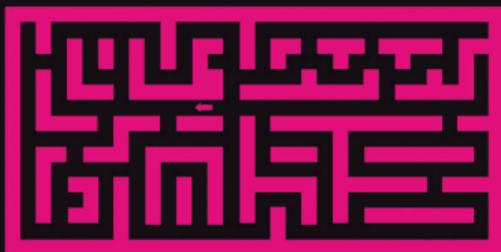


STEPHAN  
GÜNZEL

DAS RAUM-  
BILD DES  
COMPUTER-  
SPIELS

EGOSHOOTER



campus



## EINLEITUNG<sup>006-013</sup>

### △ SPIEL UND BILD

#### 1.1 Positionen der Computerspielforschung<sup>016-032</sup>

- MEDIUM COMPUTERSPIEL<sup>016-018</sup>
- NARRATOLOGISCHE COMPUTERSPIELANALYSE<sup>019-020</sup>
- SPIELETHEORETISCHER GEGENENTWURF<sup>020-023</sup>
- SPIEL VS. ERZÄHLUNG<sup>023-026</sup>
- KÖRPERLICHKEIT UND PERFORMATIVITÄT<sup>026-027</sup>
- DESIGNSPIELRÄUME<sup>027-032</sup>

#### 1.2 Klassifikationen des Computerspiels<sup>032-053</sup>

- TAXONOMIE<sup>033-035</sup>
- GENEALOGIE<sup>035-038</sup>
- SYSTEMATIK<sup>039-041</sup>
- DAS COMPUTERSPIEL ALS SIMULATIONS-BILD<sup>041-047</sup>
- DER EGOSHOOTER ALS INBEGRIFF DES COMPUTERSPIELS<sup>048-053</sup>

#### 1.3 Räumlichkeit des Computerspiels<sup>053-089</sup>

- ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES FILMBILDES<sup>056-059</sup>
- ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES VIDEOSPIELS<sup>059-072</sup>
- PRÄSENZ UND IMMERSION<sup>073-078</sup>
- VISUALITÄT UND KARDINALITÄT DES INTERAKTIONSBILDES<sup>078-085</sup>
- RAUMREPRÄSENTATION UND RAUMPRÄSENTATION<sup>085-089</sup>

#### 1.4 Maschinenkreise<sup>089-107</sup>

- DAS REGEL-MODELL<sup>091-093</sup>
- DAS FIKTIONS-MODELL<sup>094-095</sup>
- MAGIC CIRCLE ALS INTEGRATIONS-MODELL<sup>095-099</sup>
- EINHEITSOPERATIONEN DES COMPUTERSPIELS<sup>099-107</sup>

### ○ BILD UND RAUM

#### 2.1 Realismus<sup>108-129</sup>

- REALISMUS ALS SCHLAGWORT<sup>110-112</sup>
- UNWIRKLICHKEIT DER BILDOBJEKTE<sup>112-115</sup>
- REALISMUS DER BILDOBJEKTE<sup>115-119</sup>
- INTERAKTION ALS KONTEMPLATION<sup>119-125</sup>
- EXEMPLIFIKATION VON SICHTWEISEN<sup>126-127</sup>
- EXEMPLIFIKATION ALS VORGÄNGIGE DENOTATION<sup>127-129</sup>

#### 2.2 Stilgeschichte<sup>130-156</sup>

- STIL IN TAFELBILDMALEREI UND COMPUTERSPIEL<sup>130-133</sup>
- RENAISSANCEFORM DES EGOSHOOTERS<sup>134-135</sup>
- BAROCKFORM DES EGOSHOOTERS<sup>136-140</sup>
- SURREALISMUS DES EGOSHOOTERS<sup>140-147</sup>
- GRENZEN DES GEGENSTÄNDLICHEN STILS<sup>148-152</sup>
- MODERNISMUS FRÜHER COMPUTERSPIELBILDER<sup>152-156</sup>

- 2.3 Subjektivität <sup>157-175</sup>
  - SUBJEKTIVE UND OBJEKTIVE BILDER <sup>158-166</sup>
  - SOLIPSISMUS IM COMPUTERSPIELBILD <sup>166-169</sup>
  - DAS PSYCHISCHE ICH IM NARRATIVEN FILM <sup>170-172</sup>
  - INGAMEMOVIES UND SELBSTBILD <sup>172-175</sup>
- 2.4 Die erste Person <sup>176-196</sup>
  - DIE IRREDUZIBILITÄT DES SELBST <sup>177-179</sup>
  - DER PUNKT DES SEHENS <sup>179-183</sup>
  - DIE ERSTE PERSON ALS ORT <sup>183-185</sup>
  - HEAUTOSKOPIE UND DIE ZWEITE PERSON <sup>186-196</sup>
- 2.5 Egologie <sup>196-226</sup>
  - ERSTES MOMENT: INTENTIONALITÄT <sup>198-206</sup>
  - ZWEITES MOMENT: SEHENHANDELN <sup>207-216</sup>
  - DRITTES MOMENT: REVERSIBILITÄT <sup>216-226</sup>
- 2.6 Empfindung <sup>226-253</sup>
  - DER TOD ALS SICHTWEISE <sup>229-236</sup>
  - DAS PARANOISCHE BILD <sup>237-247</sup>
  - FREMDE SICHTWEISEN <sup>247-253</sup>

