

Horror im japanischen Videospiele: Künstlerisch-kreatives Nachwuchssymposium zu Spielästhetik, Erzählweisen und Hintergründen der Silent-Hill-Reihe

30. Juli 18 Uhr / Hörsaal SKW A (Campus Westend der Goethe-Universität)



Ankündigung:

Zum Ausklang des Sommersemesters 2026 bereitet das J-Games-Nachwuchsprojekt der Japanologie Frankfurt am Abend des 30. Juli ein erstes Kurzsymposium vor. Das Augenmerk der Veranstaltung liegt – ganz in der Tradition des Sommerspuks am Fach – sowohl auf der wissenschaftlichen Analyse und Darbietung als auch dem ästhetischen Nachempfinden von „Horror“ aus Japan, diesmal im Videospiele. Acht Kurzvorträge diskutieren ludopoetische Teilaspekte der Silent-Hill-Reihe (insbesondere Silent Hill 2 und Silent Hill f) und die mediengeschichtlichen Ursprünge des Survival-Horror-Genres. Auch Studierende der Wiener Japanologie sind mit Vorträgen beteiligt (organisiert von Jakob Schelling M.A.).

Der Abend wird kreativ aufbereitet in Kooperation mit dem Künstlerprojekt „Survival Spheres“: Silent Hill wird so auf die Bühne gebracht und für die passende *ambiance* im Hörsaal ist gesorgt! Ein abschließender Umtrunk mit Snacks ergänzt das Programm.

Die Teilnahme ist kostenlos und steht allen Interessierten der Goethe-Universität offen.

Veranstaltungsorganisation und Kontakt: Dr. Christian Chappelow / Japanologie Frankfurt (chappelow@em.uni-frankfurt.de)

HINWEIS: Die Teilnahme an der Veranstaltung und das Verfassen eines Protokolls können im Sinne der BA-Studienordnung für den Erwerb von CP (Modul „Angewandte Japanologie“) angerechnet werden.

PROGRAMM

18.00 Uhr: Eröffnung / Dr. Christian Chappelow

Kreative Einstimmung

18.15 Uhr: Panel „Silent Hill 2“

Jasmin Pour Fathieh: Nichts als Klischees? Zum ‚Amerika‘-Setting in Silent Hill 2 zwischen Remake und Original

Naja Scheunert: Zwischen Mary und Maria: Erzählende weibliche Körperlichkeit

Mirjam Krug: Silent Hill 2 als Höllenszenario: Die Otherworld als digitaler Schwellenraum

Pause

19.30 Uhr: Panel „Survival-Horror-Genre“

Mike Hommel: Survival Horror – Eine kleine Genre- und Begriffsbestimmung

Julius Hermann: Die Spielwelt von Siren – Horror im ländlichen Japan

20.15 Uhr: Panel „Silent Hill f“

Salome Preyser: Die klangliche Konstruktion der zwei Welten in Silent Hill f

Rebecca Blauensteiner: Die weibliche Psyche Hinakos in Silent Hill f

Antares Haller: Heilung oder Unheil – Die Rolle und Konstruktion von traditioneller und moderner Medizin in Silent Hill f

Kreativer Ausklang

21.15 Uhr: Austausch und Umtrunk

21.45 Uhr: Veranstaltungsende

ABSTRACTS

Jasmin Pour Fathieh (MA Anglophone Literatures GU): „Nichts als Klischees? Zum ‚Amerika‘-Setting in Silent Hill 2 zwischen Remake und Original“

Mit einer Resort-Stadt in Maine als Schauplatz reiht sich Silent Hill 2 (2001) in einen Trend japanischer Videospiele um die Jahrtausendwende, auf amerikanische Settings und Protagonisten zurückzugreifen. Mein Vortrag widmet sich der Designphilosophie des Videospieldesigners, insbesondere der Darstellung des imaginierten „Amerikas“. Wie und warum wird diese Kulisse als Reflexion der menschlichen Psyche inszeniert? Welche medialen Referenzen werden genutzt und wodurch ist das „amerikanische“ Setting inspiriert? Ein Vergleich mit dem Remake (2024) ergänzt den Fragenkatalog: Welchen Einfluss haben Entwicklungen im Horror-Genre, der Videospieldesignbranche und in der Erwartungshaltung des Publikums auf die „Amerika“-Darstellung genommen? Inwiefern lässt sich die poetische Essenz des Originals übertragen?

