

Stephan Günzel

Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person

Abstract

Computer games played in first person perspective (›first-person-shooter‹) are of high interest for the studies of pictorial phenomena, since only the specific form of presentation allows the execution of the game: namely the perspective which locates the player in the same place as the avatar within virtual space by the image. Owing to this invention and in contrast to previous games it is now possible to describe the common experience of the game as an entanglement of subjective impression and topographical representation (maps). Together they constitute the ›hodological‹ space (pathway space) of the game.

Computerspiele, die in der Perspektive der ersten Person (›Ego-Shooter‹) gespielt werden, sind für die bildwissenschaftliche Analyse von Interesse, da hier die besondere Form der bildlichen Darstellung das Spielen erst ermöglicht: Es ist dies die zentralperspektivische Ansicht, durch welche der Spieler sich an derselben Stelle befindet, an welcher die Spielfigur im virtuellen Raum aufgrund der Bildlichkeit verortet ist. Anhand dieser Neuerung gegenüber bisherigen Computerspielformen, wird es ferner möglich, die Gesamtspielerfahrung zu beschreiben als die Verschränkung dieser subjektiven Sicht mit topographischen Repräsentationen (Karten). Beide zusammen konstituieren den ›hodologischen‹ Raum (Wegeraum) des Spiels.

1. Einleitung

Wenn im Folgenden ein besonderes Genre von Computerspielen im Fokus steht, so wird damit das Anliegen verfolgt, exemplarisch die Möglichkeit einer bildwissenschaftlichen Analyse von Computerspielen aufzuzeigen. Computerspiele in der Perspektive der Ersten Person (»First-Person-Shooter«), welche im Deutschen mit dem Scheinanglizismus »Ego-Shooter« bezeichnet werden, sind dazu im besonderen Maße geeignet, da die besondere Form ihrer Bildlichkeit eine essentielle Voraussetzung zum Spielen darstellt. Im Gegensatz zu genealogischen (vgl. Pias 2002), pädagogischen (vgl. Gehlen 2002), psychologischen (vgl. Frindte & Obwexer 2003) oder narratologischen (vgl. Neitzel 2000) Ansätzen ist die vorliegende Analyse daher primär ästhetischer und bildformaler Art.¹ Der Ansatz rückt darüber in die Nähe »ludologischer« Analysen, bei denen vor allem das Spielerleben von Interesse ist (vgl. etwa Aarseth 1999), rekurriert jedoch nicht auf den Spielverlauf oder die -regeln, sondern unmittelbar auf das Spielbild und seine Strukturen, die aufgrund der erscheinenden Räumlichkeit beschrieben werden können (Vgl. dazu auch bereits Aarseth 2001).

In einem ersten Schritt (2.) werden hierbei Gründe angeführt, warum das Bild im Genre der Ego-Shooter eine Besonderheit unter allen Computerspielen hinsichtlich der dort gezeigten Räumlichkeit darstellt und inwiefern das Genre damit für eine Theorie des Bildes Relevanz besitzt. Zum einen ist das die Dreidimensionalität als Bedingung des Spiels (2.1), zum anderen die Kopplung von Flucht- und Zielpunkt im Bild (2.2) sowie zuletzt die Unterscheidung von physiologischem Sehvorgang und Bildbetrachtung (2.3), die sich am Computerspielbild selbst festmachen lässt. Im Übergang (3.) zwischen den beiden Hauptteilen wird im Ausgang von klassischen Positionen der Philosophie des Raumes verdeutlicht, welchen Beitrag die Analyse von Computerspielen zur Frage nach der Konstruktionsleistung von Bildern leistet. Von hier aus wird abschließend (4.) der Vorschlag unterbreitet, die Spielerfahrung als Synthese verschiedener Bildansichten im Spiel zu begreifen und die sich aus dem Bild des Containerraums (4.1) und der topographischen Bildansicht von Karten (4.2) als ein hodologischer Spielraum (4.3) beschreiben lässt.

2. Die primäre Bildansicht

2.1 Tiefenräumlichkeit des Bildes und Verortung des Bildbenutzers

Anders als in Computerspielen, bei denen die Figur oder das Vehikel, welches man zu steuern hat, im Bild selbst sichtbar ist, bleibt der Körper des Schützen unsichtbar, insofern dieser außerhalb der Bildschirmansicht angesiedelt ist: *Was auf dem Bildschirm zu sehen ist, ist das, was man sehen könnte, wenn man sich innerhalb der simulierten Welt an eben derjenigen Stelle befände, an welcher die selbst nicht sichtbare Spielfigur lokalisiert ist.* – Nur zwei Elemente im Bild lassen auf die (virtuelle) Existenz des Schützen schließen: Zum einen sein Arm, der stets am unteren Bildrand (zumeist als rechter Unterarm) zu sehen ist und der eine Waffe oder ein anderes Werkzeug (etwa

