Der Raum als Mutterschoß: *Silent Hill 4* und das *hikikomori*-Phänomen

Katharina Hülsmann

1 Einleitung

In den letzten Jahren beschäftigt sich Japans Gesellschaft und auch die Presse-landschaft vermehrt mit dem Phänomen der *hikikomori* – Jugendlichen oder jungen Erwachsenen, die sich aus der Gesellschaft zurückziehen. Elterngruppen werden gegründet, Therapie-Möglichkeiten entwickelt, Studien werden veröffentlicht und immer wieder berichten die Medien über Vorfälle, die mit *hikikomori* in Verbindung gebracht werden. Das Thema *hikikomori* ist also mittlerweile, nach Jahren in denen man sich nicht damit beschäftigte, in der Öffentlichkeit angekommen. Selbst Zeitschriften hierzulande, wie etwa der „Spiegel“, haben über das Auftreten dieses neuen psychologischen Phänomens in Japan wie auch in Deutschland berichtet.¹

Der vorliegende Aufsatz thematisiert jedoch eine andere Art der Beschäftigung mit diesem Phänomen, nämlich die Verarbeitung dieses zeitgenössischen Problems in einem populärkulturellen Medium, dem Videospiel.

In einer Einführung in das Phänomen werden die verschiedenen Definitionen des Begriffes *hikikomori* umrissen. Verschiedene Motivationen der *hikikomori*, sich von der Außenwelt abzukapseln, werden ebenfalls thematisiert. Dabei wird insbesondere Michael Zielenzigers Buch „Shutting out the Sun: How Japan created its own lost generation“ (2006), in dem er die verschiedenen Positionen der Experten und Betroffenen beschreibt, zur Grundlage genommen.

Es folgen eine kurze Inhaltsangabe zu dem Videospiel *Silent Hill 4* und seine kontextuelle Verortung innerhalb des Genres *J-Horror*, das sich besonders durch seine gesellschaftskritischen Ansätze auszeichnet. Des Weiteren wird erläutert, wie man mit dem narrativen Material, das das Videospiel als neues und bisher nicht häufig wissenschaftlich behandeltes Medium liefert, umgehen wird.

¹ Der Spiegel veröffentlichte einen Artikel unter dem Titel „Einsiedler im Kinderzimmer“ (Spiegel Online 2006).

Nach dieser umfassenden Einleitung in die Thematik und Vorgehensweise werden die verschiedenen Beispiele, die einen klaren Bezug zum Thema *hikikomori* darstellen, analysiert. Dabei wird insbesondere die visuelle Gestaltung der Spielewelt berücksichtigt und der inhaltliche Aspekt in den Hintergrund gerückt.

Ein Fazit wird zeigen, dass man die Thematisierung des *hikikomori*-Phänomens in *Silent Hill 4: The Room* sehr gut an den visuellen Anspielungen und Stilmitteln erkennt, die im Videospiel verwendet werden.

2 Grundlagen

2.1 Definition des Begriffes *hikikomori*

Der Begriff *hikikomori* setzt sich etymologisch zusammen aus *hiki* und *komoru*. Dies bedeutet in etwa „sich zurückziehen und einschließen“. *Hikikomori* ziehen sich aus der Gesellschaft zurück und verbringen einen Großteil ihres Lebens in ihrem eigenen Zimmer. 2003 gab das japanische Gesundheitsministerium folgende Richtlinien für die Diagnose des *hikikomori*-Phänomens heraus: Keine Motivation, an Schule oder Arbeit teilzunehmen; keine Anzeichen von Schizophrenie oder psychischer Störung; Anhalten der Symptome für mehr als sechs Monate. (Vgl. Zielenziger 2006: 59).

Dies ist allerdings noch eine recht vage Definition, da es nicht den eigentlichen „Kern“ des Begriffes *hikikomori* mit einbezieht: Das Zurückziehen aus der Gesellschaft und Einschließen im eigenen Zimmer, also den räumlichen Aspekt, den auch Zielenziger mehr in den Vordergrund stellt: „These recluses hide in their homes for months or years at a time, refusing to leave the protective walls of their bedrooms“ (Zielenziger 2006: 16).

Michael Dzieszinski setzt sich in seiner Arbeit² auch kritisch mit dem von den Medien recht undifferenziert behandelten Begriff *hikikomori* auseinander und schreibt:

Those people clumped together as sufferers of „acute social withdrawal syndrome“ in the media under the simplified moniker of „hikikomori“, appear to

² „Hikikomori: Investigations into the phenomenon of acute social withdrawal in contemporary Japan.“ (Dzieszinski 2003).

be in actuality a heterogeneous group with largely disparate personal reasons for their social withdrawal. (Dziesinski 2003: 3)

Dziesinski unterscheidet drei Gruppen von Gründen und Motivationen der *hikikomori*, sich von ihrer Außenwelt abzukapseln.

Als Erstes nennt er die hohen kulturellen Anforderungen an Jugendliche aus der japanischen Mittelschicht, sich den kulturellen Normen und Zwängen zu unterwerfen. Nur *eine* Form des Lebenslaufes ist angemessen: nach dem Studium an einer prestigeträchtigen Universität in eine angesehene Firma einzutreten. Dabei macht die japanische Wirtschaftslage diesen Traum immer schwerer erreichbar.

