

Stephan Günzel

Egoshooter

Das Raumbild des Computerspiels

2012, Klappenbroschur, 400 Seiten, ca. 300 farb. Abb.

D 49,00 € / A 50,40 € / CH 65,50 Fr.*

ISBN 978-3-593-39755-9

Erscheinungstermin / Sperrfrist: 8. November 2012

Egoshooter – kaum ein anderes popkulturelles Medium steht so in der Kritik wie die Computerspiele in der Perspektive der ersten Person. Der Medienwissenschaftler Stephan Günzel untersucht in seiner bildtheoretischen Studie jetzt erstmals und ohne pädagogischen Impetus die genuin ästhetischen Eigenschaften von Egoshootern.

Egoshooter haben eine einzigartige digitale Ästhetik, die ein ganz eigenes Raum- und Bilderleben ermöglicht. Die Spieler machen die Erfahrung, wie es aussieht, *ich* zu sein; die Kombination aus Sehen und Handeln wird damit auf beispiellose Weise erlebbar. Die spezifische Bilderfahrung des Egoshooters kann – im Gegensatz zu Adventuregames oder Strategiespielen – durch kein anderes Medium gemacht werden. Und obwohl Egoshooter ohne Digitalität nicht denkbar sind, stehen sie erstaunlicherweise mit ihren Strukturelementen Perspektive und Karte in der neuzeitlichen europäischen Bildtradition.

Stephan Günzel zeigt, dass die Spielpraxis, die Egoshooter hervorbringen, ein Spiel mit der Form selbst ist. Anders als in den gegenwärtigen Debatten um „Killerspiele“ vermutet wird, ist es gerade nicht notwendig, dass die Spieler das Objekt, welches sie in den Mittelpunkt des Bildes rücken, auf eine Realität außerhalb des Bildes beziehen. Zwar können sie sich mit Elementen des Bildes identifizieren oder auch in dieses eintauchen – aber das lässt sich nicht vom Bild ableiten, sondern nur in der einzelnen Spielernutzung ermitteln. Im Egoshooter kommt das Computerspiel zu sich selbst – ein medienlogischer Nullpunkt, weil es von einer Simulation technisch ununterscheidbar wird.

Der Autor rückt in seiner Studie erstmals die spezifische Erfahrung und den medialen, raumbildlichen Charakter von Egoshootern in den Mittelpunkt des Interesses, und nimmt zugleich eine kunsthistorische Einordnung vor. Das durchgängig vierfarbige und reich bebilderte Buch zeichnet die Geschichte der Computerspiele seit den 1980er-Jahren bis heute nach. Darüber hinaus bietet es neben einem Überblick über die aktuellen Positionen in den Game Studies eine Einführung in die Anwendung von Bildtheorie (Ikonologie) und Raumtheorie (Hodologie) auf mediale Phänomene wie Computerspiele und Film.

Der Autor

Stephan Günzel ist Professor für Medientheorie an der Berliner Technischen Kunsthochschule (btk). Er lehrte zuvor an der Humboldt-Universität Berlin sowie an den Universitäten Jena, Klagenfurt und Trier und war von 2008 bis 2010 Koordinator des Zentrums für Computerspielforschung (DIGAREC) und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Künste und Medien der Universität Potsdam.

Kontakt

Miriam Schulte, 030-40576782 (Di. bis Do.), schulte@campus.de