1 Für einen historischen Rückblick siehe Lischka 2002; für eine systematische Einordnung Korn 2005.



Abb. 1: Doom 3 (2004)



Abb. 2: Vietkong (2003)

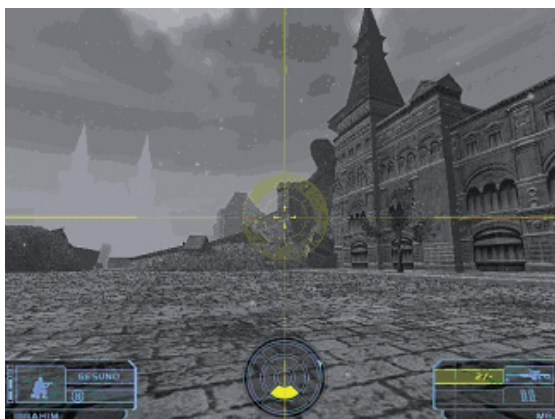


Abb. 3: Tom Clancey's Ghost Recon (2001)

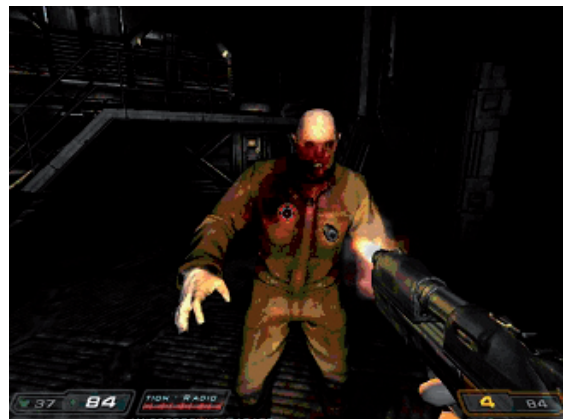


Abb. 4: Doom 3 (2004)

eine Taschenlampe) hält. (In manchen Fällen kommt auch der linke Arm – beispielsweise beim Nachladen der Waffe – zum Einsatz und darüber ins Bild.)

Das andere Element, welches auf die virtuelle Realität des Schützen schließen lässt, ist der Zielpunkt der zuhandenen Waffe im Zentrum des Bildes, der sich wahlweise über den gesamten Bildschirm erstrecken kann oder nur ein Kreis von geringer Ausdehnung ist.

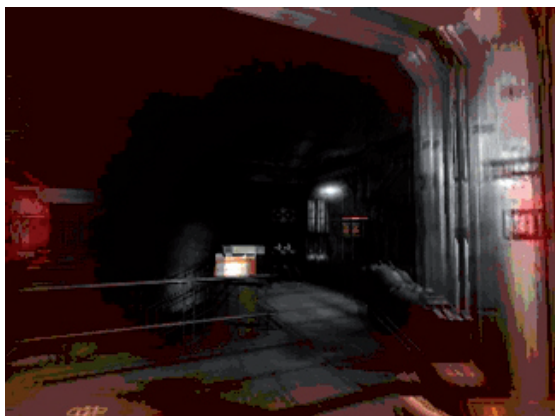


Abb. 5: Doom 3 (2004)



Abb. 6: Doom 3 (2004)



Abb. 7: Half-Life 2 (2004)

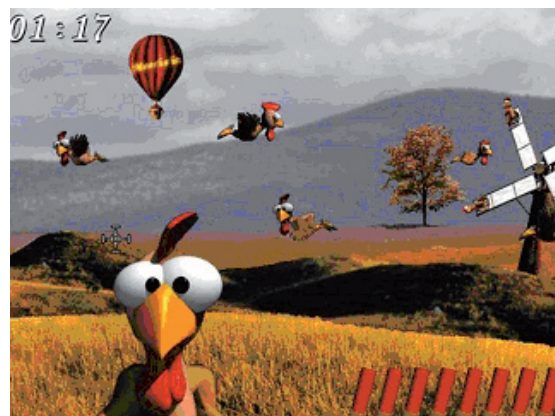


Abb. 8: Moorhuhn (2000)



Abb. 9: Doom 3 (2004)



Abb. 10: Delta Force – BlackHawk Down (2004)

Neben diesen Objekt-Komponenten kommen andere Simulationen hinzu, die auf die leibliche Existenz des Schützen schließen lassen; wie beispielsweise der Atem, welcher je nach gegebener Konstitution der Spielfigur und Geschwindigkeit ihrer Bewegungen variiert – was wiederum einen Einfluss auf die Zielgenauigkeit des Fadenkreuzes hat.