Zweitens ist da die sehr zentrale Rolle, die die Schule als Institution der gesellschaftlichen Wertevermittlung im Leben japanischer Jugendlicher einnimmt und somit ihren Alltag dominiert. Wenn der Jugendliche durch diese Institution zuviel Stress ausgesetzt wird, kann dieser auch mit sozialem Rückzug reagieren.

Der dritte Faktor ist die Rolle, die die japanische Familie spielt, insbesondere das Verhältnis von Mutter und Sohn, und wie die Familie nach einem sozialen Rückzug dem Jugendlichen weiter ermöglicht, im sicheren „Kokon“ seines Zimmers zu bleiben (vgl. Dziesinski 2003: 16, 17).

Zielenziger thematisiert diese starke Verbindung zwischen Mutter und Kind ebenfalls an zwei Stellen:

Clinical research has demonstrated that mother-child interactions in Japan tend to differ from those in the West, and the most prominent distinction focuses on *amae* or “dependency”, a noun used to describe a close, cocoonlike bond. (Zielenziger 2006: 61)

The power of *amae* can also explain why a mother often encourages and abets her son’s antisocial behaviour instead of helping her *hikikomori* child break free. Whether her son is needy and afraid or just willfully indulgent, many *hikikomori*’s mother cannot simply refuse to provide care for him. Yet such codependency enables the condition to persist for months or years. (Zielenziger 2006: 65).

Die vorliegende Arbeit thematisiert unter anderem diesen Punkt, da diese besondere Beziehung zwischen Mutter und Sohn (oder die Abwesenheit dersel-

ben) sowie das Zimmer als sicherer „Kokon“ oder Ersatz für den „Mutterschoß“ sehr deutlich im Videospiel dargestellt werden.

Außerdem gibt Zielenziger ein Beispiel für eine popkulturelle Anspielung auf das *hikikomori*-Phänomen: Er erkennt das Muster in einer Szene aus *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (2001), einem Anime von Hayao Miyazaki und Studio Ghibli, hierzulande bekannt als „Chihiros Reise ins Zauberland“.

Miyazaki also reveals that the domineering proprietess of the fabulous bath-house [...] nurtures an oversized infant, still swathed in diapers, who is hidden away to live in the shadows, beneath a protective mound of pillows and bolsters. This giant baby seems unable to abandon the safety of his refuge. (Zielenziger 2006: 289)

Diese Szene des Kindes, welches nicht von der Mutter loslassen kann, was für Zielenziger offensichtlich eines der elementaren Motive des *hikikomori*-Phänomens ist, erinnert auch an den Antagonisten aus *Silent Hill 4: The Room*. Walter Sullivan tritt im Spiel als Erwachsener und als kleiner Junge auf, besessen von dem Streben in das als „sicher“ empfundene Apartment, welches den oben erwähnten „Kokon“ oder „Mutterleibersatz“ repräsentiert.³

2.2 Der analytische Umgang mit Videospielen

Das Problem bei der Analyse von Videospielen liegt im Vergleich zur Film- oder Textanalyse darin, dass ein Videospiel „interaktiv“ ist. Dies bedeutet, dass ein Videospiel in der Rezeption mehr vom Spielenden beeinflusst wird als ein Film während des Anschauens oder ein Buch während des Lesens. Trotzdem gibt es im Videospiel immer eine vorprogrammierte Geschichte, die in verschiedenen Ausführungen vom Spieler erspielt werden kann. Diese Geschichte wird, in Abwechslung mit dem interaktiven Teil des Spiels, häufig durch sogenannte *cut-scenes* (kurze eingeschobene Filmszenen) vermittelt. Crawford beschreibt dies in seinem Aufsatz zu „Interactive Storytelling“ wie folgt:

The basic structure at the outset relied on „cut-scenes“ – nongame scenes that moved the story forward. [...] You interact with the non-narrative game, then see some non-interactive story, then interact some more with the game, then see more story [...]. (Crawford 2003: 260)

³ Vgl. hierzu auch Kapitel 3.2 und 3.3.

Allerdings bezeichnet Crawford das Spiel außerhalb der *cut-scenes* als „nicht narrativ“, was jedoch nicht auf die Spielwelt von *Silent Hill 4: The Room* zutrifft. Wenn man sich in dieser Spielwelt bewegt, kann der Spieler entscheiden, ob er bestimmte Dinge in der Spielwelt untersuchen möchte, oder ob er nur die für das Spiel essentiellen Handlungen durchführt. Die Spielwelt und ihr Design werden also je nach Spielvorgang mehr oder weniger detailliert rezipiert.