**✕ RAUM UND TOPOLOGIE**

- 3.1 Karten <sup>256-278</sup>
  - REPRÄSENTATION VON RAUM <sup>259-262</sup>
  - DIE KARTE ZWISCHEN BILD UND DIAGRAMM <sup>262-268</sup>
  - AUTOMAPPING <sup>269-272</sup>
  - KARTE ZWISCHEN RAUM UND ORT <sup>272-278</sup>
- 3.2 Orientierung <sup>278-294</sup>
  - VOM ORT ZUR SUCHE <sup>278-282</sup>
  - FORMEN DER ORIENTIERUNG IM EGOSHOOTER <sup>283-286</sup>
  - DARSTELLUNG UND FUNKTION DES KOMPASSES IM EGOSHOOTER <sup>286-294</sup>
- 3.3 Navigation <sup>295-317</sup>
  - DIGITALE NAVIGATION <sup>297-300</sup>
  - ANALOGUE NAVIGATION <sup>300-304</sup>
  - TOPOLOGISCHE BEGRENZUNG UND SPATIALE BEFREIUNG <sup>304-308</sup>
  - KOMPLEXE RAUMSTEUERUNG <sup>308-313</sup>
  - VOM RAILSHOOTER ZUM STANDBILD <sup>313-317</sup>
- 3.4 Hodologie <sup>318-345</sup>
  - GERICHTETER RAUM <sup>322-331</sup>
  - EGOSHOOTER ALS FILMBILD <sup>331-341</sup>
  - GRENZEN: RAUM ALS PROBLEM <sup>341-345</sup>

**□ ANHANG**

- Literatur <sup>346-385</sup>
- Spiele <sup>386-389</sup>
- Bildnachweise <sup>390-391</sup>

**DANK** <sup>392</sup>

## EINLEITUNG

Dieses Buch widmet sich einer Bildform, die gegenwärtig wie kaum eine andere in der Kritik steht: Es handelt sich um Computerspiele in der Perspektive der ersten Person. Im Englischen ›First Person Shooter‹ genannt, hat sich für diese Spiele unter deutschsprachigen Spielern der treffende Name ›Egoshooter‹ etabliert. Unter der Bezeichnung ›Killerspiele‹ dienen diese Spiele zumeist als einschlägiges Beispiel für die seit geraumer Zeit geführte Diskussion um Verbote und Altersfreigaben von Computerspielen. Wie bei vielen gesellschaftlich relevanten Themen sind auch hier jedoch nicht in erster Linie neue Antworten hilfreich, sondern vor allem neue Fragen. Eine neue Frage, die an das Phänomen Egoshooter im Besonderen und an Computerspiele im Allgemeinen gestellt werden kann, ist diejenige nach der Form des Bildes.

Dass es sich bei Computerspielen um Bilder handelt, ist keineswegs selbstverständlich, da unter ›Bild‹ zumeist eine statische Darstellung verstanden wird. Auch die Computerspieltheorie hat deren Bildlichkeit bislang kaum zum Thema gemacht, sondern ihnen diese aufgrund der durch den Computer ermöglichten Interaktivität abgesprochen. Doch dass Interaktion und Bildlichkeit sich nicht ausschließen, kann gerade an Egoshootern gezeigt werden, da diese sich Strukturelemente zunutze machen, die den Kernbestand der europäischen Bildgeschichte definieren: Es handelt sich um die Elemente des perspektivischen Bildes, zu denen insbesondere die realistische Darstellung, die zentralistische Projektion und die kohärente Raumaufteilung gehören. Realistischer Stil, subjektive Perspektive und die damit einhergehende Form von Räumlichkeit definieren gleichermaßen die Kunst der Neuzeit wie auch das Phänomen des Egoshooters.

Der Blick auf Egoshooter und die durch sie bedingte Praxis des Spielens zeigt nicht nur, dass Egoshooter in der abendländischen Bildtradition stehen, sondern zugleich – und dem geradezu konträr – dass es sich um die einzige Form des Computerspiels handelt, die auf den Computer nicht verzichten kann. Egoshooter sind daher das mithin einzig originäre Computerspiel und vielleicht rührt von daher auch ihre Faszinationskraft: Sie sind der Inbegriff des Computerspiels. Der vor allem in den Vereinigten Staaten und Großbritannien verwendete Begriff des ›Videogames‹, mit dem vorrangig Spiele bezeichnet werden, die am heimischen Fernsehgerät gespielt werden, ist wiederum geeignet, dieses Merkmal hervorzuheben: Egoshooter lassen Benutzer des Computerspielbildes die Erfahrung machen, wie es aussieht, *ich* zu sein, das heißt, wenn *ich sehe*: ›video‹. Doch im Unterschied zu den zentralperspektivischen Tafelbildern können die Betrachter des Computerspielbildes die Erfahrung des Sehens mit der Erfahrung des Handelns kombinieren – und sie müssen es auch, wenn sie ›das Bild spielen‹ wollen. Von hier aus ergibt sich eine zentrale These der Untersuchung, nämlich dass Egoshooter trotz ihrer traditionellen Elemente eine Bilderfahrung bieten, wie sie in dieser Weise durch kein anderes Medium gemacht werden kann. Zur Besonderheit der spezifischen Erfahrung trägt in erster Linie der Raum bei, den First Person Shooter bildlich bereitstellen. Der Raum ist nicht nur durch die geometrische Kohärenz ausgezeichnet, sondern obendrein durch ergänzende Ansichten, mit denen paradoxer Weise eines der elementaren Merkmale konterkariert wird: die Perspektive.