Da heute nahezu alle Computerspiele in 3D-Ansicht umgesetzt sind, fällt die Besonderheit dieses Game-Genres zunächst und zumeist nicht mehr auf: Ego-Shooter sind jedoch die einzige Spielform, welches auf die tiefenräumliche Darstellung *angewiesen* ist. – Dies ist dem Konzept des Spiels geschuldet: einer Aktion in der Perspektive ›Erste Person‹. Natürlich kann ein Computerspiel mit dem Ziel, möglichst viele Objekte zu treffen, auch in reiner 2D-Ansicht umgesetzt werden. Doch dann würde der Spieler gleichfalls entkörperlicht und auf einen unmöglichen Standort in der virtuellen Welt festgelegt sein. Allenfalls kann dies dann die reale Situation vor dem Bildschirm sein. Wie etwa im Falle des Werbespiels *Moorhuhn*: Dort kann das Fadenkreuz beliebig über die Bildfläche bewegt werden, ohne Rücksicht auf den Standort des Spielers im virtuellen Raum zu nehmen. (Als ›Real-Life‹-Situation entspricht dem die Schießbude auf dem Jahrmarkt, in welcher der Schütze in mehreren Ebenen vorbeiziehende Metalltiere treffen soll.)

Kurz gesagt, die Dreidimensionalität im Bild ist die Bedingung der Möglichkeit des Spielens in der Perspektive der ›Ersten Person‹. Der Ego-Shooter ist von daher auch die prädestinierte Spielform für die Umsetzung in echte Cyberspace-Simulationen. Oder anders gesagt: Visuelle Voraussetzung für die Perspektive von Ego-Shooterspielen ist eine Form der virtuellen Realität, die nur

dieses Genre bietet und zugleich spiellogisch benötigt. Nicht der sicherlich vorhandene Gewaltaspekt unterscheidet First Person Shooter von anderen Spielen, sondern die Abhängigkeit von der spezifischen Bildräumlichkeit.

2.2 Flucht- und Zielpunkt des Bildes

Nicht weniger bedeutsam ist die Tatsache, dass das Zusammenfallen oder nahe Beieinanderliegen von linearperspektivischem Fluchtpunkt des mobilen virtuellen Raumes und dem Fadenkreuz in der Ansicht des Spielers bewusst gewählt ist. Es wäre durchaus denkbar, dass die Waffe in der Hand unabhängig vom zentralen Blickpunkt gesteuert wird. Dafür wären aber zwei getrennte Ansichten notwendig. Dies wiederum würde die Spielgeschwindigkeit beeinträchtigen. Manche Spiele versuchen den Unterschied beim Anlegen der Waffe kenntlich zu machen und verändern im Moment des Zielens den Sichtbereich. (Eine höhere Treffergenauigkeit wird dabei um den Preis einer Einschränkung des Sehfeldes im Bild erreicht.) Bei Spielen der ersten Generation, welche die Waffe in der Mitte des unteren Bildrandes zeigen, ist der Fluchtpunkt mit dem Zielpunkt iden-



Abb. 11: Tom Clancey's Ghost Recon (2001)



Abb. 12: Call of Duty (2003)

tisch. Mit der Verlagerung der Hand nach rechts oder links wird auch der Zielpunkt gegenüber dem Fluchtpunkt leicht nach rechts oder links verlegt, ist jedoch nicht von diesem abgekoppelt. Im extremen Zielmodus fallen dann beide wieder zusammen. – Mit anderen Worten: Wird aus dem subjektiven Standpunkt der zentralperspektivischen Raumkonstruktion im Bild die objektive Sichtweise der Dinge konstruiert, so nutzt der Bildraum des Ego-Shooter dieses Verhältnis von Sehen und Gesehenem in Form des Verhältnisses von zielendem Subjekt und Ziel(objekt). Es kommt zu einer Kopplung von Auge und Waffe. Wiederum besteht also die Besonderheit nicht in der generellen Tötungsabsicht, sondern – an dieser Stelle – in der Reduktion des (virtuellen) Körpers auf diese Funktion.

2.3 Sehen und Bildbenutzung

Eine dritte und letzte Besonderheit des Ego-Shooters teilt dessen Bild mit 3D-Simulationen im Allgemeinen: Das Gezeigte ist nicht etwa so gestaltet, dass es die Wahrnehmung des wirklichen



Abb. 13: Half-Life 2 (2004))



Abb. 14: Doom II (1994)