Das Videospiel selbst ist, wie Frank Degler in seinem Aufsatz „Erspielte Geschichten, Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel“ (2004) erläutert, nach dem Prinzip eines Labyrinths aufgebaut, bei dem man nur den richtigen Weg finden muss, um an einen möglichen Ausgang zu gelangen. Degler wählt den Begriff des „Narratems“, um auf die Problematik der Interaktivität bei der Erfassung des Stoffes eines Videospieles einzugehen. Das „Narratem“ ist als „Stoff plus die Potenzialität seiner Ausformung“ (Degler 2004: 59) zu sehen. Während das Spiel gespielt wird, wird also eine festgelegte Geschichte vermittelt. Diese variiert bei jedem Spieldurchgang etwas, aber es ist jedes Mal die selbe Geschichte, die von Anfang an festgelegt ist.

Wenn ein Spiel gespielt wird, findet zwar einerseits keine Rezeption eines stabilen (durch den Autor schon bis ins Detail festgelegten) Textes statt – sonst wäre es schlicht kein Spiel mehr. Andererseits erreichen die Spielenden festgelegte Punkte in der Geschichte, an denen sie innerhalb stabiler Schemata eine bestimmte Freiheit – aber eben nicht alle Freiheiten – haben. Trotz der Interaktionen bleibt es ja eine bestimmte und bestimmbare Geschichte, die erzählt wird [...]. (Degler 2004: 61)

Wenn man diese Gesichtspunkte beachtet, ist die Problematik der Interaktivität also aufgelöst und man kann sich der Analyse der verschiedenen Medien, die eine Geschichte im Videospiel vermitteln, widmen. Bei *Silent Hill 4: The Room* findet dies, wie schon beschrieben, in erster Linie durch *cut-scenes* statt, die man mit Hilfe der Kriterien für die Filmanalyse behandeln kann. Weitere Informationen werden durch einzelne Seiten eines Tagebuchs, welche man im Laufe des Spiels findet, zusammengefügt und ergeben am Ende des Spiels eine unterstützende Erläuterung. Außerdem werden bestimmte Stimmungen, insbesondere weil *Silent Hill 4: The Room* in das Genre der Horror-Videospiele einzuordnen

ist, schon durch das Leveldesign (das Design der Spielwelt, durch die man die Spielfigur navigiert) vermittelt.

So etwa erläutert Degler die Funktion und Intention des Leveldesigns eines Gebietes, welches man innerhalb der „Wassergefängnis-Welt“ in *Silent Hill 4: The Room* betritt. Die „Wassergefängnis-Welt“ im Spiel entspricht dem Labyrinth-Typus des Mäanders. Ein Mäander arbeitet als Labyrinth mit der Spannung des toten Winkels. Im Leveldesign ist dies eine gekrümmte Linie, auf der sich der Spieler bewegt. Ihm wird dabei durch die Krümmung der Linie der Blick in den toten Winkel, der vor ihm liegt, verwehrt.

Der die Wand tangential streifende Blick ist sich beständig des dahinter liegenden toten Winkels bewusst, in dem sich das tödliche Monster befinden könnte. (Degler 2004: 64)

Bei der Analyse des Videospiels werden im folgenden insbesondere die *cut-scenes* berücksichtigt, da sie die Geschichte vorantreiben, sowie das Leveldesign an sich, da es eine große Rolle in der Vermittlung von Stimmungen spielt.

2.3 Einführung in *Silent Hill 4: The Room*

Die *Silent Hill*-Reihe besteht zur Zeit aus sieben international veröffentlichten Videospielen. Der erste Teil erschien 1999, damals noch für die *Playstation-1*-Konsole. 2001 folgte dann der zweite Teil der Serie für die *Playstation-2*-Konsole, 2003 der dritte Teil und 2004 der vierte. November 2007 erschien für die *Playstation-Portable*-Konsole *Silent Hill Zero*, im September 2008 erschien *Silent Hill: Homecoming* (*Playstation-3*, *Xbox-360*) und 2009 folgte der neueste Teil *Silent Hill: Shattered Memories* (*Wii*, *Playstation 2*, *Playstation Portable*). Ein weiterer Teil, *Silent Hill: Downpour*, wurde 2010 auf der renommierten Videospielemesse E3 vorgestellt und soll im Herbst 2011 erscheinen.

Silent Hill 4: The Room unterscheidet sich insofern von seinen Vorgängern, dass die Handlung nicht in der Stadt Silent Hill, die aus den vorigen Teilen bereits bekannt war, stattfindet, sondern in der Nachbarstadt South Ashfield. Henry Townsend – der Hauptcharakter, durch den der Spieler agiert –, hat anders als seine Vorgänger keine Verbindung zu der Stadt Silent Hill. Die Geschichte, die in *Silent Hill 4: The Room* erzählt wird, rankt sich auch nicht in erster Linie um

den Protagonisten, sondern um den Antagonisten, einen Serienmörder namens Walter Sullivan.

Walter Sullivan wurde von seinen Eltern als Neugeborenes in einem Zimmer des South Ashfield Apartment-Komplexes, in dem der Protagonist Henry Townsend schließlich wohnt und die eigentliche Spielhandlung beginnt, zurückgelassen und später in einem Waisenhaus in Silent Hill untergebracht. Dieses Waisenhaus steht jedoch unter der Kontrolle des ortsansässigen Kultes, mit dem die Protagonisten von früheren Spielen der Reihe schon in Konflikt getreten sind. Dort werden die Kinder misshandelt und mit religiösen Lehren indoktriniert.

