzt und komponiert werden (vgl. <http://www.sonicteam.com/rez/>).
- 12►** Auf Deutsch: »Materie nenne ich die Gesamtheit der Bilder, Wahrnehmung der Materie diese selben Bilder bezogen auf die mögliche Wirkung eines bestimmten Bildes, meines Leibes«.

Literatur

Balint, Michael (1999) *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Benjamin, Walter (1963) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Bergson, Henri (1939) *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*. Paris: Presses Universitaires de France.

Böhme, Gernot (1997) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Borges, Jorge Luis (1994) *Fiktionen*. Lmt. Sonderausgabe. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.

Burke, Edmund (1998). *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757). Hrsg. von Adam Phillips. Oxford: Oxford University Press.

Deleuze, Gilles/ Felix Guattari (1974) *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1967) *Andere Räume*. In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hrsg. v. Karlheinz Barck et al (1990). Leipzig: Reclam.

Frasca, Gonzalo (2001) *What is Ludology? A provisory definition*. 08.07.2001. http://ludology.org/index.php?topic=my_2_cents&page=41 (letzter Aufruf: 27.11.2004).

Gumbrecht, Hans Ulrich (2001) *Produktion von Präsenz, durchsetzt mit Absenz*. In: *Ästhetik der Inszenierung*. Hrsg. v. Josef Früchtel u. Jörg Zimmermann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Hauskeller, Michael (1995) *Atmosphären erleben. Philosophische Untersuchungen zur Sinneswahrnehmung*. Berlin: Akademischer Verlag.

Husserl, Edmund (1966) *Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins*. Hrsg. von Rudolf Boehm. Den Haag: Nijhoff.

Kierkegaard, Sören (1909) *Gesammelte Werke*. Bd. XI und XII. Hrsg. von Hermann Gotsched & Christoph Schempf. Jena: Diederichs.

Kierkegaard, Sören (1984) *Die Wiederholung. Ein Versuch der experimentierenden Psychologie von Constantin Constantius*. Kopenhagen 1843. Frankfurt a.M.: Syndikat Autoren- und Verlagsgesellschaft.

Kolesch, Doris (2003) *Kartographie der Emotionen*. In: *Kunstkammer, Laboratorium, Bühne – Schauplätze des Wissens im 17. Jahrhundert*. Hrsg. v. Helmar Schramm et al. Berlin, New York: De Gruyter.

Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Massachusetts et al.: Addison-Wesley.

Maturana, Humberto (1998) *Biologie der Realität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Neumann, John v./ Oskar Morgenstern (1944) *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton: Princeton University Press.

Nietzsche, Friedrich (1954) *Werke in drei Bänden*. Bd. 1. Hrsg. v. Karl Schlechta. München, Wien: Carl Hanser Verlag.

Shaw, Jeffrey (1997) A User's Manual. Eine Gebrauchsanweisung. Vom Expanded Cinema zur Virtuellen Realität. Karlsruhe: Edition ZKM.

Sheckley, Robert (1984) Der Seelentourist. Bergisch-Gladbach: Bastei. (Originaltitel: Mindswap).

Vidler, Anthony (2002) unHEIMlich. Über das Unbehagen in der modernen Architektur. Aus dem Englischen von Norma Keßler. Hamburg: Edition Nautilus. In: Subtropen Nr. 11/03 - März 2002. http://www.nadir.org/nadir/periodika/jungle_world/_2002/11/subo6a.htm (letzter Aufruf: 27.11.2004).

Zelle, Carsten (1987) Angenehmes Grauen. Literaturhistorische Beiträge zur Ästhetik des Schrecklichen im 18. Jahrhundert. Hamburg: Felix Meiner.

Spiele

MANIAC MANSION, Lucasfilms Games, 1987.

RESIDENT EVIL, Capcom, 1996.

REZ, Sonicteam/Sega, 2001.

SILENT HILL 2, Konami Digital Entertainment, 2001.