Raumes substituiert, sondern ist das ›Bild‹ eines Raumes. Um hier eine Unterscheidung aufzugreifen, die Klaus Rehkämper herausgestellt hat: Räumliches *Sehen* ist etwas anderes als *ein Bild zu sehen*, das einen perspektivischen Raum zeigt (siehe Rehkämper 2002). Allenfalls werden sinnesphysiologische Elemente im bereits erwähnten Sinn der Beeinträchtigung einer Zielgenauigkeit simuliert oder im Falle des Todes der Spielfigur durch ein langsames Verblassen des Bildes symbolisiert. Neuere Spiel nutzen zudem eine photorealistische Stilistik, wodurch es zu einer ›Physiologisierung‹ der Bilddarstellung durch den unscharfen Hintergrund kommt. Doch auch diese Möglichkeit ist immer noch eine Möglichkeit des Bildillusionismus. – Kurz: Ego-Shooter machen sich also die Fähigkeit des Menschen zu nutze, dass er auf einer zweidimensionalen Fläche die Darstellung räumlicher Verhältnisse sehen kann – und diese auch unweigerlich sieht. Auf dieser Wahrnehmung beruht die Interaktion mit dem Simulationsbild.

Soweit die drei Argumente für die bildphilosophische Relevanz des vorliegenden Spielgenres (Notwendigkeit der Dreidimensionalität, Kopplung von Flucht und Zielpunkt sowie Unterschied von Sehvorgang und Bildbetrachtung).

3. Räumlichkeit im Bild

Eine Schlüsselposition in der Frage nach der Räumlichkeit im Bild nimmt Immanuel Kant ein, jedoch weniger der Kant von 1781, als vielmehr derjenige der Inauguralschrift: Anders als in der *Kritik der reinen Vernunft*, wo das Schema als transzendente Vermittlungsinstanz von Anschauung und Begriff fungiert, geht Kant 1770 – im Jahr seiner kritischen Wende – ausdrücklich davon aus, dass Raum ein »subjektives [...] Schema« (Kant 1770: 61) ist.² Kant nimmt also die Möglichkeit einer Urbildlichkeit von Raum an; jedoch nicht in dem Sinne, dass der Raum als fertiges Bild vorliegt, sondern, dass es Raum nur verbildlicht geben kann. Das heißt: Der Raum ist nur, insofern er dem Subjekt als Bild gegeben ist. Erst von hier aus macht es für Kant Sinn, in der *Kritik der reinen Vernunft* den Raum der Newtonschen Physik schließlich zu bestimmen als das »reine Bild aller Größen vor dem äußeren Sinne« (Kant 1781/87: A 142/B 182), d. h. die Physik abstrahiert ihrerseits von einem gegeben Bild des Raumes und nimmt es als eine reine Form.

² Zeit hingegen wird von Kant hier bemerkenswerter Weise noch nicht als Schema identifiziert.

Allen Unterschieden zum Trotz kommt die Phänomenologie mit Hegel zu einem verwandten Ergebnis. Wie Kant nähert sich Hegel dem Raumproblem von der Naturphilosophie her bzw. mit dem Ziel einer Deduktion der geometrischen Begriffe, die der Naturwissenschaft zugrunde liegen, wobei Hegel gegenüber Kant den Erfahrungsvollzug in den Vordergrund stellt: Hegel geht davon aus, dass die Fläche die ›Wahrheit‹ des Raumes ist. Wohingegen der Punkt (als schlechthin unausgedehntes) nur eine unzureichende Negation des Raumes bedeute, sei die Linie dessen erste echte Negation und deren Negation durch die Fläche ihrerseits die Aufhebung dieser Negation (Hegel 1817: 394f.). Auch für Hegel ist der Raum damit nur in seiner Flächengestalt wahrhaftig gegeben. Husserl, der ebenfalls diese – mithin antike – Idee einer Genesis geometrischer Grundfiguren verfolgt, sieht die Fläche nicht auf dialektischem Wege als aus dem Raum hervorgegangen, sondern durch Abstraktion. Der Raum ist für ihn die primäre geometrische Figur. Erst durch eine Abstraktion von der Ausgedehntheit geht dieser in die Fläche und hernach in Linie und zuletzt in den Punkt über (Husserl 1886-1901: 286). Es war schließlich Vilém Flusser, der die medienphilosophische Relevanz dieses phänomenologischen Gedankens bemerkte und einen kulturellen Fortschritt darin erkannte, dass der Mensch den Raum auf der Fläche in ein Bild gebannt hatte (Flusser 1993). Das perspektivische Bild, so lässt sich mit Flusser sagen, gibt diesem Übergang wiederum selbst die Form.