Walter reist als kleiner Junge oft nach South Ashfield und versucht in das Apartment zu gelangen, in dem er einst zurückgelassen wurde. Er sucht nie nach seinen leiblichen Eltern, sondern beginnt zu glauben, dass der Raum im Apartment an sich seine Mutter sei und alles gut werde, wenn er wieder dahin zurückkäme.

Als er von einem Ritual des Kultes namens „21 Sacraments“ hört, welches zur Wiederkehr der „heiligen Mutter“ führen soll, beschließt er, die nötigen Ritualmorde durchzuführen und erhofft sich so Einlass in das Apartment. Durch diese Ritualmorde, die sich alle in unmittelbarer Nähe zu Silent Hill oder dem Apartmentkomplex abspielen, beginnt das Apartment, in dem der Hauptcharakter Henry nun lebt, in eine andere Dimension oder „Albtraum-Welt“ gezogen zu werden, und der Protagonist kann sein Zimmer nicht mehr verlassen.

An dieser Stelle beginnt der eigentliche Spielverlauf. Ziel des Videospiels ist es herauszufinden, warum Henry das Apartment nicht mehr verlassen kann und schließlich einen Weg zu finden, alles wieder zurück zur Normalität zu führen. Der Spieler muss das Apartment durch den einzigen Ausweg (ein Loch in der Badezimmerwand) verlassen, durch verschiedene albtraumhaft verzerrte Welten wandern, Rätsel lösen und Hinweise auf die Geschichte sammeln.

Am Ende des Spieles steht die Konfrontation mit Walter Sullivan in der Form eines Kampfes. Danach folgt als *cut-scene* eine von vier möglichen Schlussvarianten.

Wie bereits erwähnt, unterscheidet sich *Silent Hill 4: The Room* in verschiedenen Punkten von seinen Vorgängern. Insbesondere ist dabei zu beachten, dass

der Protagonist keinerlei Verbindung zu der Geschichte und dem Geschehen im Videospiel hat, so wie es bei den anderen Protagonisten der Fall ist, sei es in Form einer Suche nach einem verschollenen Familienmitglied wie in *Silent Hill* und *Silent Hill 2*, oder in Form eines persönlichen Rachefeldzuges wie in *Silent Hill 3*. Der Protagonist aus *Silent Hill 4: The Room* gerät ohne sein eigenes Verschulden oder eine persönliche Motivation in die alpträumhafte Welt und ist insofern als unschuldiges Opfer einer Art „Fluches“ einzustufen.

Ein weiterer Punkt, welcher neu in der Serie ist, ist die Thematisierung von gesellschaftlichen Problemen, wie z. B. das Aussetzen eines neugeborenen Kindes aufgrund von finanziellen Problemen oder die Misshandlung von Kindern im Waisenhaus.

Der „Fluch“, der sich ein unschuldiges Opfer sucht, und die Thematisierung von gesellschaftlichen Problemen sind typisch für das Genre *J-Horror*, das mit Filmen wie *The Ring* (1998) und *Ju-On* (2002) internationale Beliebtheit erreichte. Kalat schreibt in *J-Horror* (2007) dazu:

Horror movies of the past were built on a logical cause-and-effect sequence: If you do something risky, then bad things occur. Go into a haunted house, for example, and you get what you deserve. In J-Horror, that cycle is broken. In its place, ghosts are free to attack anybody at any time for no real reason. (Kalat 2007: 67)

The Haunted School [wie Kalat die „Bewegung“ *J-Horror* auch bezeichnet] is not so much about monsters, not in the literal sense. Instead the monsters serve to highlight alienation, how modern society disrupts traditional family structures and leaves the most vulnerable of us alone in an unfriendly world. [...] In each of those films we find some departure from the established traditions of how men and women are „supposed“ to relate to one another and form families. (Kalat 2007: 13, 14)

Im Folgenden wird auf die Frage eingegangen, ob in *Silent Hill 4: The Room* neben der Beschäftigung mit Themen wie Kindesmisshandlung auch noch auf das brisanter werdende Thema *hikikomori* angespielt wird.

3 Analyse von *Silent Hill 4*

3.1 Die Reise durch den Geburtskanal

In der ersten *cut-scene*, nach dem Opening und der allgemeinen Einführung in das Videospiel, wird Henrys Situation in seinem Apartment von ihm selbst erläutert:

Five days ago ... That's when I first had the nightmare. I haven't been able to get out of my room since then. The phone doesn't work, the TV doesn't work ... I can't even get anybody to hear me when I yell ... My whole world has suddenly turned insane ... My door's chained up, the windows are sealed shut ... And on top of that, someone chained the door from the inside. How am I going to get out of here ...? (*Silent Hill 4: The Room*, Konami 2004)

Die Einführung des Spielers in die Welt von *Silent Hill* macht ihm direkt deutlich, dass nur eine übernatürliche Erklärung für diese Vorkommnisse möglich ist, da Henry über die physisch möglichen Gegebenheiten hinaus von seiner Außenwelt abgeschnitten ist. Er kann die Tür, die Wände und das Fenster nicht einmal mit Rufen durchdringen, wie dies in der Realität möglich sein sollte. Außerdem ist sein Apartment von innen mit einer Kette verschlossen worden, was ja nur er selbst getan haben könnte.

