

***Outlast* und *Cry of Fear*. Zum queeren Potenzial des Survival Horrors im Videospiel**

Nicolai-Alexander Michalek

No Fun: Wenn Spiele keinen Spaß mehr machen

Es ist eine Szene wie sie vermutlich jeder_r Spieler_in während seiner_ihrer Karriere mehr als einmal durchlebt hat. Mit geschärften Sinnen und schweißnassen Händen an der virtuellen Waffe läuft der Protagonist vorsichtig durch einen dunklen Korridor. Es ist verdächtig still und er zögert kurz, bevor er um die nächste Ecke späht, nur um innerhalb des Bruchteils einer Sekunde, unterstrichen von einem plötzlichen Crescendo auf einer unsichtbaren Geige, von einem Monster angegriffen zu werden. Man reagiert panisch, verzieht reflexartig das Fadenkreuz und zu allem Überfluss hat man auch noch vergessen nachzuladen. Binnen weniger Sekunden ist das virtuelle Ich tot. Der „Game Over“-Screen flimmert über den Bildschirm und man ist gezwungen, vom letzten Speicherpunkt aus neu zu beginnen. Solche Situationen dienen vor allem in Survival Horror-Spielen wie *Outlast* (Red Barrel Studios, 2014), *Cry of Fear* (Team Psyskalaar, 2012) oder der *Silent Hill*-Reihe (Konami, 1999-2012), Spiele, die den_die Spieler_in in eine unheimliche Welt voller Gefahren versetzen, als dramaturgische Werkzeuge, um eine Atmosphäre konstanter Bedrohung und Unbehagen aufrechtzuerhalten. Sicherheit ist relativ und der Tod lauert buchstäblich hinter jeder Ecke. Der Wunsch, diese Angst zu verlieren und der daraus resultierende Nervenkitzel sind Faktoren, die uns in solchen Momenten antreiben, weiter zu spielen. Wir versuchen es

noch einmal, gehen wieder durch den Gang, treten um die Ecke, besiegen den schwierigen Gegner und können schließlich weiterspielen. Was aber passiert, wenn solche Spielsituationen keine Ausnahme bleiben und sich Spannung und Euphorie in anhaltenden Ärger und Frustration umwandeln? Wenn Spiele unfair werden und der Spielfortschritt sich in ein Wieder-Und-Wieder-Durchleben derselben Abschnitte verwandelt? Wenn im entscheidenden Moment die Waffe ihren Dienst versagt, die Taschenlampe ausgeht, oder eine Übermacht von Gegnern auf den Protagonisten zustürmt, während dieser ohnehin schon angeschlagen nur noch durch das Level humpeln kann, weil bereits seit einer gefühlten Ewigkeit kein Medikit aufgetaucht ist? Wenn der Held des Spiels sich in ein keuchendes und jammerndes Häufchen Elend verwandelt und der triumphale Kreuzzug gegen die Mächte des Bösen zu einem nicht enden wollenden Spießrutenlauf wird? Oder kurz gesagt: Was passiert, wenn Spiele tatsächlich keinen Spaß mehr machen?

Dieser Frage soll in diesem Essay auf den Grund gegangen werden, denn der Akt des Spielens hat neben der Tätigkeit als reine, euphorische Zerstreuung, die „ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an (der Tätigkeit) selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird“¹, auch noch eine andere, bedeutende Funktion. Wenn wir versuchen, gegen das Spielsystem anzukommen, das Spiel also zu beenden und es „zu schlagen“ (im Englischen: „to beat it“) oder gegen andere Mitspieler_innen antreten, bedeutet dies auch immer einen Wettkampf in dem gemessen wird, wie es um die eigenen Fähigkeiten bestellt ist. Der_die beste Spieler_in erlangt dabei häufig den Stellenwert einer Heldin/eines Helden, ähnlich der Protagonist_innen in vielen Spielen. Wenn also ein Spiel per Design verhindert, dass die reinen Fähigkeiten, sich in der virtuellen Welt zurechtzufinden und die Gesetzmäßigkeiten der Engine zu lernen und zu meistern, zum Sieg führen, und Faktoren wie Zufall, Redundanz, Unvorhersehbarkeit oder schlichte Fehler im Spiel die Oberhand gewinnen, könnte man davon ausgehen, dass diese Spiele von Spieler_innen tendenziell vernachlässigt werden. Survival Horror-Spiele jedoch versetzen den_die Spieler_in von Beginn an in eine Si-

¹ Spiel, das. Duden, Leipzig 2017, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel> (zuletzt eingesehen am 03.07. 2017).

tuation, in der ein Sieg aussichtslos erscheint und der Akt des Überlebens, des Herausfindens aus dieser Situation vor dem Erobern und Aneignen der Welt vorrangig ist. Sie erfreuen sich zunehmender Beliebtheit. Bonnie Ruberg beschreibt diese bewusste Ablehnung von ‚Spaß‘ im klassischen Sinne, als hedonistische Zerstreuung und Affirmation der eigenen Fähigkeiten, als Interesse an „No Fun“ und sieht darin ein queeres Potenzial für die Spieler_innen. Die bewusste Hinwendung zum Scheitern und das Durchleben negativer Emotionen wie Langeweile, Ärger, Enttäuschung und Angst bieten dabei die Möglichkeit, eben jene normativen Regeln zu hinterfragen, die bestimmen, wie Spaß und damit auch der diesem Konzept inhärente Wettkampfdrang ausgelebt werden müssen. Dies gilt insbesondere für Survival Horror-Spiele, da die Protagonisten oft männliche, heterosexuelle Figuren sind, die jedoch der üblichen Darstellung des draufgängerischen Helden, der im Alleingang ganze Armeen besiegt, nicht entsprechen und eben durch ihre Normalität oder sogar unterdurchschnittliche soziale, physische oder mentale Stärken auffallen. Die Auseinandersetzung mit diesen dysfunktionalen Spielwelten und einem virtuellen Avatar, der im Grunde eine Antithese dessen darstellt, was üblicherweise mit heteronormativer Männlichkeit assoziiert wird, zwingt vor allem männliche Spieler dazu, sich mit alternativen Männlichkeiten auseinanderzusetzen und damit wiederum ihr eigenes Verhalten in konventionelleren Spielsituationen zu reflektieren. Dieser Zusammenhang zwischen Spaß, Spieldesign und queeren Helden- und Männlichkeitsentwürfen soll im Folgenden anhand der beiden bereits genannten Beispiele *Outlast* und *Cry of Fear* ausgeführt werden.

„Well Designed“ als Bewertungskriterium?

Jasper Juul greift dieses Phänomen als „Paradox of Failure“ in seinem Buch *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Videogames* (2013) auf. Ausgehend von der Annahme, dass wir es im Allgemeinen „hassen zu verlieren, aber es lieben zu gewinnen“², beschreibt Juul, dass Momente des Versagens zwar ein wichtiger Bestandteil jeder Spielerfahrung sind (denn ohne

² Bonnie Ruberg: No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*. Vol. 2, No. 2 (2015), S. 108-124, hier S. 112.

die Möglichkeit des Verlierens ist auch im Umkehrschluss Gewinnen keine Option für den Ausgang eines Spiels), diese die Spielerfahrung allerdings nur bereichern, wenn die entsprechenden Spielelemente, die diese emotionalen Reaktionen hervorbringen, „well designed“ sind. Laut Juul liegt der Grund, warum wir trotz der permanenten Möglichkeit des Scheiterns immer weiterspielen, darin, dass das Versagen in „guten“ Spielen von Spieler_innen niemals wirklich als absoluter Fehlschlag oder Misserfolg erfahren wird, sondern Schmerz und Enttäuschung während des Spielens lediglich Handlungsmacht affirmieren und schlussendlich dazu motivieren, weiterzumachen, bis doch noch eine positive Auflösung in Form eines finalen Sieges eintritt. Negative Emotionen stehen nach dieser Logik also im Dienste eines größeren, übergeordneten Interesses in Form eines Gefühls der Superiorität über das Spielsystem, beziehungsweise über die Mitspieler_innen. Der Ausdruck „well designed“ beschreibt folglich nicht etwa ein ethisches oder moralisches Urteil, sondern lediglich, wie effektiv das Spiel die Spieler_innen bis zum (relativen) Ende an das Spiel bindet.