Die Leistung eines Bildes besteht also darin, über sein vermeintliches Potential hinauszugehen – hier also: von der zweidimensionalen (materiellen) Eigenschaft des Trägers auf die dreidimensionale Eigenschaft der Sichtbarkeit des Dargestellten. Zur Erklärung dieses Phänomens können weder Physiologie noch Wahrnehmungspsychologie beitragen, da diese die Reizverarbeitung, nicht aber den Sehvorgang und die Bilderkenntnis betrachten. Vielmehr müssen auch diese davon ausgehen, dass auf Bildern etwas gesehen werden kann, was materiell nicht gegeben ist. Anders gesagt: Die Präsentation des Bildes ist in diesem Fall eine Hervorbringung – nämlich von Raum. In kunstgeschichtlicher Hinsicht kann von einer regelrechten ›Wiederkehr‹ des perspektivischen Raumbildes in der 3D-Simulation gesprochen werden. Nach der Tafelbildmalerei der Renaissance, welche die Perspektivkonstruktion etabliert hatte, wird der Raum in der Photographie und im Filmbild dem Problem der Schärfentiefe anheim gegeben. Die Gesetze der Optik und die Eigenschaften der Kameralinse verhindern eine deutliche Darstellung aller (Tiefen-)Ebenen des sichtbaren Raumes.³ Erst im virtuellen (Computer-)Bild jedoch kann – wie in der Malerei – der dreidimensionale Raum wieder in allen Tiefenebenen zur Darstellung gebracht werden; nur ist der Raum im Bild ein anderer geworden: War das Tafelbild auf eine Perspektive festgelegt, von der nur zur Vermeidung von Randverzerrungen abgewichen wurde oder mehrere Betrachterstandpunkte vor dem Bild möglich sein mussten, ist der Fluchtpunkt nun gänzlich frei und in kontinuierlicher Bewegung wählbar. Jedoch nicht vor, sondern im Bild selbst. Aus dem Raumbild ist ein bewegter Raum geworden. Man bewegt sich nicht im Raum (wie es im Kinobild der Fall ist), sondern: der Raum bewegt sich um den Betrachter, genauer: um die Blickachse herum. Gleich dem Tafelbild des Quattrocento ist das Bild des Ego-Shooters – im Gegensatz zur Photographie und zum analogen Filmbild – damit ferner ein virtuelles Bild par excellence, da es Dinge zeigen kann, die nicht existieren und auch noch nie existiert haben müssen. Beide können sich an die Regeln der gel-

3 Das ist kein Nachteil, sondern erweist sich rückblickend als eine Bedingung für den Freiheitsgrad von Photographie und Kinofilm. Gerade letzterer erzeugte, wie Gilles Deleuze herausstellte, mittels der Verschränkung von Erzählung und Kameraführung einen ›beliebigen Raum‹, der die neue Ausdrucksform dieses Mediums ist (vgl. Deleuze 1983: 151 ff.).

tenden Physik halten oder sie im Bild außer Kraft setzen, Putten schweben oder Kombanten über Abgründe fliegen lassen.⁴

4. Raumform im Computerspielbild

Im Rahmen einer Soziologie des Raumes analysierte Georg Simmel die *räumlichen Projektionen sozialer Formen* (Simmel 1903). »Räumliche Projektionen« (im Plural) meint hierbei die Aufprägung einer (hier: gesellschaftlichen) Struktur auf das, was dann jeweils räumlich erscheint. Dies ist eine grundsätzlich topologische Auffassung von Raum, die für die bildtheoretische Beschreibung der Ansichten in Computerspielen genutzt werden kann: Sie umfasst die Idee, dass Strukturen erhalten bleiben, auch wenn ihre sichtbare Erscheinung in eine neue Gestalt gebracht wird.⁵ Für das Problem des virtuellen Raumes im Bild bedeutet dies, dass unter topologischen Gesichtspunkten die sichtbare Tiefe im perspektivischen Bild keine Eigenschaft des Raumes an sich ist, sondern nur für die Interaktion mit dem Raumbild in der Perspektive der »Ersten Person« von Relevanz. Eben die Tiefenillusion geht im Übergang etwa zu einer kartographischen Repräsentation, die einige Spiele als Modus besitzen, verloren. Vordergrund-Hintergrund-Verhältnisse erscheinen hierbei nunmehr als Beziehungen des Nebeneinanders. Ego-Shootern, die in geschlossenen Räumen situiert sind und meist ohne visuelle Darstellung der Gesamtsituation auskommen, liegt somit die Topologie eines unikursalen Labyrinths zugrunde.⁶

4 Wie der Vergleich zwischen Ego-Shootern aus jüngerer Zeit und ihren ersten Versionen vom Anfang der 1990er Jahre zeigt, ist der Raumeindruck dabei nur graduell, nicht jedoch grundsätzlich abhängig von der Perfektion des Bildes. – Dies kann als Bestätigung der These aufgefasst werden, die Lambert Wiesing vorgebracht hat: Virtualität und Immersivität sind keine identischen Größen, sondern bezeichnen voneinander unabhängige Sachverhalte (vgl. Wiesing, 2005). – Der Grad der Immersion, so möchte ich anfügen, basiert im Computerspiel, wenn überhaupt, dann auf Dispositionen des Spielers und wird vor allem durch das vernetzte Spiel unterstützt, wo die sichtbaren Spielfiguren zu Stellvertreter realer Personen werden.