Bereits in diesem Motiv, dem von innen verschlossenen Raum, kann man eine Anspielung auf das Thema *hikikomori* erkennen, weil bereits zu diesem Zeitpunkt nicht klar ist, ob der Protagonist wirklich das Apartment nicht verlassen kann oder sich selbst in diesem Apartment eingeschlossen hat. Diese Ungewissheit wird bewusst für den Spieler konstruiert. Die Tatsache, dass die Tür von innen verschlossen wurde, wird als letzter Punkt in dem oben zitierten Segment genannt und wird verstärkt durch die Worte „on top of that“.

Der erste kleinere Spannungshöhepunkt findet im Spiel statt, als Henry bei der Untersuchung seines Apartments von einem lauten Geräusch unterbrochen wird, welches aus seinem Badezimmer kommt. Navigiert man als Spieler dann die Spielfigur in jenes Badezimmer, findet Henry dort ein Loch in der Wand, welches vorerst den einzigen Ausweg aus dem versiegelten Apartment darstellt. Henry beschließt, das Apartment durch diesen Tunnel zu verlassen.

Steigt die Videospielfigur in diesen Tunnel ein, so sieht man das Geschehen nun, anders als in der Szene zuvor, aus der Ego-Perspektive. Der Spieler wird also mit der Spielfigur gleichgesetzt und sieht das Geschehen aus ihrer Sicht. Die Veränderung der Akustik markiert sehr offensichtlich eine Wende. Anstatt der spärlichen Geräuschkulisse, wie sie im Inneren des Apartments vorhanden war, hat der Spieler nun ein andauerndes Rauschen in den Ohren. Die visuelle Untermalung des ersten Übergangs in die Außenwelt im Spiel gleicht zudem einem Geburtskanal. Der Tunnel ist sehr eng und kreisförmig, die Spielfigur kriecht auf dem Bauch liegend dem Ausgang in Form eines weißen Lichtes entgegen. Es ist außerdem zu bemerken, dass im Gegensatz zu späteren Transitionsszenen, die alle dieselbe visuelle Darstellung des Geburtskanals enthalten, hier fortwährend der Spieler auch den Richtungsknopf in Richtung Ausgang gedrückt halten muss. In den späteren Szenen läuft die Reise durch den „Geburtskanal“ sehr viel schneller und automatisch ab.

Betrachtet man die bedrückende Geräuschkulisse und die Beengtheit des Tunnels, so wird klar, dass mit dem Design dieser Szene ein Gefühl der Klaustrophobie hervorgerufen werden soll. Zudem ist das Hinkriechen auf den Ausgang auch ein unangenehmes oder zumindest unsicheres Moment, da man sich nicht klar ist, was auf der anderen Seite liegt. Diese Szene ist durch ihr eindrucksvolles Design bewusst als einer der ersten Spannungsmomente im Spiel gewählt. Man kann in ihr die Analogie zur Geburt erkennen. Verfolgt man diese Allegorie, so ist das Apartment als sicherer Uterus zu sehen, aus dem der Protagonist in eine ungewisse Welt geboren wird.

Auch wenn das Apartment zuerst auch als unangenehmer Ort empfunden wird, da man ja in ihm gefangen ist, so wird dem Spieler doch durch seine erste Transition in die Außenwelt und die Gefahr, die dort lauert (wie noch im weiteren Spielgeschehen ausgeführt wird), vermittelt, dass das Apartment an sich ein sicherer Ort ist. Der Spieler zieht sich auch gerne im Laufe des Spieles in das Apartment zurück, da dort in der ersten Spielhälfte die Lebensenergie⁴ der Spielfigur wiederhergestellt wird.

⁴ Die „Lebensenergie“ zeigt im Spiel an, wieviele Treffer in Konfrontationen mit Spielgegnern die Spielfigur noch erhalten kann, bevor das Spiel beendet ist.

Zumindest zu Beginn des Spieles ist das Apartment also für den Spieler ein sicherer Rückzugsraum. Symbolisch gesehen wird das Apartment mit dem Uterus gleichgesetzt. Diese Uterus-/Geburtssymbolik findet sich an vielen Stellen des Spieles wieder, welche im Folgenden noch weiter erläutert werden sollen.

3.2 Wände aus Fleisch: Das Apartment als Uterus

Innerhalb des Spieles benutzt man das Portal in der Badezimmerwand, um nacheinander in verschiedene alpträumhafte Welten zu reisen, wo Rätsel gelöst und Gegner besiegt werden müssen. Alle diese Welten befinden sich in unmittelbarer Nähe zu Silent Hill oder South Ashfield. Es sind Orte, die Walter Sullivan als kleiner Junge oder als Erwachsener besucht hat. Außerdem sind es die Orte, an denen die letzten Ritualmorde, deren Zeuge man wird, stattfinden.