Wenn man also Jasper Juuls Begriff der „gut designed“ Spiele folgen möchte, liegt die Schlussfolgerung nahe, dass Spiele, die keinen Spaß machen, also Spiele, in denen negative Emotionen überwiegen oder die keine zufriedenstellende, positive Auflösung ihres Plots bieten, ‚schlecht designed‘, oder radikaler ausgedrückt überhaupt keine Spiele sind.³ Spiele, die dieser Norm nicht entsprechen, seien demzufolge nicht nur äußerst selten (denn welches Entwicklerstudio will schon ein Produkt auf den Markt bringen, das sich aller Wahrscheinlichkeit miserabel verkaufen wird) und gelten allenfalls als Nischenphänomene oder gewagte Kunstprojekte, eine Differenzierung, die es dem Medium Spiel im Allgemeinen (und in rezenten Diskussionen der letzten Jahrzehnte vor allem den Videospiele) beinahe unmöglich macht, in seiner gesellschaftlichen und kulturellen Rolle als Kunst verstanden zu werden. Ein weiterer Faktor, der diese Problematik noch verstärkt, ist die Tatsache, dass vor allem moderne, digitale Spiele häufig nur anhand oberflächlicher Elemente wie dem Charakterdesign, der Auflösung der Texturen oder

³ Auf den Begriff des Plots wird später noch differenzierter eingegangen.

der Komplexität des so genannten „Narrative Plot“⁴ gemessen werden. Andere, für das Medium weitaus spezifischere und als Alleinstellungsmerkmal fungierende Designelemente, wie beispielsweise das Inventarsystem, das Waffenverhalten oder die Wegfindung, werden oft nur dann erwähnt, wenn diese in Zusammenhang mit vermeintlich schlechten Designentscheidungen gestellt werden, die den Spielspaß schmälern.

Für Bonnie Ruberg jedoch sind es genau diese Elemente, denen wir in der Analyse von Spielen vor allen anderen Aufmerksamkeit schenken sollten. „Spaß ist niemals nur Spaß“⁵, so Ruberg, sondern ein kulturell und strukturell gegendertes, hegemoniales, politisches Konzept. Eine „bewusste Ablehnung Spaß zu haben“, so Ruberg, bedeutete gleichzeitig auch eine „Ablehnung des heteronormativen Status Quo“, die durch das bewusste Erlebnis „disruptiver Konter-Affekte“ (also eben jener negativen Emotionen, die normativ kein persistenter Teil des Spielerlebnisses sein sollten) die traditionellen Ziele von Videospiele und jenen, die sie spielen, infrage stellen.⁶ Kurz gesagt glaubt Ruberg nicht, dass Spiele, die auf traditionelle Art und Weise keinen Spaß machen, schlicht nicht existieren oder existieren sollten, sondern dass es Spieler_innen gibt, die sich bewusst entscheiden, diese sogenannten „No Fun“-Aspekte in Spielen darzustellen, auszuspielen und zu erleben und so die Wirkungsweisen des dominanten Systems durchschauen und kritisch hinterfragen können. Diese bewusste Auseinandersetzung mit Spielelementen, die den_die Spieler_in dauerhaft frustrieren, verärgern oder langweilen, begreift Ruberg als eine Form von Queerness, die als ein „Modus Spiele zu designen, zu spielen und zu fühlen“⁷ Gestalt annimmt. Auf diese Queerness soll im Folgenden beispielhaft anhand der bereits in der Einleitung genannten Survival Horror-Spiele *Outlast* und *Cry of Fear* eingegangen werden. Dabei sind vor allem drei Hauptaspekte von besonderem

⁴ George Weidman: *The Evolution of Dark Souls Level Design*. 2016, https://www.youtube.com/watch?v=ZZ9_RJ2EPo0&t=280s (zuletzt eingesehen am 23.03.2017).

⁵ Ruberg, No Fun, S. 114.

⁶ Ebd., S. 115.

⁷ Ebd.

Interesse: 1. Eine von Beginn an ‚unheimliche‘ und dysfunktionale Spielsituation; 2. Tod und Versagen als inhärenter Bestandteil der Designphilosophie und 3. gebrochene Männlichkeit als konzeptueller Bestandteil der Story.

Breaking the heterosexual Alibi: „No Fun“ als Queer Reading

Um zunächst aber die Frage zu beantworten, was genau Konzepte von Gender und Queerness mit der Frage nach Spaß in Videospiele zu tun haben könnten, lohnt es sich, einen kurzen Blick in Lee Edelmans Kritik am sogenannten queeren „Todestrieb“ und der Persistenz der Idee eines heteronormativen Futurismus zu werfen, die er in „The Future is Kids Stuff“ (1997) formuliert.⁸ Die selbstverständliche Interdependenz von Spaß und Spiel, die durch Ruberg abgelehnt wird, erinnert an die Idealisierung des Kindes als sozialpolitischen Fetisch der gesellschaftlichen Nachhaltigkeit, die Edelman westlichen Gesellschaften attestiert. Das gesellschaftliche Narrativ der „bedeutungsvollen Prokreation“ verbanne darin jegliche alternativen, queeren Lebens- und Wahrnehmungskonstruktionen unweigerlich ins sozialpolitische Abseits. „If there’s a baby, there is future, there is redemption“⁹, lautet mit Edelman dieser ideologische Leitsatz, der die Zeugung eines Kindes und damit den heterosexuellen Geschlechtsakt als das einzige darstellt, das sowohl auf individueller, als auch auf gesamtgesellschaftlicher Ebene die Zukunft sichert. Die bedeutungslose, nicht-produktive, selbstzerstörerische Wiederholung von Sexualität, also aller sexuellen Akte, bei denen nicht zumindest potenziell ein Kind entsteht, führe dabei zu einem unweigerlich vorbestimmten Ende der Geschichte der Menschheit, einer „futureless future“. Diesen Hang zum unvermeidlichen, vorzeitigen Ende einer potenziellen, perfekten sozialen Ordnung bezeichnet Edelman folglich als den „Todestrieb“, eine selbstzerstörerische Lebensart, der nicht nur Schwule und Lesben folgen, sondern eigentlich alle, die keine produktive, heterosexuelle Vereinigung anstreben. Edelman allerdings bezeichnet diesen heteronormativen Futurismus als ein Alibi, das Menschen, die sich dieser Norm

⁸ Edelman schließt in seiner Monographie *No Future* (2004) an diesen Gedanken an.

⁹ Lee Edelman: *The Future Is Kid Stuff: Queer Theory, Disidentification, and the Death Drive*. In: *Narrative*. Vol. 6, No. 1 (1998), S. 1-31, hier S. 12-13.

anpassen, Vorteile verschafft, selbst wenn aus einer heterosexuellen Vereinigung kein Kind hervorgeht. Interessanterweise sieht Edelman die Lösung dieses Problems nicht darin, eine Art Gegen-Narrativ zu erstellen, also eine bewusste, protesthafte Ablehnung dieser Verdammung queerer Lebensrealitäten, noch glaubt er, dass die Erreichung einer Gleichheit, also eine Inklusion in das dominante Narrativ bedeutungsvoller Prokreation (sollte dies überhaupt möglich sein), eine Verbesserung darstellt. Beide dieser Möglichkeiten würden den dogmatischen Grundsatz des Futurismus nur bestätigen. Vielmehr denkt Edelman, dass nur eine bewusste Affirmation dieser negativen Assoziation des Queeren, als ein Ausleben von „No-Future“, dem a priori Ausschluss der dem Tode geweihten Stimmen, auf politischer und gesellschaftlicher Ebene Gehör verschaffen wird. „Queer theory“, so Edelman, bildet dabei ein Brückenglied, auf dem Narrative zwischen heteronormativen und anderen Lebensrealitäten überlappen und wo eine Wahrheit in der Abweichung, im Atypischen gefunden und kultiviert werden kann.