Naja Scheunert (Japanologie Frankfurt): „Zwischen Mary und Maria: Erzählende weibliche Körperlichkeit“

Auf den ersten Blick folgt Silent Hill 2 vertrauten Mustern des (Survival-)Horror: Der weibliche Körper erscheint zugleich als Opfergabe für das Grauen sowie als *damsel in distress* für den männlichen Protagonisten James Sunderland. Der Kontrast zwischen der todkranken Ehefrau Mary und ihrer sexualisierten Doppelgängerin Maria zeigt eine unkonventionelle Form der Verhandlung zwischen männlichem Verlangen und Schuldbewusstsein, die im Figurendesign des Body-Horror Gestalt annimmt. Die Kämpfe gegen sexualisierte Krankenschwestermonster sowie James' Abkehr von der *femme fatale* Maria stellen Fragen an Gender und Frauenbilder in der Spiellogik, denen dieser Vortrag nachgeht.

Mirjam Krug (MA Religionswissenschaft GU): „Silent Hill 2 als Höllenszenario: Die Otherworld als digitaler Schwellenraum“

Die Videospieldesignreihe Silent Hill lässt sich als digitaler Erfahrungsraum verstehen, in dem religiöse und mythologische Vorstellungen, Bildwelten und Motive kombiniert und transformiert werden. In diesem Vortrag wird Silent Hill 2 als ludonarratives Höllenszenario aus einer religionswissenschaftlichen Perspektive analysiert. Im Zentrum steht die „Otherworld“ als Schwellenraum, in dem christliche Vorstellungen von Schuld und Sühne sowie buddhistische Jenseitsvorstellungen und andere symbolischen Deutungssysteme synkretisch miteinander in Beziehung gesetzt werden. Untersucht wird die Inszenierung der Spielwelt, die weniger als kohärenter Ort denn als psychisch konstruierte Hölle verstanden werden kann, die sich als subjektiver Erfahrungszustand zeigt, insbesondere in Bezug auf die Figuren James Sunderland und Angela Orosco.

Mike Hommel (Japanologie Frankfurt): „Survival Horror – Eine kleine Genre- und Begriffsbestimmung“

Das Videospieldesign Resident Evil (Capcom) hat 1996 den Begriff *Survival-Horror* geprägt und damit ein Subgenre des Videospieldesignhorror geschaffen (Fahs 2009), dem auch die Silent-Hill-Reihe zugeordnet wurde. Nach einer kurzen Begriffsdefinition soll retrospektiv dieses Subgenre analytisch dekonstruiert, das ludische Element des *Horror* und *Survivals* näher betrachtet und markante Genrevertreter identifiziert werden. Der Fokus des Vortrags richtet sich zwar mediengeschichtlich auf Videospiele, der Einfluss von Literatur und Film auf das Genre ist allerdings nicht zu vernachlässigen. Abschließend ergibt sich die Frage, ob im Rückblick nicht bereits vor „Resident Evil“ Titel erschienen sind, die dem *Survival Horror* aus heutiger Sicht zugeordnet werden müssten.