5 Bei Simmel waren es vor allem veränderte Tauschverhältnisse – die Beziehung von Geld und Ware –, welche die Rollen von Zentrum und Peripherie neu ordnen, d. h. die Rollen von Stadt und Land neu ausrichtete.

6 Labyrinth waren bis ins Mittelalter hinein lediglich Einwegsysteme und nicht etwa Irrgärten, wie sie später im Barock aufkommen (vgl. Kern 1982). Ziel war nicht die Suche nach dem Endpunkt, dieser konnte mit Sicherheit gefunden werden, sondern die Besinnung auf den Weg.



Abb. 15: Flight (1982)



Abb. 16: Stuntcar Racer (1989)

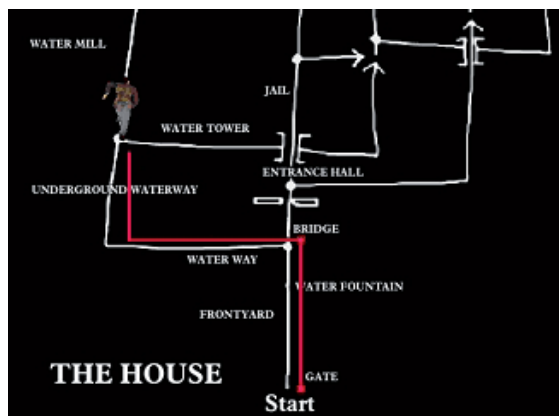


Abb. 17: House of the Dead (1998)



Abb. 18: Tom Clancey's Ghost Recon (2001)

Spielgeschichtlich bilden Flugsimulatoren und Rennspiele die Vorform des Ego-Shooters. Flugsimulatoren stellen als erste Software im Spielbereiche die Möglichkeit zur Verfügung, die Welt mit den Augen des Steuermanns zu sehen. Im Unterschied zu späteren Ego-Shootern jedoch war der Aktionsradius nicht oder nur kaum beschränkt. Anders war dies bei Autorennspielen. Blickte man in den ersten Spielen noch von hinten auf das Auto und die Rennstrecke, so wurde diese ›Dritte Person‹-Perspektive abgelöst durch den Cockpit-Blick. Die zu fahrende Rennstrecke führte topologisch gesehen immer geradeaus, auch wenn im simulierten physikalischen Raum Kurven zu fahren waren. Ähnlich verhält es sich in vielen Ego-Shootern: Faktisch gibt es nur einen einzigen Weg, der zwar erst herausgefunden werden muss, der jedoch vorgegeben ist. Die Topologie des Ego-Shooters ist daher eine Strecke, die als Aneinanderreihung von Einzelräumen inszeniert wird. Erst im Zuge der Verbreitung leistungsfähigerer Grafikkarten basieren die Spiele vermehrt auf nicht-linearen Freirauminszenierungen, die gleichwohl nur die Wahl der Wege zum Ziel vervielfältigen, die aber nicht an der prinzipiellen Ordnung rühren.

Von hier aus können nun die drei einschlägigen Formen von Räumlichkeit benannt werden, welche in (und mit dem) Bild des Ego-Shooters gegeben sind. Neben dem bereits beschriebenen *Perspektivraum* sind dies die *topographische* Raumansicht der Karte sowie der *hodologische* Raum, in dem schließlich der Verlauf des Spiels – seine Raumzeit – Eingang findet.

4.1 Das Spielbild als Containerraum

Der primäre Spielraum wird in der Raumform des perspektivischen Raumbildes zur Ansicht gebracht. Dieser ist ein Newtonscher Raum, in dem die klassische, mechanische Physik entweder gilt oder dezidiert außer Kraft gesetzt wird, wenn mit Antigravitationswaffen oder übermenschlichen Sprungfähigkeiten die Schwerkraft überwunden wird. Allemal ist es jedoch das Ziel der Simulationen (optisch) möglichst ›realistisch‹ zu sein. Man kann dieses Raumkonzept mit Einstein auch die *Container*-Vorstellung nennen (siehe die Studie von Funken & Löw 2002), wobei der Begriff zwei Implikationen hat: zum einen die dreidimensionale Konstruktion des Raumes im Bild entsprechend dem Raumbegriff der klassischen Physik, zum anderen die Begrenzung des Aktionsraums. – Aus der Sicht des Spielverlaufs sind Begrenzungen aller Art unabdingbar, um die Konfrontation mit einem Gegner bzw. mit einer zu lösenden Aufgabe zu bewältigen. Zumeist handelt es sich um kubische (kastenförmige) Spielräume, die zur Begrenzung gewählt werden. Aber auch bei Spielen,



Abb. 19: Tom Clancey's Ghost Recon (2001)



Abb. 20: Delta Force – Black Hawk Down (2004)



Abb. 21: Tom Clancey's Ghost Recon (2001)

die im Außenraum ablaufen, ist der primäre Spielraum containerartig. Hier übernehmen natürliche Hindernisse, wie Abgründe, Steilwände, Flüsse oder ähnliches, die Aufgabe der Zimmerwände und Brücken übernehmen die Funktion von Türen.