Ausgehend von der Idee, dass das übergeordnete Spiele-Narrativ jene strukturellen, „nicht-spaßigen“ Absonderlichkeiten, die in Details der Engine und des Spieldesigns liegen, verdrängt und damit Ideale geschlossener, im System verankerter Konstruktionen von Spaß affirmiert, verstehe ich Rubergs Theorie der „No-Fun“ Elemente als eine praktische Anwendung von Edelmans No-Future-Ansatz für Games und die Gaming Community. Dem Konzept des Kindes bzw. des „phantasmatischen Hoffnungsträgers“ entspricht hier jene hedonistische, normative Konfiguration des Spielens als Spaß. So wird versucht, andersartige Spielelemente zu verdrängen, also zum Beispiel solche, die über die Maße schwierige, defekte oder bewusst unfaire Mechaniken verwenden und damit ein Ungleichgewicht von Spaß und Nicht-Spaß kreieren. Diese Spiele werden entweder als ‚nicht spielartig‘ oder ‚nicht spielbar‘ definiert und durch eine simple binäre Einschätzung von ‚gut‘ oder ‚schlecht designed‘ in das übergeordnete Wertungssystem integriert. Folglich werden auch Entwickler_innen und Spieler_innen, die versuchen, diese Formen des Spielens zu kultivieren, als ‚Nicht-Entwickler_innen‘ oder ‚Nicht-Spieler_innen‘ aus dem Diskurs verbannt. Dabei kann der durch Edelman geprägte Begriff des Todestriebs beinahe buchstäblich verstanden werden, da einer der Hauptgründe, warum Spiele keinen Spaß machen, der vorzeitige oder häufige Tod der Spieler_in im System ist, ob durch das Sterben eines virtuellen Avatars oder durch den Stillstand der sich drehenden

Räder im Spielautomaten. Allerdings bezieht sich diese Analogie weniger auf das Sterben der Spielfigur selbst, als vielmehr auf den masochistischen Akt des ‚Immer-Weiter-Spielens‘ trotz anhaltender Frustration angesichts des virtuellen Todes, also ein paradoxales, selbstzerstörerisches Moment, das dem Spielen im queeren Modus des „No-Fun“ anhaftet.

Wie bereits erwähnt, ist in diesem Kontext der Begriff des Narrativs möglicherweise irreführend, da dieser im Folgenden multidimensional verwendet wird und auf unterschiedlichen Ebenen zur Anwendung kommt. Das so genannte „Narrative Plot“¹⁰, beschreibt das Narrativ, das durch eine übergeordnete Instanz oder ein System quasi vorgegeben ist. Wenn wir also ein Spiel spielen, bekommen wir immer einen gewissen Kontext vorgestellt, der im Wesentlichen durch die Spieler_innen unveränderbar ist, oder nur innerhalb vorgesteckter Möglichkeiten beeinflusst werden kann. Bei Rollenspielen ist dieses Narrative Plot oft äußerst komplex und vielschichtig, während ein Glücksspielautomat oft nur anhand von bunten Aufklebern, Lichtern oder Schriftzügen einem Kontext zuzuordnen ist. Das „Experiential Plot“¹¹ auf der anderen Seite, ist die Art Narrativ, die durch das Spielen des Spieles selbst und der unmittelbaren Verhandlung mit der Spielwelt zustande kommt und die sich unter Umständen stark von dem Narrative Plot unterscheiden kann. Wenn wir also bei dem Beispiel des Spielautomaten bleiben, lässt sich feststellen, dass, während das Narrative Plot beim Glücksspiel nicht viel hergibt, das Experiential Plot das Spielerlebnis umso mehr prägt. Man kann davon ausgehen, dass der bunte Schriftzug *Book of Ra* an einem der beliebtesten Ableger dieser Automaten und die an ägyptische Hieroglyphen angelehnten Symbole den Spieler_innen kaum das Gefühl geben werden, sich im alten Ägypten zu befinden. Viel mehr sorgt das Narrativ, das die Spieler_innen selbst durch ihre Interaktion mit der Maschine herstellen, dafür, dass sie das Spiel immer wieder von vorn beginnen. Anstelle der Vorstellung, beispielsweise ein ägyptischer Gelehrter zu sein, der durch seine Kombinationsgabe schwierige Rätsel löst, um einen Schatz zu finden, ist es wahrscheinlicher,

¹⁰ Weidman, Evolution.

¹¹ Ebd.

dass der Feedback-Loop zwischen Münzeinwurf, Knopfdruck, dem Drehen der bunten Räder und der schlussendliche Gewinn die Spieler_innen zum Spielen motivieren. Spiele mit einem ausgedehnten Narrativen Plot dagegen können unter Umständen auf elaborierte oder süchtig machende Spielmechaniken verzichten, wie es beispielsweise Tell-Tale Games tun, d.h. Videospiele, die die Interaktion der Spieler_innen auf einige wenige Tastenkombinationen (so genannte „Quick-Time-Events“) reduzieren und beinahe ausschließlich durch das Erzählen einer komplexen Geschichte funktionieren. In den meisten Spielen jedoch sind Narrative und Experiential Plot eng miteinander verwoben und es bedarf einer eingehenderen Analyse, um den jeweiligen Einfluss auf das Spielerlebnis verstehen zu können.

Survival Horror und das queere Spielerlebnis

Um darzustellen, dass es nicht nur Spiele gibt, die dominanten Narrativen von Spaß und heteronormativem Prokreationismus entgegenlaufen, sondern dass diese sogar mehr als nur Nischenphänomene für eine ausgewählte Gruppe besonders masochistischer Nerds und direkt in den Gamer-Mainstream verankert sind, betrachte ich im Folgenden mit *Outlast* und *Cry of Fear* zwei ausgewählte Beispiele des Survival Horror-Genres genauer. Wie von Ewan Kirkland in „Masculinity in Video Games: The Gendered Gameplay of Silent Hill“ (2009) beschrieben, sind Survival Horror-Spiele eine „psychologically wearing, yet compelling, interactive experience“¹². Sie konfrontieren die Spieler_innen von Beginn an mit einer devianten, stressigen Ausgangssituation und verweigern damit als Spiele im Allgemeinen und als Videospiele im Speziellen normative Konstruktionen des Spaßes. Es gibt für Survival Horror-Spiele keine einheitliche Genrebeschreibung und die Abgrenzung zu anderen Videospiele, die Horrorelemente beinhalten, ist nicht immer eindeutig. Es gibt Vertreter des Genres, die ihren Schwerpunkt auf den Kampf mit verschiedenen Schusswaffen legen und von den Spieler_innen fordern, feindlichen Monstern durch den Einsatz von Waffengewalt zu trotzen, während andere eher klassischen Adventures gleichen, mit einem

¹² Ewan Kirkland: Masculinity in Videogames: The Gendered Gameplay of Silent Hill. In: *Camera Obscura*. Vol. 24, No. 2 (2009), S. 161-183, hier S. 162.