Travis Fahs (October 30, 2009). "IGN Presents the History of Survival Horror". IGN. (Abgerufen am 27.04.2026)

Julius Hermann (Japanologie Wien): „Die Spielwelt von *Siren* – Horror im ländlichen Japan“

Der Vortrag beschäftigt sich mit der Darstellung des ländlichen Raumes in dem Survival-Horror Spiel *Siren*. *Siren* spielt in dem ländlichen Dorf Hanuda, welches ein apokalyptisches Szenario durchlebt. Durch die Bäche strömt rotes Wasser, eine Sirene schallt immer wieder und die Einwohner verkommen zu untoten Monstern. In einer Analyse der Spielwelt werden die verfremdeten und monströsen Teile des Dorfes sowie die unterschiedlichen Perspektiven der spielbaren Charaktere auf diesen ländlichen Horror-Raum genauer beleuchtet. Die Betrachtung dieser Darstellungen soll verdeutlichen, wie das Spiel mit sozio-kulturellen Phänomenen Japans zusammenhängt und welche Unsicherheiten in Bezug auf ländliche Gebiete darin verarbeitet werden.

Salome Preyzer (Japanologie Wien): „Die klangliche Konstruktion der zwei Welten in *Silent Hill f*“

Der Handlungsort des Horrorspiels *Silent Hill f* wechselt im Verlauf der Geschichte zwischen der „Nebelstadt“ und der „düsteren Schreinwelt“. Auffällig ist, dass jeweils ein eigener Komponist für das Sounddesign beider Welten verantwortlich ist, wodurch sich charakteristische Klangbilder ergeben. Yamaoka Akira prägt die „Nebelstadt“ mit verzerrten, industriellen Klängen, während Inage Kensuke die „düstere Schreinwelt“ durch eher zeremoniellen Sound gestaltet. Im Rahmen einer vergleichenden qualitativen Analyse der klanglichen Merkmale beider Spielwelten untersucht der Vortrag, inwiefern diese unterschiedlichen Sounddesigns zu verschiedenen atmosphärischen Wirkungen führen. Dabei werden die Beispiele in den größeren Kontext von Horrorspielen eingeordnet, in denen Sound eine zentrale Rolle bei der Erzeugung von Spannung, Verunsicherung und Immersion spielt.

Rebecca Blauensteiner (Japanologie Wien): „Die weibliche Psyche Hinakos in *Silent Hill f*“

Der Vortrag befasst sich mit dem psychischen Innenleben der Protagonistin Shimizu Hinako des Spiels *Silent Hill f*. Anhand eines figurenanalytischen Ansatzes wird die Spielfigur genauer betrachtet und ihre Entwicklung im Laufe des Spiels und in den vier Enden, die die Geschichte von *Silent Hill f* bilden, beleuchtet. Außerdem werden ihre Interaktionen mit den anderen Figuren und der Spielwelt analysiert. Ein weiterer Fokus liegt dabei auch auf dem Design der Gegner und Bosse, denen die Spieler*innen im Laufe des Spiels begegnen. All dies dient dazu herauszufinden, wie das Spiel die Auswirkungen der gesellschaftlichen Erwartungen der 60er Jahre in Japan auf junge Frauen darstellt.

Antares Haller (Japanologie Wien): „Heilung oder Unheil – Die Rolle und Konstruktion von traditioneller und moderner Medizin in *Silent Hill f*“

Im Narrativ von *Silent Hill f* gibt es eine Vielzahl an Themen und Elementen, durch die man das gesamte Geschehen in der Spielwelt nachvollziehen kann. Hinweise und Objekte von Ärzten und medizinischer Ausstattung sind überall aufzufinden und weisen auf eine Unterscheidung zwischen einer modernen „westlichen“ sowie traditioneller „östlicher“ Medizin hin. Diese sind nicht nur passiv in der Umwelt zu finden, sondern wirken auch aktiv auf die Protagonistin ein, welche mit Medikamenten und Psychopharmaka in Berührung kommt. Dieser Vortrag beschäftigt sich mit dieser Diskrepanz der beiden medizinischen Schulen, wie diese Werkzeuge der vermeintlichen Heilung konstruiert werden und wie es mit dem Horror-Szenario in Verbindung gesetzt wird.