Eine dieser Welten ist die sogenannte „Apartment-Welt“. In dieser Welt befindet sich die Spielfigur im South Ashfield Apartment-Komplex, also sozusagen direkt außerhalb des Apartments, welches man so lange versucht hat zu verlassen. Beim ersten Mal, als man diese Welt besucht, betritt man sie durch das Portal in der Badezimmerwand, wie die anderen Welten auch. Beim zweiten Mal öffnet sich endlich im Spielverlauf die verschlossene Tür. Der Protagonist eilt nach draußen, nur um festzustellen, dass dies nicht die „normale“ Außenwelt ist, sondern die selbe alpträumhafte Welt, in die er durch die Portale gereist ist.

Das Leveldesign dieser „Apartment-Welt“ ist außerdem ein interessanter Faktor. Die Wände des Korridors und des Treppenhauses sind rot wie Fleisch, von Adern durchzogen und pulsieren, als ob sie lebendig wären. Henry erkennt in der räumlichen Struktur das Gebäude wieder, kann sich aber die Veränderung nicht erklären: „It looks like my apartment ... What the hell is this?“ (*Silent Hill 4: The Room*, 2004).

Das Motiv der fleischartig aussehenden Wände wird auch in einer der möglichen Endszenen für das Spiel aufgegriffen. Dieses Ende trägt den Titel „21 Sacraments“. Es stellt die Ausgangsmöglichkeit des Spieles dar, in der Walter Sullivan das Ritual der „21 Sakramente“ erfolgreich abschließt und somit in das Apartment zurückkehren kann. Nach dem Endkampf wechselt die Szene zurück zu Henrys Apartment.

Das Apartment sieht jedoch nicht so aus, wie man es verlassen hat, sondern die Wände und Oberflächen aller Möbel weisen eine ähnlich fleischartige Struktur auf, wie dies in der äußeren „Apartment-Welt“ der Fall war. Auf dem Sofa im Wohnzimmer liegt die jüngere Verkörperung des Antagonisten Walter Sullivan. Er rollt sich in Embryonalstellung zusammen und sagt: „Mom ... Mom ... I'm home ... I won't let anyone get in my way ... I'm gonna stay with you, forever ...“ (*Silent Hill 4: The Room* 2004). Währenddessen steht die ältere Verkörperung des Antagonisten neben ihm.

In dieser Szene wird die Gleichsetzung des Raumes mit dem sicheren Mutterschoß sehr deutlich. Die Figur des jungen Walter Sullivan hat im Spielverlauf niemals Interesse daran gezeigt, seine leiblichen Eltern wiederzufinden, sondern war immer fixiert auf die Rückkehr in das Apartment. Wird diese Rückkehr realisiert, wie es in diesem möglichen Ende der Geschichte der Fall ist, dann wird deutlich, dass der Raum selbst als sicherer Mutterschoß wahrgenommen wird.

Dies wird durch das Design der Räume in der „Apartment-Welt“ und in dem Apartment selbst unterstrichen, indem die Wände der Räume aus Fleisch zu sein scheinen und dadurch die direkte Gleichsetzung mit dem Uterus geschieht. Auch in diesem Design finden wir die Suggestion des Zimmers als sicheren Mutterschoß wieder.

3.3 Das wiederkehrende Motiv der Nabelschnur

In *Silent Hill 4: The Room* findet man immer wieder das Motiv der Nabelschnur. Zum einen sind riesige Nabelschnüre Teil des Designs verschiedener Levels, wie etwa der „U-Bahn-Welt“ und der „Wassergefängnis-Welt“. Diese Nabelschnüre erfüllen keinen besonderen Zweck. Sie sind zwar offensichtlich lebendig, weil sie pulsieren und sich langsam bewegen, stellen aber keine Bedrohung für die Spielfigur dar. Sie können angegriffen, aber nicht besiegt und somit nicht beseitigt werden. Im „Silent Hill Wiki“ werden sie wie folgt beschrieben:

They link all of Walter's worlds, spanning dimensions like umbilical cords. They represent Walter's dismay of being separated from his mother and her "magic cord". (The Silent Hill Wiki 2009)

In *Silent Hill 4: The Room* wird die Nabelschnur häufig als „magische Verbindung“ zwischen Mutter und Kind bezeichnet. Wie etwa in einem Text, den man in einem alten Bilderbuch im Spielverlauf findet:

Old Picture Book

There was once a baby and a mother who were connected by a magical cord. But one day the cord was cut, and the mother went to sleep. The baby was left all alone. [...]

The baby cried and cried and cried. When he thought of the mother, he remembered the feeling of being connected to her through the magical cord.

Just then, a ray of light came down from the sky. The light was very warm and made the baby feel good. When the baby looked into his hand, he saw that the magical cord was lying there.