Hauptaugenmerk auf dem Lösen von Rätselaufgaben und dem allmählichen Aufdecken einer Geschichte, ohne die Möglichkeit, sich gegen die anwesenden Monster unmittelbar wehren zu können. Hybridisierungen dieser beiden Formen des Genres sind keine Seltenheit (was, wie später deutlich werden wird, zu eben jenem queeren Potenzial beiträgt, von dem Ruberg spricht). Dennoch lassen sich einige übergeordnete Spielelemente des Survival Horrors identifizieren, die die Klassifikation als Genre rechtfertigen:

1. Im Survival Horror übernehmen die Spieler_innen in der Regel die Rolle einer einzelnen Spielfigur, die entweder aus der Third-Person-Perspektive, oder der Egoperspektive dargestellt wird.
2. Die Protagonisten werden in der Regel als besonders verletzlich dargestellt. So übernehmen die Spieler_innen in einigen Spielen die Rolle eines kleinen Mädchens (*Clock Tower*, Human Entertainment, 1995) oder die eines Polizisten oder Privatdetektives, die, ähnlich dem Film *Noir*, auf eigene Faust unterwegs sind und keine Möglichkeit haben, Unterstützung anzufordern.
3. Das Narrative Plot versetzt die Spieler_innen für gewöhnlich in eine dystopische Szenerie, in der ethische, politische, soziale und judikative Normen nicht mehr oder in abgeänderter Form gelten und in der die Spieler_innen um ihr Überleben kämpfen müssen.
4. Die Erkundung der Spielumgebung ist von besonderer Bedeutung und oft ist ein Weiterkommen nur durch (dem Adventure Genre entsprechender) Manipulation der Welt durch Gegenstände möglich, die an einer Stelle gefunden und an einer anderen zum Einsatz gebracht werden müssen.
5. Bei der Erkundung der Spielwelt trifft die Protagonist_in früher oder später auf Monster, deren Angriffe es zu überleben gilt. Dies geschieht entweder durch den Einsatz von verschiedenen (oft notdürftig zusammengebauten und deshalb für Fehler anfälligen) Waffen, durch Manipulation der Umgebung (beispielsweise das Ausnutzen von Fallen, die ursprünglich für die Spieler_in gedacht waren) oder durch Flucht und das Aufsuchen von Verstecken.
6. Die Monster sind häufig an klassischer und moderner Horrorliteratur, etwa von H.P. Lovecraft oder Edgar Allan Poe angelehnt, für deren

Exposition vor allem spezifische Kameraperspektiven, Offscreen-Sounds und Konfigurationen von Licht, Schatten und Mise-en-Scène verwendet werden, um die Widersacher vor der Spieler_in zu verstecken und so den Fokus auf die Abwesenheit und die Unsichtbarkeit des Schrecklichen zu legen.

Aus diesen sechs grundlegenden Merkmalen, die jedem Survival Horror-Spiel auf die eine oder andere Art inhärent sind, lassen sich drei Beobachtungen ableiten:

- a) Die Ausgangssituation in Survival Horror-Spielen lässt sich als im Freud'schen Sinne unheimlich beschreiben, als etwas „Unübliches, das auf das Altbekannte beziehungsweise längst Vertraute zurück geht“, eine „Gattung der Phantastik, in deren Fiktionen das Unmögliche in einer Welt möglich und real wird, die unserer weitgehend gleicht, und wo Menschen, die uns ebenfalls gleichen, auf diese Anzeichen der Brüchigkeit ihrer Welt mit Grauen reagieren“¹³, eine Situation, die zwischen Fiktion und wahrgenommener Realität oszilliert.
- b) Versagen und Scheitern sind nicht etwa nur Möglichkeiten oder unangenehme und zu vermeidende Elemente des Spielerlebnisses, sondern liegen bereits in der Spielwelt selbst begründet. Die Spieler_innen befinden sich nicht so sehr auf einer heroischen Reise, auf der sie Widrigkeiten trotzen, um schlussendlich auf ein Happy End (eine prophezeite Zukunft) zuzusteuern, sondern sie müssen vielmehr versuchen, den Schaden aus einer Situation, die von vornherein durch Verdammung und scheinbarer Ausweglosigkeit heraus geprägt ist, zu minimieren.
- c) Diese von vornherein dysfunktionale Spielsituation unterscheidet Survival Horror-Spiele vom Helden-Narrativ und entwirft ein alternatives Bild von Heldentum und, damit verbunden, Männlichkeit.

¹³ Sigmund Freud: Das Ich und das Es. In: ders.: *Gesammelte Werke*. Köln 2014, S. 829-872, hier S. 865-867.

Der letzte Punkt bedarf dabei noch der weiteren Erläuterung. Männlichkeit spielt im normativen Futurismus, wie Edelman ihn beschreibt, eine wichtige Rolle und der Umstand, dass schwule Männer, die nicht an der bedeutungsvollen Prokreation teilhaben, als inferior angesehen werden, ist dabei keine Überraschung. Das gleiche gilt jedoch auch für Männer, die zwar heterosexuell veranlagt, jedoch unfähig sind, im Konkurrenzkampf zu bestehen und eine Partnerin für sich zu gewinnen. Für die Austragung dieses Konkurrenzkampfes um nicht nur die Frau als Objekt der Begierde und Affirmationsinstrument einer heteronormativen Männlichkeit, sondern auch für und gegen andere Männer, sind Spiele seit jeher ein zentrales Medium und der Faktor Männlichkeit in Bezug auf den Faktor Spielspaß stand in den letzten Jahren vor allem in der Gaming Community immer wieder zur Debatte. So gilt beispielsweise für viele populäre Spielformate die Maxime ‚töten oder getötet werden‘ und männliche Dominanz wird mit der Fähigkeit gemessen, aus Kämpfen mit entweder anderen (männlichen) Mitspielern oder virtuellen Widersachern siegreich hervorzugehen. Dies gilt vor allem für Kampfspiele wie *Mortal Combat* (Electronic Arts, 1995) und *Tekken* (Namco Bandai, 1998) oder Egoshooter wie *Unreal Tournament* (Epic Games, 2000) oder *Quake* (Id Software, 1996), in denen es eigens dafür angelegte Spielmodi gibt, wie zum Beispiel das „Deathmatch“, in denen Spieler in einer begrenzten Arena so lange gegeneinander kämpfen, bis der letzte Überlebende als Sieger aus der Partie hervorgeht. Ist eine weibliche Spielerin in diesen Partien anwesend und gibt ihr Geschlecht beispielsweise durch den Voicechat oder einen entsprechenden Namen preis, wird diese häufig von den männlichen Mitspielern nicht mehr als Gegnerin ernst genommen oder gar sexuell belästigt. Vor allem in kompetitiven Onlinespielen versuchen Spielerinnen daher oft anonym zu bleiben (Stichwort: „passing as male“), um von männlichen Mitspielern ernst genommen zu werden und Sexismus zu vermeiden. Auf der anderen Seite sind diese Spiele auch ein beliebter Austragungsort, um die Dominanz der eigenen Männlichkeit über die eines anderen zu inszenieren, durch für Außenstehende absurd wirkende Interaktionen wie das sogenannte „Tea Bagging“, bei dem ein Spieler der virtuellen Leiche eines anderen, den er gerade getötet hat, durch „Ducken“ der Spielfigur seine Genitalen ins Gesicht hält. Selbstbewusstes bis verachtendes Auftreten, Gewaltbereitschaft, Konkurrenzdenken und Risikobereitschaft sind Attribute von Männlichkeit, auch im Kontext von Computerspielen. ‚Gut spielen‘ bedeutet, möglichst sel-

ten zu sterben und dafür so häufig wie möglich andere zu töten, oder im Falle von nicht-kompetitiven Spielen das möglichst schnelle und reibungslose Erreichen des Spielendes.