4.2 Topographische Bildansicht

Der zweite im Bild gezeigte Raum ist derjenige der topographischen Repräsentation. Alle Spiele, die mehrere sichtbare Wegeoptionen haben, verfügen über einen Darstellungsmodus, in dem der Plan des Spiels oder Ausschnitte desselben angezeigt werden. Die gängige Bezeichnung der Spielfläche lautet von daher auch *map*.⁷

Im topographischen Raum werden selbstredend vor allem solche Abstraktionen zur Darstellung gebracht, die Relevanz besitzen für den Spielverlauf. Dies sind Ausgangs- und Zielpunkte, mögliche Wegstrecken, Hindernisse, Gebäude in Grundrissen, Feinde und natürlich die eigene Position. Im komplexesten Fall können auf dieser Ebene verschiedene Strategien graphisch ausprobiert werden. Im einfachsten Fall beschränkt sich die topographische Darstellung auf die individuelle Orientierung – beispielsweise in Form eines Kompasses, der neben der Himmelsrichtung Position der Spieler und grobe Richtungsvorgaben anzeigt. Im äußersten Fall können geopolitische

⁷ »Map« kann gleichbedeutend sein zum Spiellevel, wird aber vor allem dann benutzt, wenn man eine bestimmte Raumkonfiguration im »One on One«-Modus auswählt und zwei Spieler gegeneinander antreten.

Großraumrepräsentationen hinzukommen, welche als Hinführung an die eigentliche map des betreffenden Levels fungieren.

Obwohl beide Darstellungsformen (perspektivischer und topographischer Raum) einen fixen Konstruktionspunkt voraussetzen, unterscheiden sie sich doch erheblich gerade hinsichtlich seiner Lokalisierung. Im ersten Fall ist es der Beobachter im Containerraum, im zweiten Fall ist es die Perspektive Gottes.⁸

4.3 Hodologischer Bildraum

Als dritte Form ist schließlich der hodologische Raum zu nennen. Anders als die beiden Räume von dreidimensionaler Präsentation (als Illusionsdarstellung in der Fläche) und zweidimensionaler Repräsentation ist er selbst nicht als Bild vorhanden. Der Begriff des ›hodologischen Raumes‹ ist von Kurt Lewin geprägt und unter anderem von Sartre in *Das Sein und das Nichts* aufgegriffen worden (siehe Lewin 1934 und Sartre 1943). Der hodologische Raum kommt der topologischen Grundstruktur des Raumes am nächsten, insofern sich damit der letztliche Spielverlauf beschreiben lässt. Lewin verstand unter dem ›Wegeraum‹ die Summe all derjenigen Strecken, die ein Mensch tagtäglich zurücklegt und die folglich seine Welt bildet. Im Ego-Shooter ist der hodologische Raum am Schnittpunkt zwischen Container-Raum und seiner topographischen Übersicht situiert. Er umfasst die zurückgelegte Strecke als Strecke von Ereignissen im Spiel, durch welche dem Raum seitens des Spielers qualitative Eigenschaften beigemessen werden. Es ist dies der Erfahrungsraum des Spiels, der aus dem Wissen um den Standort im gesamten Spielgefüge resultiert. Er bildet sich, wenn der Spieler, die beiden Ansichten der topographischen Repräsentation und der perspektivischen Präsentation im Spielverlauf aufeinander bezieht.

Literatur

- Aarseth, Espen: Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art. In: Ryan, Marie-Lauren (Ed.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington/Indianapolis [Indiana University Press] 1999, S. 31-41
- Aarseth, Espen: Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen (aus dem Englischen von Karin Wenz). In: *Zeitschrift für Semiotik* 23 (1), 2001, S. 301-318
- Deleuze, Gilles: *Das Bewegungsbild*. Kino 1 (1983, aus dem Französischen von Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann). Frankfurt am Main [Suhrkamp] 1997
- Flusser, Vilém: Lob der Oberflächlichkeit oder: Das Abstraktionsspiel. In: Flusser, Vilém: *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*. Schriften, Bd. 1 (1993). Hrsg. von

8 Nicht von ungefähr konnte Merleau-Ponty deshalb schreiben, dass Gott nur Breite kennt, nicht aber Tiefe (vgl. Merleau-Ponty 1945: 298).