With the cord clutched in his hand, the baby went happily to sleep. (The Lost Files, 2006)

Diese kurze Erzählung ist eine Allegorie auf die Lebensgeschichte des Antagonisten. Walter Sullivan wurde als Kind von seinen Eltern im Apartment 302 des South Ashfield Heights Apartment-Komplexes zurückgelassen. Sein Leben lang hat er versucht, diese „magische Verbindung“ zu seiner Mutter bzw. dem Apartment, das er mittlerweile als Ersatz für den Mutterschoß ansieht, wieder herzustellen. Betrachtet man das mögliche Spielende, das im vorigen Kapitel erläutert wurde, dann ist das im Bilderbuch beschriebene Ergebnis eingetreten.

Außerdem kommt Walter Sullivans Nabelschnur auch noch im konkreten Sinne im Spiel vor. Der Hausmeister des Apartment-Komplexes, Frank Sunderland, bewahrt Walters Nabelschnur in einer Kiste in seinem Apartment auf. Eigentlich ist es eine japanische Tradition, dass die Nabelschnur des Kindes in einer Holzkiste innerhalb der Familie aufbewahrt wird. Da Walter Sullivan in der Form keine Familie hatte, ist dies als ein Akt des Mitleids seitens des Hausmeisters zu sehen. Offensichtlich hat er am Schicksal des Kindes Anteil genommen:

Superintendent's Diary (Umbilical Cord)

The red box seems even stranger today. It's giving off a terrible smell.

It's disgusting, but I just can't throw it away.

It must have been around 30 years ago.

That young couple was living in the apartment, but one day they just suddenly disappeared. Ran off just like thieves in the night.

I don't know why. It must have been money troubles, or maybe they got themselves into some kind of danger. The problem came after that. They left their newborn baby when they took off. I even found the umbilical cord.

I called the ambulance right away and I heard the baby survived, but I don't know what happened to him. Although a few years later, I often saw a young kid hanging around the apartment.

One day he just stopped coming by.

Now that I think of it, I'll bet he was that abandoned baby.

It's a horrible story.

Abandoning a newborn baby ...

That all happened in Room 302 ...

And the umbilical cord I found there ...

Well, I still can't get myself to throw it away. (The Lost Files, 2006)

Dieses wiederkehrende direkte oder indirekte Motiv der Nabelschnur, welches sich im wahrsten Sinne des Wortes durch den gesamten Spielverlauf rankt, ist eine weitere Betonung der starken Beziehung zwischen Mutter und Kind. Des Weiteren ist es ein Sinnbild dafür, dass das Kind die Mutter nicht loslassen kann, die Verbindung nicht durchtrennen möchte. Dies stimmt überein mit dem Streben des Antagonisten, in das Apartment, also in den Mutterleib, zurückzukehren.

4 Schlussfolgerung

Bei dem Videospiel *Silent Hill 4: The Room* liegt die Thematisierung des *hikikomori*-Phänomens nicht direkt auf der Hand. Im gesamten Spielverlauf wird der Begriff *hikikomori* nicht einmal erwähnt. Betrachtet man jedoch die Symbolik, die sich durch das gesamte Videospiel zieht und deutet die Motive, dann wird die Anspielung auf das Thema *hikikomori* offensichtlich. Charlie Baratt, Chefredakteur der Microsoft-Sparte bei dem Online-Spielemagazin *GamesRadar*, beschreibt die Anspielungen auf das Thema *hikikomori* in *Silent Hill 4: The Room* wie folgt:

Silent Hill 4 stands out from the rest, though, by using its genre – and its unique setting – to comment on real life nightmares such as agoraphobia (a fear of the outside), *hikikomori* (extreme social withdrawal, affecting thousands of Japanese teens), clinical depression and severe loneliness. Is the game's protagonist truly trapped inside his own apartment, or has he isolated himself from the

world? Are neighbors actually out of reach, or has he disconnected from them because of mistrust and discomfort? The answers wouldn't be clear to those suffering from any of the ailments above, and they're not obvious in Silent Hill 4. (Barratt 2008: 2)

Auch wenn die Auseinandersetzung mit dem Thema *hikikomori* nicht offen innerhalb der Handlung des Videospiels angesprochen wird, so zeigt die Analyse der einzelnen Motive im Hauptteil dieser Arbeit doch, dass eine Anspielung auf das Thema *hikikomori* vorhanden ist. Die Gleichsetzung des Raumes mit dem sicheren Mutterschoß ist eines der markantesten Motive innerhalb des Videospiels.

Auch Walter Sullivans Streben, in das Apartment zurückzukehren, kann man nur verstehen, wenn man ihm eine indirekte Bedeutung zuordnet. Es gibt keinen Grund, warum ein Junge jegliches Interesse an seiner leiblichen Mutter verliert und stattdessen auf das Zimmer an sich als sicheren Mutterschoß fixiert ist. Dieses Element in der Geschichte gewinnt nur an Bedeutung, wenn man es mit *hikikomori* und ihrer Wahrnehmung des Zimmers als sicheren Ort und der Außenwelt als bedrohliche Welt gleichsetzt.