Anhand der oben genannten Grundmerkmale des Genres lässt sich feststellen, dass eben diese Inszenierung heteronormativer Männlichkeit in Survival Horror-Spielen nur sehr bedingt oder gar nicht gegeben ist. Männlichkeit ist darin, wie Ewan Kirkland schreibt, „unremarkable, ordinary-looking and morally flawed“¹⁴. Tatsächlich spielen in den bisher insgesamt elf erschienenen Teilen der *Silent Hill*-Reihe zehn männliche Figuren die Hauptrolle und nur in *Silent Hill 3* bekommen die Spieler_innen die Möglichkeit, die grauenhafte Parallelwelt der verdammten Stadt mit einer weiblichen Heldin zu erkunden. Auch wenn dies auf den ersten Blick die männliche Dominanz in der Gaming Industrie zu unterstreichen scheint (was es in einem gewissen Maß sicherlich auch tut), wird jedoch bei näherer Betrachtung deutlich, dass es sich bei allen ‚Helden‘ der *Silent Hill*-Reihe um heterosexuelle, weiße Männer handelt, die in Form von Verletzung, Gefangenschaft, psychologischer Traumata, Verlustsituationen oder einer inferioren, gesellschaftlichen Stellung allesamt eine defizitäre Form von Männlichkeit verkörpern, die sich eher durch ihre Schwächen als ihre Stärken auszeichnet. Die Spieler_innen werden im Survival Horror nicht dazu angehalten, sich mit dem auserwählten Ritter in strahlender Rüstung, dem draufgängerischen Soldaten oder dem geheimnisvollen Assassinen zu identifizieren, sondern stattdessen mit dem Junggesellen Henry Townsend, der sich eines Tages unerklärlicherweise in seiner eigenen Wohnung eingesperrt wiederfindet, oder dem verwitweten, alleinerziehenden Vater Harry Mason, der im ersten Teil der Serie nach *Silent Hill* kommt, um dort nach seiner verschwundenen Tochter zu suchen.

¹⁴ Kirkland, *Masculinity*, S. 162.

**„You are not a Fighter“ – Zwischen Angst und Heldentum
im virtuellen Raum**

Das in *Silent Hill* bereits in den frühen 1990er Jahren etablierte Muster des unscheinbaren, männlichen weißen Protagonisten setzt sich auch in aktuelleren Titeln des Genres wie *Outlast* und *Cry of Fear* fort. In *Outlast* übernehmen die Spieler_innen die Rolle des investigativen Journalisten Miles Upshur, der aufgrund einer anonymen Information zum „Mount Massive Sanatorium“ (irgendwo in den USA) fährt, weil dort angeblich Wissenschaftler der Murkoff Corporation, ein fiktiver, pharmazeutischer Großkonzern, unmenschliche und unmoralische Experimente durchführen. Bei seiner Ankunft in der Anstalt erkennt Upshur schnell, dass etwas nicht stimmt: Die Türen sind vernagelt und als es ihm schließlich gelingt, durch ein Fenster in den ersten Stock des Gebäudes zu gelangen, trifft er auf einen sterbenden Soldaten, der ihm offenbart, dass die Patienten von Mount Massive frei im Gebäude herumlaufen und sowohl sein Team, als auch die Mitarbeiter von Murkoff getötet haben. Die Formulierung von Patienten und Mitarbeitern in der ausschließlich männlichen Form ist an dieser Stelle übrigens bewusst gewählt, da Mount Massive ausschließlich von Männern bewohnt wird. Im Laufe der Geschichte offenbart sich, dass tatsächlich Versuche mit Hypnose, Schlafdeprivation und Nanotechnologie an den Patienten durchgeführt wurden, was im Endeffekt dazu führte, dass eine geisterhafte Entität, die nur den Codenamen „Wallrider“ trägt, freigesetzt wurde und nun wie ein Gott von den deformierten und gewalttätigen Bewohnern der Einrichtung verehrt wird. Die Aufgabe der Spieler_innen besteht darin, im Verlauf der durchschnittlich circa sieben Stunden langen Hetzjagd durch den riesigen Gebäudekomplex einen Weg nach draußen zu finden und dabei den wild gewordenen Kultanhängern zu entkommen.

In *Cry of Fear* schlüpfen die Spieler_innen in die Rolle des 19-jährigen Simon Henriksson, der eines Abends durch die fiktive schwedische Stadt Fäversholm spaziert und dabei einen Mann bemerkt, der an einer Straßenecke auf ihn zugekrochen kommt. Simon versucht, dem Verletzten zu helfen, als plötzlich ein in der Nähe stehendes Auto seinen Motor startet, frontal auf Simon zufährt und diesen an der hinter ihm liegenden Hauswand einquetscht. Im Laufe der Geschichte stellt sich heraus, dass Simon diesen Unfall überlebt hat, in Folge seiner Verletzungen aber von der Hüfte abwärts querschnittsgelähmt und an den Rollstuhl gefesselt ist. Mentale Begleiter-

scheinungen des traumatischen Erlebnisses sind Depressionen und eine ausgeprägte Panikstörung, zu deren Therapie sein behandelnder Psychologe Doktor Purnell ihm rät, ein Tagebuch zu schreiben, in dem Simon fortan seine Emotionen und Stimmungen dokumentiert. Die tatsächlichen Folgen des Unfalles werden jedoch erst gegen Ende des Spiels aufgedeckt und das Spielgeschehen selbst beginnt nach der Unfallszene in einer Gasse von Fäversholm, in der Simon ohne eine Erinnerung daran aufwacht, was nach der Kollision passiert ist. Im Laufe der insgesamt acht Kapitel des Spiels irrt Simon auf der Suche nach einem Weg nach Hause durch verschiedene Stadtteile Fäversholms, während nach und nach immer offenkundiger wird, dass in der zunächst harmlos erscheinenden Kleinstadt bis auf ihn kein Mensch mehr zu leben scheint und stattdessen groteske Monster die Straßen und Häuser unsicher machen. Ob diese Monster real sind, oder lediglich den durch den Unfall bedingten Wahnvorstellungen Simons entstammen, wird nie eindeutig geklärt, da in den insgesamt fünf verschiedenen alternativen Enden des Spiels Anspielungen in beide Richtungen gemacht werden.

Mehr jedoch als in der Darstellung der Charaktere und des Narrative Plot (Miles ist im Spiel tatsächlich bis auf seine Arme und Beine gar nicht zu sehen, während Simon dem „ordinary-looking“-Schema entspricht, dessen Scheitern darüber hinaus durch sein kränkliches, blasses Äußeres und seinen grauen, zerschissenen Kapuzenpulli betont wird), beeinflusst das Gameplay das individuelle Spielerlebnis. Das Narrative Plot setzt in beiden Spielen die für das Genre typische, unheimliche Ausgangssituation voraus und im Falle von *Outlast* geschieht dies sogar schon vor dem Spiel in Form des Disclaimers, der die Spieler_innen mit den Worten „You are not a fighter“ und „your only choices are to run, hide, or die“ auf die Tatsache vorbereitet, dass direkte Konfrontationen aussichtslos sein und unweigerlich mit dem Tod enden werden (Abbildung 1). In *Outlast* ist also offensichtlich kein Platz für Machogehabe. *Cry of Fear* dagegen verletzt seinen Protagonisten bereits innerhalb der ersten zwei Minuten Spielzeit tödlich und entlässt die Spieler_innen ohne Wissen über dessen tatsächlichen Zustand in das Spielgeschehen. Während beide Protagonisten sich grundsätzlich erst mal in einer ähnlichen Ausgangssituation befinden, d.h., beide mehr oder weniger unverschuldet an einem labyrinthischen, von alpträumenhaften Gestalten bevölkerten Ort gelandet sind, aus dem sie einen Ausweg zurück in die Norma-