Stefan Bollmann und Edith Flusser. 2. Auflage. Mannheim [Bollmann] 1995

Frindte, Wolfgang & Obwexer, Irmgard: *Ego-Shooter. Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen*. 2003 (<http://www2.uni-jena.de/svw/compsy/texte/FrindteObwexer.pdf>)

Funken Christiane & Löw, Martina: Ego-Shooters Container. Raumkonstitution im elektronischen Netz. In: Maresch Rudolf & Werber, Niels (Hrsg.): *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 2002, S. 69-91

Gehlen, Martin: *Die Problematik der Gewaltdarstellung im Computerspiel am Beispiel des Ego-Shooters ›Gunman Chronicles‹*. Diplomarbeit im Fachbereich Sozialpädagogik, Fachhochschule. Köln 2002 (<http://www.sw.fh-koeln.de/www/downloads/diplomarbeiten/diplommartin.pdf>)

Gombrich, Ernst H.: Die Raumwahrnehmung in der abendländischen Kunst. In: Gombrich, Ernst H.: *Das forschende Auge. Kunstbetrachtung und Naturwahrnehmung* (1988). Frankfurt am Main/New York [Campus] 1994, S. 69-91

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse. Zweiter Teil: Die Naturphilosophie (1817). In: Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Werke*, Bd. 18. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 1986

Husserl, Edmund: Philosophische Versuche über den Raum. In: Husserl, Edmund: *Philosophische Gesammelte Werke*, Bd. XXI, Studien zur Arithmetik und Geometrie. Texte aus dem Nachlass (1886-1901). Den Haag/Boston/Lancaster [Nijhoff] 1983, S. 261-360

Kant, Immanuel: Von der Form der Sinnen- und Verstandeswelt und ihren Gründen (1770). In: Kant, Immanuel: *Werkausgabe*. Bd. 5. Hrsg. von Wilhelm Weischedel. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 1968, S. 7-107

Kant, Immanuel: Kritik der reinen Vernunft (1781/87). In: Kant, Immanuel: *Werkausgabe*, Bd. 3 und 4, Hrsg. von Wilhelm Weischedel. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 1968

Kern, Hermann: *Labyrinth – Erscheinungsformen und Deutungen. 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds* (1982). 4. Auflage. München [Prestel] 1999

Korn, Andreas: *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedium zum Computerspiel*. Aachen [Shaker] 2005

Lewin, Kurt: Der Richtungsbegriff in der Psychologie. Der spezielle und allgemeine hodologische Raum. In: *Psychologische Forschung* 19, 1934, S. 249-299

Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer, Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover [Heise] 2002

Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung* (1945, aus dem Französischen von Rudolf Boehm). Berlin [de Gruyter] 1966

Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichte. Struktur und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen* (Inaug.-Diss. Uni Weimar). Weimar 2000 (<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>)

Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. München [sequencia] 2002 (Onlinefassung von 2000: <ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf>)

Rehkämper, Klaus: *Bild, Ähnlichkeit und Perspektive. Auf dem Weg zu einer neuen Theorie der bildhaften Repräsentation*. Wiesbaden [DUV] 2002

Rumbke, Leif: *Pixel3. Raumrepräsentationen im klassischen Computerspiel*. 2005 (<http://www.rumbke.de/data/text/pixel3%20-%20leif%20rumbke%202005.pdf>)

Sartre, Jean-Paul: *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie* (1943, aus dem Französischen von Hans Schöneberg und Traugott König). 10. Auflage. Reinbek bei Hamburg [Rowohlt] 2004

Simmel, Georg: Über räumliche Projektionen sozialer Formen (1903). In: Simmel, Georg: *Gesamtausgabe*. Bd. 7. von Otthein Rammstedt. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 1995, S. 201-220

Wardrip-Fruin Noah & Harrigan, Pat (Eds.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (MA)/London [MIT Press] 2004 (<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/>)

Wiesing, Lambert: Virtuelle Realität: die Angleichung des Bildes an die Imagination. In: Wiesing, Lambert: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt am Main [Suhrkamp] 2005, S. 107-124

Abgebildete Spiele

Call of Duty (PC), Infinity Ward/Activision, 2003

Delta Force: Black Hawk Down (PC), NovaLogic/NovaLogic, 2003

Doom II: Hell on Earth (PC), id Software/GT Interactive, 1994

Doom 3 (PC), id Software/Activision, 2004

Flight Simulator II (PC), Microsoft/Microsoft, 1984

Half-Life 2 (PC), Valve/Vivendi, 2004

House of the Dead (Arcade), AM1/Sega, 1996 (emuliert)

Moorhuhn (PC), Phenomedia/Phenomedia, 1998

Night Driver (Arcade), Atari/Atari, 1976

Tom Clancey's Ghost Recon (PC), Red Storm Entertainment/Ubisoft, 2001

Vietcong (PC), Pterodon & Illusion Software/Gathering, 2003