Viele Egoshooter besitzen neben der Ichsicht auch eine Kartensicht, das heißt, einen Überblick über das Spielfeld. Die Karte kann unterschiedliche Ausmaße besitzen und im Bezug auf die Primärsicht auch weniger ausgestaltet sein: Sie kann etwa als Minikarte am Rande der Bildansicht zu sehen sein, aber auch den ganzen Bildschirm einnehmen. Sie kann von den Bildbenutzern in manchen Fällen zu- und weggeschaltet werden oder auch gar nicht als eine eigene Darstellung vorhanden sein. Gleichwohl gibt es aufgrund des Spielprinzips ein Bewusstsein für das Territorium des Spiels, weshalb unter Spielern auch von einer *map* des Spiels gesprochen wird.

Der kartographierte Raum ist etwas, das die Bildbetrachter unweigerlich miterfahren, wenn sie das Bild benutzen. Gleich wie rudimentär ein Egoshooter gespielt wird, in jedem Fall muss ein Bezug zwischen hier und dort aufgebaut werden: zwischen dem Ausgangspunkt des Sehens und dem Zielpunkt der Handlung. Das wird durch die zentralperspektivische Darstellung gewährleistet, die diese Relation konstituiert: Sie stellt den Zusammenhang zwischen dem Subjekt und dem Objekt der Betrachtung her und definiert gleichfalls erst deren Positionen. Aus den vielen möglichen Zwischenbereichen, die von dem subjektiven Punkt der Betrachtung und dem objektiven Zielort der Handlung in der Interaktionsbewegung hervorgebracht werden, setzt sich letztlich der Gesamttraum zusammen.

Die Erfahrung des Bildes bleibt gegenüber dem kartierbaren Feld dabei notwendig unvollständig. Dies liegt zum einen daran, dass Bildbenutzer die Spielewelt zumeist nicht als Kartographen durchstreifen und die dabei vermessen, sondern in ihr agieren und auf gestellte Herausforderungen reagieren. Die besondere Räumlichkeit von Egoshootern wird in der vorliegenden Untersuchung daher nicht nur vor dem Hintergrund der Zentralperspektive einerseits und der Kartographie andererseits beschrieben, sondern auch mit einem topologischen Zugang. Topologie im Unterschied zu Topographie berücksichtigt den Raum nicht als eine Ansammlung zueinander gleichwertiger Orte, sondern hebt die besonderen Orte hervor, welche die Grundlage der jeweiligen Durchquerung des Spielraums sind, allen voran die Beziehung zwischen einem Hier und einem Dort.

Die Komplexität des Egoshooters rechtfertigt es, von einem exemplarischen Raumbild zu sprechen: Egoshooter vereinen nicht nur Perspektive und Karte im Sinne des Spielfortschritts, indem sie sich wechselseitig bedingen und Information über den Raum des Spiels geben oder auch verdecken, sondern sie ermöglichen diese Raumerfahrung eben mittels des Mediums ›Bild‹. Mit dem Begriff soll daher zugleich auch ein Vorschlag unterbreitet werden, welcher dem sonstigen Gebrauch des Wortes entgegensteht. Der Terminus ›Raumbild‹ wird bislang nämlich zumeist für Bildphänomene gewählt, die bereits zum historischen Bestand der Kunst- und Medienwelt gehören: allen voran Skulpturen oder Holographien;<sup>1</sup> und auch für stereoskopische Bilder, die heute zumeist gemeint sind, wenn von ›3D‹ im Kino die Rede ist, kann er angebracht sein,<sup>2</sup> jedoch sind diese Phänomene hinreichend durch Plastizität zu beschreiben, also im Ausgang vom

<sup>1</sup> Vgl. etwa den Sammelband *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*, hg. von Gundolf Winter, Jens Schröter und Joanna Barck, Paderborn: Fink 2009; sowie zur Geschichte der Stereoskopie und Holographie, Jens Schröter, *3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes*, München: Fink 2009.

<sup>2</sup> In der Tat geht die erste Verwendung auf Hermann von Helmholtz und sein ›Handbuch der physiologischen Optik‹ von 1867 zurück, wo der Terminus für die stereoskopische Darstellungen steht.