lität finden müssen, gestaltet sich die Art und Weise, wie sie dies tun, äußerst unterschiedlich. Während Simon dem klassischen Ego-Shooter Genre entsprechend im Laufe seiner Reise über ein ansehnliches Arsenal an groß- und kleinkalibrigen Feuerwaffen verfügt, um sich zur Wehr zu setzen, besitzt Miles lediglich sein Notizbuch und seinen Camcorder, der mit einem Restlichtverstärker ausgestattet ist und ihm erlaubt, die Ereignisse in Mount Massive für die Nachwelt zu dokumentieren. Diese Unterschiede in Form und Masse an Items die den Spieler_innen zur Verfügung stehen, haben einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung von Körperlichkeit (der sogenannten „corporeality“) im Spiel. Während der ausgestreckte Waffenarm von Simon, der durchgehend vom unteren Bildschirmrand ins Bildgeschehen ragt, als Zielhilfe fungiert und die Aufmerksamkeit der Spieler_innen auf das Fadenkreuz lenkt, sind in *Outlast* zu jeder Zeit Miles' Arme und Beine in verschiedenen Sprint-, Duck-, Spring- und Schleichmanövern zu sehen, wenn er beispielsweise seine Hand auf einen Türrahmen legt, um vorsichtig um eine Ecke zu spähen. Beide Spiele halten die Spieler_innen nicht dazu an, den Raum zu erobern, dies wäre ein nach vorne gerichtetes Bewegungsschema, das häufig mit Dominanz und Männlichkeit in Spielen assoziiert wird (es ist das Ziel vieler Spiele, ein Level von Anfang bis Ende zu durchlaufen, um dieses dann zu beenden und nicht noch einmal spielen zu müssen, es sich also anzueignen). Stattdessen muss durch den labyrinthischen Aufbau von Mount Massive und Fäversholm durchgehend zwischen der Bewegung nach vorne und dem spontanen Rückzug gewechselt werden. So kommt es häufig vor, dass die Spieler_innen um eine Ecke laufen, nur um sich einer Übermacht von Monstern gegenüberzusehen, was dafür sorgt, dass diese sofort wieder umdrehen müssen und so teilweise ganze Levelabschnitte mehrmals durchlaufen. Der Verlust von Raum und die damit verbundene Frustration des stereotyp männlich kodierten Eroberungsdranges sind konstante Faktoren in der Verhandlung der Spieler_innen mit der Spielwelt. Allerdings hat Miles durch sein akrobatisches Geschick einen viel größeren Bewegungs- und Aktionsradius als Simon (dieser kann lediglich springen und über kurze Distanzen sprinten). Er ähnelt dadurch bekannten Helden des Jump'n Run-Genres, wie dem Prinzen aus *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003) oder Faith aus *Mirrors Edge* (Electronic Arts und Dice, 2009). Diese Fähigkeiten verschaffen ihm jedoch keinen wesentlichen Vorteil gegenüber den zwar trägeren, jedoch zahlrei-

chen und übermenschlich starken Kontrahenten in Mount Massive. Aus diesem Grund gleicht Miles dem Prince of Persia und Faith, die sich elegant und scheinbar mühelos durch Horden von Gegnern kämpfen, lediglich in seinem kinetischen Potenzial. Man könnte sagen, dass die Elemente, die in Jump'n Run-Spielen für ein einzigartiges, viszerales Spaßerlebnis sorgen, wie Geschwindigkeit, freie Beweglichkeit und die damit verbundene Mühseligkeit, mit der sich der Charakter durch die Level bewegt (allen voran dabei die Sega Ikone Sonic The Hedgehog, dessen Spiele im Besonderen durch den Nervenkitzel, den diese Spielelemente mit sich bringen, auffallen), in *Outlast* ein gegenteiliges Gefühl vermitteln, in dem Überleben von Beweglichkeit abhängig ist, wodurch Versagen und Dysfunktionalität anstelle von *seamlesness* hervorgehoben werden. Ähnlich verhält es sich auf einer anderen Ebene mit Simons Bewaffnung. Diese ähnelt auf den ersten Blick der üblichen Form von *male empowerment*, die häufig mit den Helden in Egoshootern assoziiert wird, die sich mit lächerlich überdimensionierten Waffen beinahe schießbudenartig durch Horden von Gegnern ballern. Bei genauerer Betrachtung wird jedoch auch hier deutlich, dass *Cry of Fear*, trotz des Einsatzes von Waffengewalt, entmilitarisierte Männlichkeit darstellt. Während Miles' Beweglichkeit nicht zwingenderweise seine fehlende Körper- und Feuerkraft kompensiert, so sind auch Simons Pistolen, Schrotflinten und Scharfschützengewehre häufig gleichermaßen Hindernis wie Helfer. Anders als bei anderen Vertretern des Genres, haben Waffen in *Cry of Fear* einen hyperrealistischen Rückstoß, mit dem Simon, anscheinend ein ungeübter Schütze, nicht umgehen kann. Zudem sorgt diese Mechanik dafür, dass die ohnehin bereits rar gesäte Munition oft ins Leere trifft, was wiederum darin resultiert, dass Levelabschnitte auf der Suche nach mehr Munition entweder zurückverfolgt werden müssen, oder mit nutzlosen Waffen weiter vorangeschritten wird, die Spieler_innen sich also trotz des Waffenarsenals verwundbar und ausgeliefert fühlen. Dazu kommt noch, dass in beiden Spielen (wie es im Horror allgemein üblich ist) viele sehr dunkle Areale passiert werden müssen und während Miles daher ständig auf der Suche nach Batterien für seinen Camcorder ist (das einzige wirkliche „power up“ in *Outlast*), verfügt Simon zwar über eine eingebaute Lampe in seinem Handy, die theoretisch unendlich lange in Betrieb bleiben kann, für deren Benutzung er jedoch eine freie Hand braucht. So müssen sich die Spieler_innen in *Cry of Fear* ständig entscheiden, die Waffe in beiden Händen zu halten und damit den Rückstoß

zu vermindern, aber nichts mehr zu sehen, oder die Taschenlampe zu verwenden, aber schlechter zu treffen.

Ein weiterer interessanter Faktor ist die Verwendung von Zwischensequenzen. Diese werden in *Outlast* von den Spieler_innen aus derselben Egoperspektive erfahren wie der Rest des Spiels, während in *Cry of Fear* eine eher klassische, kinematische Präsentation mit Kamerafahrten und over-the-shoulder shots gewählt wurde. So wird Miles in einer Schlüsselszene von dem verrückt gewordenen Doktor Trager gefangen und an einen Rollstuhl gefesselt. Während der deformierte, skelettartig dünne und bis auf eine um die Hüften gewickelte Schürze komplett nackte Mann Miles über die Vorgänge in Mount Massive aufklärt, foltert er ihn und amputiert ihm zwei Finger. In *Cry of Fear* trifft Simon nach einigen Stunden auf dem Dach eines Hochhauses auf ein Mädchen namens Sophie, eine ehemalige Klassenkameradin, in die er heimlich verliebt ist. Als er ihr in einem langen Gespräch über die seltsamen Vorkommnisse in Fäversholm schließlich seine Liebe gesteht, lehnt diese seine Zuneigung ab und springt ohne eine Vorwarnung vom Dach des Hochhauses in den Tod. Beide Szenen lassen sich als Freud'sche Kastrationsphantasien deuten. Während dies in *Cry of Fear* jedoch auf einer symbolischen Ebene und in einer klassisch ödipalen Verhandlungsform geschieht, nimmt diese in *Outlast* eine eher affektive Form an und ist mit der bereits angesprochenen Symptomatik verbunden, dass heteronormative Männlichkeit nicht in erster Linie für Frauen, sondern für andere und vor anderen Männern ausgespielt wird. Während Simon also in seiner langfristigen Objektbesetzung (die dadurch deutlich wird, dass er im Gespräch zugibt, schon lange auf romantische Aufmerksamkeit seitens Sophie zu hoffen) nicht nur durch Sophies emotionale Ablehnung, sondern auch ihr unmittelbares physisches Dahinscheiden final und unwiederbringlich enttäuscht wird und dadurch seine neurotischen Züge noch verstärkt werden (diese zeigen sich vor allem in den psychotischen Episoden, die gegen Ende des Spiels mit größerer Häufigkeit auftauchen), suggeriert die Amputation von zwei Fingern durch Doktor Trager unmittelbar nach einer (durch die First-Person-Perspektive aus nächster Nähe erfahrenen) Situation des intimen Ausgeliefertseins, die unterschwellig an „Master and Slave“-Spiele aus der BDSM Szene erinnert, eine Kastrationserfahrung, die als eine provokante Übertreibung jenes Machtkampfes begriffen werden kann, der sich alltäglich und auf

diversen Ebenen zwischen unterschiedlichen, dominanten und devianten Konfigurationen von Männlichkeit abspielt.