Aber der Antagonist Walter Sullivan ist nicht der einzige Mensch, der innerhalb des Videospiels diese *hikikomori*-Tendenzen aufweist. Wie auch Barratt im obigen Zitat anspricht, kann man das Verbleiben des Hauptcharakters Henry Townsend in seinem Apartment hinterfragen. Liegt dafür wirklich eine äußere Gegebenheit zugrunde, oder sind Ängste gegenüber den Mitmenschen und der Außenwelt der Grund dafür, dass Henry das Apartment nicht mehr verlassen kann?

Dieser Aspekt ist besonders brisant, da der Spieler ja selbst in die Rolle des Protagonisten schlüpft. In manchen Sequenzen des Videospiels ist er sogar direkt mit ihm gleichgesetzt, sieht das Geschehen mit den Augen von Henry. Besonders in der ersten Hälfte des Videospiels wird, wie bereits erläutert, das Apartment als sicherer Rückzugsraum charakterisiert. Dem Spieler selbst wird suggeriert, dass der Raum mit dem sicheren Mutterschoß gleichzusetzen ist.

Später im Videospiel wird das Apartment aufgrund von auftretenden Geisteserscheinungen allerdings als mehr und mehr bedrohlich empfunden und ist

offensichtlich kein sicherer Rückzugsraum mehr. Das Streben in die Außenwelt wird so zum wichtigsten Ziel des Spieles. Dies kann man auch als Metapher dafür sehen, dass die gesellschaftlich anerkannte „Heilungsmethode“ für *hikikomori* ja einzig und allein ist, sich wieder in die Außenwelt zu begeben, am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben und somit das Zimmer zu verlassen.

In *Silent Hill 4: The Room* wird also das *hikikomori*-Phänomen nicht nur in Mutterleibs-Symbolik thematisiert, sondern auch allegorisch durch die Handlung und das Spielziel.

Außerdem ist zu beachten, dass nicht nur eine Anspielung auf das Thema stattfindet, sondern dass *Silent Hill 4: The Room* als Videospiel wahrscheinlich auch einen großen Anreiz für Jugendliche besitzt. Was *hikikomori* in ihrem Zimmer tun, ist in Statistiken und dergleichen wohl schwer zu erfassen, aber eine gewisse Affinität für Dinge wie Internet, Fernsehen und Videospiele wird ihnen nachgesagt (vgl. Dziesinski 2003: 16, 22).

Beachtet man diesen Aspekt, so ist *Silent Hill 4: The Room* vielleicht auch als Identifikationsangebot für Jugendliche, die sich aus der Gesellschaft zurückgezogen haben, zu sehen. Die starke Fixierung auf das Zimmer an sich, der Umgang mit der als bedrohlich empfundenen Außenwelt und am Ende das Verlassen des Zimmers und die Rückkehr zur Normalität sind alles Motive, in denen sich diese Jugendliche wiederfinden könnten.

So ist *Silent Hill 4: The Room* als Allegorie für die Probleme der *hikikomori* und die Welt, in der sie sich befinden zu sehen. Gleichzeitig bewertet das Videospiel allerdings diesen Lebensstil: In Form des Antagonisten, der sich zurückziehen will, was als schlecht und verderblich bewertet wird und in Form des Protagonisten, der zurück in die Außenwelt gelangen will, was als gut und erstrebenswert bewertet wird. Während *Silent Hill 4: The Room* zwar mit seinen Motiven und seiner Thematik ein Identifikationsangebot für jugendliche *hikikomori* darstellt, folgt es aber der gesellschaftlich anerkannten Bewertung dieses Phänomens und zeigt als Lösung auch nur den Weg zurück in die Außenwelt auf.

Literatur

- CRAWFORD, Chris (2003): „Interactive Storytelling”. In: Wolf, Mark J.P. (Hg.): *The video-game theory reader*, New York: Routledge. S. 259–273.
- DEGLER, Frank (2004): „Erspielte Geschichten Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel”. In: Neitzel, Britta (Hg.) „See? I’m real...” – *multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster: Lit. S. 58–71.
- KALAT, David (2007): *J-Horror*. New York: Vertical.
- ZIELENZIGER, Michael (2006): *Shutting out the sun: how Japan created its own lost generation*. New York: Vintage Books.

Videospiel

Silent Hill 4: The Room, Konami 2004.

Internetquellen

- BARRATT, Charlie (2008): „Mature games that are actually mature.”
<http://www.gamesradar.com/f/mature-games-that-are-actually-mature/a-20081014113316766003/p-2> [Stand: 8.9.2009].
- DZIESINSKI, Michael J. (2003): „Hikikomori – Investigations into the phenomenon of acute social withdrawal in contemporary Japan.” <http://towakudai.blogs.com/hikikomori.research.survey.pdf> [Stand: 8.9.2009].
- SPIEGEL ONLINE (2006): „Einsiedler im Kinderzimmer”. <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,430843,00.html> [Stand: 8.9.2009].
- THE LOST FILES (2006): „Silent Hill 4: The Room (PS2)”. <http://thelostfiles.50webs.com/sh4.htm> [Stand: 8.9.2009].
- THE SILENT HILL WIKI (2009): „Greedy Worm”. http://silenthill.wikia.com/wiki/Greedy_Worm [Stand: 8.9.2009].