Gebrochene Männlichkeit als Spielkonzept

Welche Aussagen zum Verhältnis von Narrative und Experiential Plot lassen sich auf Grundlage der beispielhaften Analyse zweier Spiele treffen, die eindeutig dem Survival Horror-Genre zuzuordnen sind? Und welche Bedeutung hat dieses Verhältnis für das Spielerlebnis und damit auch für die Inszenierung von Spaß und Männlichkeit?

Während die Story von *Outlast* an der Oberfläche von der unheimlichen Reise des investigativen Journalisten Miles Upshur handelt, der aus einer Anstalt entkommen muss, in der ein paramilitärischer Konzern illegale, neuropsychologische Experimente an den Patienten durchführt, eine Reise, die an sich schon eine Alternative zum klassischen Heldenepos in Videospiele darstellt, versetzt die tatsächliche Spielerfahrung die Spieler_innen in ein sieben Stunden andauerndes, homoerotisches Versteckspiel in einer apokalyptischen, isolierten *all-male society*. Der Camcorder fungiert dabei nicht nur als Lichtquelle in der dunklen Anstalt, er muss im Spielverlauf auch immer wieder verwendet werden, um bestimmte Szenen und Situationen aufzunehmen. So muss Miles die Bewohner der Anstalt mehr als einmal dabei filmen, wie sie miteinander diskutieren, schlafen oder einfach nur geistesabwesend in das Testbild eines defekten Fernsehers starren. In Kombination mit dem Umstand, dass sich die Spieler_innen häufig kniend hinter Türen und Tischen verstecken oder durch Risse in den Wänden spähen, entsteht dadurch eine voyeuristische und pornographische Ästhetik. Wie bereits erwähnt, wird Mount Massive ausschließlich von Männern bewohnt, die darüber hinaus (mit Ausnahme des Priesters und Dr. Wernicke) entweder komplett nackt sind oder lediglich eine Hose tragen, (oder wie in Tragers Fall, eine Schürze). Da die Hauptaufgabe der Spieler_innen darin besteht, schleichend und ungesehen Informationen zu sammeln und einen Weg nach draußen zu finden, kommt es unweigerlich immer wieder zu Situationen, in denen er still in einem Versteck verharrt und durch das dämmerige, grüne Bild der Kamera nicht etwa lediglich abstoßende, außerweltliche Monster beobachtet, sondern auch eine exklusive Gesellschaft von Männern, an deren sozialem Diskurs er selbst jedoch als ironischerweise einziger mental und physisch gesunder Mann nicht teilnehmen kann. So beobachtet Miles wäh-

rend seiner Zeit in Mount Massive, wie hypermaskuline, nackte Männer mit überproportionierten Genitalien verschiedene Formen sozialen Verhaltens an den Tag legen und sich entweder einfach gegenseitig ignorieren, miteinander kämpfen, in Rudeln durch die Gänge streifen oder unverschleiert homoerotische Handlungen vollführen. So wird Miles zum Beispiel in einer Szene Zeuge, wie ein Patient einen anderen fürsorglich badet. Der Tod des letzten überlebenden Soldaten am Anfang des Spiels wirkt in diesem Zusammenhang als eine Dekonstruktion und Destabilisierung militarisierter Männlichkeit, Waffengewalt und männlicher Autorität, die in dieser alternativen, monströsen Gesellschaft keinen Platz hat.

Eine ähnliche ‚alternative‘ Storyline findet sich auch in *Cry of Fear*. Während das Narrative Plot suggeriert, dass es sich bei *Cry of Fear* um die Geschichte eines psychotischen jungen Mannes handelt, der nach einem Unfall querschnittsgelähmt ist und innerhalb der Handlung des Spiels das damit verbundene Trauma (je nach Ende mehr oder minder erfolgreich) verarbeitet, bildet sich aus dem Experiential Plot eine andere Erfahrung des Übergangs zwischen verschiedenen Modi von Männlichkeit, die allerdings weniger in der Entwicklung von Simon als Hauptcharakter festzustellen sind, als vielmehr in der Art und Weise, wie sich das Spielverhalten der Spieler_innen innerhalb der Progression durch das Spiel verändert. Wie bereits erwähnt, orientiert sich *Cry of Fear* trotz seiner grundlegenden Anlehnung an Ästhetik und Funktion des Genres nicht gänzlich an den üblichen Designmaximen des Egoshooters. Vielmehr zeichnet es sich durch eine *trial and error*-Strategie aus, wodurch die Spieler_innen dazu gezwungen werden, das eigene Spielverhalten zu reflektieren und dieses der Spielwelt anzupassen. So berichtet beispielsweise der deutsche Let's Player¹⁵ „Gronkh“ von seinen Erfahrungen nach den ersten Spielstunden: „Bei *Cry of Fear* ist es so, dass man viele Gegner einschätzen lernen muss. Wenn man ‚blind‘ spielt (also

¹⁵ Ein Let's Play bezeichnet das Vorführen und Kommentieren (grundsätzlich immer vertont, teilweise auch visuell mit einer so genannten „Face Cam“, die das Gesicht der Spieler_in beim Spielen zeigt) des Spielens eines Videospieles, meist mit einer Rekordersoftware aufgenommen und in Serie auf Videoportalen wie YouTube hochgeladen und veröffentlicht. Die Form der Kommentare kann dabei von einer simplen Beschreibung der Vorgänge auf dem Bildschirm, bis hin zu einer differenzierten Metakritik der zugrundeliegenden Designentscheidungen eines Spiels reichen.

das Spiel zum ersten Mal spielt), so wie ich, dann kann man das natürlich nicht gleich beim ersten Durchlauf schaffen. Bei ‚Sawer‘ (der erste Boss des Spiels, den Gronkh gleich beim zweiten Anlauf besiegen konnte) hatte ich Glück¹⁶. Diese Reflexivität, die anfänglich auf einen Zurückgang typischer, mit dem Egoshooter assoziierter heteronormativer männlicher Verhaltensmuster zurückgeführt werden kann, greift später im Spiel auf entgegengesetzte Art und Weise. Obwohl Simon im Verlauf des Spiels charakterlich stabil (beziehungsweise instabil) bleibt, verändern die Spieler_innen die Art ihrer Verhandlung mit der Spielwelt, und während Simon im Verlauf des Spiels immer mehr Rückschläge erlebt, die ihn schlussendlich entweder zum Mörder machen oder in den Suizid treiben, spielen die Spieler_innen mit der Zeit zunehmend weniger im Modus des Survival Horrors und mehr im Modus des Egoshooters. Das bedeutet konkret, dass die anfängliche Zögerlichkeit, das beinahe panische Zurücklaufen zu vorherigen Speicherpunkten, die zeitraubende Suche nach Munition, die ängstlichen Reaktionen auf laute Geräusche (die sich zum Beispiel in einem Verziehen der Maus und damit des Fadenkreuzes äußern), der verschwenderische (mit häufigem Neu-Laden und Wieder-Spielen bestimmter Abschnitte verbundene) Umgang mit Munition oder die übermäßige Nutzung der Taschenlampe mit der Zeit einem Bewusstsein über die Funktionalität der Spielwelt und des Designs weichen und in einer ‚männlicheren‘, direkteren und auf Konfrontation ausgerichteten Spielweise münden. Während so beispielsweise zu Beginn des Spiels der Blick des Charakters (und der Spieler_innen) häufig nach unten auf den Boden gerichtet ist, um ja kein Item zu übersehen, ist im späteren Spielverlauf ein erhobener, nach vorne gerichteter Blick festzustellen. Dies wird insbesondere gegen Ende des Spiels deutlich, in denen die Spieler_innen immer häufiger ganze Abschnitte ‚überspringen‘, indem sie durch gezielten Einsatz der Sprintfunktion an den Gegnern vorbeilaufen, anstatt diese aktiv zu bekämpfen, um somit schneller voranzukommen, sie häufiger auf die Taschenlampe verzichten, um Gegner schneller durch die beidhändige Nutzung einer Waffe zu erledigen (den anfänglichen Vorzug von Orientierung gegenüber

¹⁶ Erik „Gronkh“ Range: Let's Play Cry of Fear. 2012, https://www.youtube.com/watch?v=v5_jQVhRg8M&list=PL216F7738AAA07FA0 (zuletzt eingesehen am 03.07.2017).

Schaden zugunsten von Schaden gegenüber Orientierung revidieren) oder sie, sobald sie einen neuen Raum betreten, gezielt in die Ecken schauen, weil dort häufig Monster erscheinen, um die Spieler_innen zu überraschen. Während Simons körperliche und psychische Unfähigkeit, mit der Situation umzugehen, also im Verlauf des Spiels immer evidenter wird, werden die Spieler_innen immer fähiger im Umgang mit derselben Welt und den Monstern, die diese bevölkern, bis zu dem Punkt, an dem jene regressive Tendenz zu Beginn des Spiels trotz der nach wie vor geltenden Designlimitationen überwunden ist und sich eine Inkongruenz zwischen Narrative und Experiential Plot einstellt. Obwohl *Cry of Fear* also schlussendlich doch eher zu einer heteronormativen Spielweise motiviert und die Spieler_innen ihre eigene Verletzbarkeit zugunsten einer erhöhten Mobilität und Effizienz ignorieren, lässt sich diese Entwicklung dennoch als eine queere und reflexive Erfahrung einordnen, da die nach vorne gerichtete, aggressive Haltung der Spieler_innen vor allem gegen Endes des Spiels in krassem Kontrast zum Verlust der physischen Mobilität und der mentalen Stabilität des Protagonisten steht.

Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich das Verhältnis zwischen Spielspaß und der Affirmation von positiven Emotionen und Gefühlen, und damit einem Begriff von heteronormativer Dominanz im Wettkampfgeschehen, im besten Falle arbiträr gestaltet. So könnte man bei Survival Horror-Spielen, in denen das reine Narrativ oft als defizitär begriffen werden kann, weil die Story auf den ersten Blick lückenhaft, klischeebeladen oder unlogisch scheint, die Hauptcharaktere schwach, alltäglich und austauschbar sind und der „Game Over“-Bildschirm mit demotivierender Regelmäßigkeit über den Bildschirm flimmert, annehmen, dass diese Spiele gerade in der von Männern dominierten Gaming Community nur wenig Anklang finden. Wie aber ist es dann zu verstehen, dass diese in beinahe jeglicher Form den Idealen von Spaß und Heldentum entgegenlaufenden Konzepte scheinbar überaus erfolgreich sind und längst im Mainstream angekommen zu sein scheinen? Es liegt die Vermutung nahe, dass die Spieler sich von diesen alternativen Präsentationsformen nicht etwa abschrecken lassen, sondern sich jene defizitären Elemente aneignen, diese bewusst und unbewusst selbstständig neu strukturieren, teilweise aushalten, schätzen lernen und überwinden, ohne dabei das Gefühl zu verspüren, ein nicht funktionsfähiges Spiel,

ein ‚Nicht-Spiel‘ zu spielen. Auf diese Art und Weise, transformieren sich Aspekte des Spielerlebnisses, die für gewöhnlich als zu vermeidende Störfaktoren begriffen werden, zu positiven Designfeatures, an denen potenziell unmännliche Vorgehensweisen innerhalb der Spiele neu evaluiert werden. In *Outlast* und *Cry of Fear*, werden nicht diejenigen mit dem Sieg belohnt, die rücksichtslos und aggressiv durch die Level toben, sondern jene Spieler_innen, die mit Vorsicht und Zurückhaltung vorgehen. Einer der Leitsprüche der Community lautet „get good or get wrecked“, allerdings bezieht sich die Aussage „get good“ hier nicht darauf, nicht zu sterben und das Spiel in möglichst kurzer Zeit und so effizient wie möglich zu beenden, sondern auf die Fähigkeit, aus seinen Fehlern zu lernen und den Tod als Teil des Lernprozesses zu akzeptieren und zu schätzen. Wenn man diese Erkenntnis noch einmal auf die Theorie von Edelman über den queeren Todestrieb zurückbeziehen möchte, könnte man hier auf der Ebene der Verhandlung zwischen Spiel, Spieler_innen und der Community als Ganzes durchaus von einer Affirmation üblicherweise negativ besetzter, alternativer Denk- und Spielweisen ausgehen, die weder aus dem Raster der heteronormativen Spielphilosophie herausfallen, noch diese aktiv herausfordern, sondern ihren ganz eigenen Status innerhalb der Community erfolgreich für sich beanspruchen.

Literatur

Edelman, Lee: The Future Is Kid Stuff: Queer Theory, Disidentification, and the Death Drive. In: *Narrative*. Vol. 6, No. 1 (1998), S. 1-31.

Freud, Sigmund: Das Ich und das Es. In: ders.: *Gesammelte Werke*. Köln 2014, S. 829-872.

Juul, Jesper: *The Art of Failure – An Essay on the Pain of Playing Videogames*. Massachusetts 2013.

Kirkland, Ewan: Masculinity in Videogames: The Gendered Gameplay of Silent Hill. In: *Camera Obscura*. Vol. 24, No. 2 (2009), S. 161-183.

Ruberg, Bonnie: No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in GLBTQ World-making*. Vol. 2, No. 2 (2015), S. 108-124.

Spiel, das. Duden, Leipzig 2017, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel> (zuletzt eingesehen am 03.07.2017).

Videos

Erik „Gronkh“ Range: Let's Play Cry of Fear. 2012, https://www.youtube.com/watch?v=v5_jQVhRg8M&list=PL216F7738AAA07FA0 (zuletzt eingesehen am 03.07.2017).

Erik „Gronkh“ Range: Let's Play Outlast. 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=c5hlfzcVLhY&list=PLGWGc5dfbzn86pRyW2Jy9ARpCAu4nXKIC> (zuletzt eingesehen am 03.07.2017).

Weidman, George: The Evolution of Dark Souls Level Design. 2016, https://www.youtube.com/watch?v=ZZ9_RJ2EPo0&t=280s (zuletzt eingesehen am 23.03.2017).

Autor

Ich habe meinen Master of Arts der Medienwissenschaften im März 2017 an der Ruhr-Universität Bochum erfolgreich absolviert. Dieser Text stellt einen quintessenziellen Auszug aus den Ergebnissen meiner Masterarbeit dar.

Kontakt: Nicolai.Alexander.Michalek@gmail.com