



Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel von Stefan Schwingeler

Karl H. Stingeder

Verlag: Werner Hülsbusch
Erscheinungsdatum: 30. April 2008 (1. Auflage)
ISBN: 3940317241
Deutsch 172 Seiten

ComputerspielerInnen schlüpfen in die Haut von faszinierenden Charakteren wie Lara Croft oder Commander Shephard. Sie sind lebensnah inszenierte Helden, die sich in komplexen, digitalen 3D-Architekturen bewegen. Aus einem anderen Blickwinkel betrachtet: *„Die Rationalisierung des Sehens geht in die Automatisierung des Sehens über. Der mathematische Raum verwandelt sich in den digitalen Raum. Das Bild wird zum Bildraum und Ereignisfeld. Der Betrachter wird zum User. Der dargestellte Raum und der Raum der leiblichen Anwesenheit werden miteinander verschränkt.“*

Stephan Schwingeler bringt mit diesem Fazit seines Buches über „Raum und Perspektive im Computerspiel“ die Quintessenz seiner vorangegangenen Ausführungen auf den Punkt. Die immersive Kraft des

Computerspiels entsteht aus dem Zusammenwirken aller Bestandteile des Spiels – und zwar im Zuge der Wahrnehmung der SpielerInnen. So gesehen sind die Bilder gegenwärtiger Computer- und Videospiele zwar „digital, automatisch hergestellt, perspektivisch, dreidimensional, in Echtzeit berechnet, bewegt und interaktiv“, jedoch im Grunde nicht immersiv. Die Faszination des Spiels, der so genannte *Flow* (das vollständige „Eintauchen ins Spiel“) wird nach Schwingeler durch Räumlichkeit sicherlich unterstützt, doch erst im Zuge einer länger andauernden, emotional geprägten Wahrnehmung von Spielinhalten erfolgt ein Eintauchen in die Spielwelt. Die These muss nach Schwingeler daher lauten: Es sind Bilder und Räume, die in der Rezeption der Spieler als aufregende Spielräume wahrgenommen und als spektakuläre Abenteuerwelten im Rahmen der spielerischen Wahrnehmung erlebt werden. Das Eintauchen in virtuelle Welten wird durch die perspektivische, räumliche Darstellung somit gefördert.

Ausgehend von einem Überblick über die historische Entwicklung der perspektivischen Darstellung bietet die Studie zunächst einen guten Einblick in die Beschaffenheit räumlicher Repräsentation. Schwingeler beginnt mit einem Abriss der Perspektivkonstruktion der Renaissance, setzt mit der *Camera Obscura* als Vorstufe der Fotografie fort und schließt im letzten Kapitel mit der analytischen Betrachtung von Raum und Perspektive in Computerspielen. Einen wesentlichen Entwicklungsschritt für die grafische Entwicklung von Computerspielen verortet der Autor dabei Anfang der 1990er Jahre mit dem 3D-Shooter „Wolfenstein 3D“ (id software 1992). Das Spiel schlug, infolge der beachtlichen Aufmerksamkeit in den publizistischen Medien, bedingt durch stark blutende, gegnerische Nazi-Spielfiguren, Hakenkreuze und nicht zuletzt durch das Auftauchen von Adolf Hitler, beachtliche Wellen. Auf der Ebene des Designs zeichnet es sich jedoch insbesondere durch die erstmalige Verwendung der heute alltäglichen First-Person-Perspektive aus. Schwingeler bezeichnet den Titel folgerichtig als „Übergang zum dreidimensionalen Computerspiel“, da die dimensionale Repräsentation von Räumlichkeit in Computerspielen durch „Wolfenstein 3D“ nachhaltig um die dritte Dimension erweitert wurde.

Die räumliche Perspektive im Schloss Wolfenstein kann gemäß Schwingelers Analyse nur deshalb funktionieren, da „räumliches Sehen etwas anderes ist als ein Bild zu sehen, das einen perspektivischen Raum zeigt.“ Erst durch die menschliche Wahrnehmung, die Summe der Bilder, könne Bewegung im Raum – ähnlich wie im Film – entstehen. Der Autor sieht damit seine anfangs formulierte Ausgangsthese bestätigt: *„Computerspiele machen sich also die Fähigkeit des Menschen zunutze, dass er auf einer zweidimensionalen Fläche die Darstellung räumlicher Verhältnisse sehen kann – und diese auch unweigerlich als solche versteht.“*

Schwingeler veranschaulicht in dieser 2008 veröffentlichten Abschlussarbeit auf verständliche Art und Weise, dass Computerspiele auf dem menschlichen Vermögen beruhen, Räumlichkeit wahrnehmen zu können. Die Stärke des Buchs liegt dabei in der klar strukturierten, historischen Veranschaulichung der Entwicklungsgeschichte von Bild, Raum und Perspektive. Schwingelers Ausführungen sind durch seine verständliche und analytische Ausdrucksweise geprägt, die Argumentationsschritte sind stringent aufbereitet und mittels Praxis-Beispielen veranschaulicht; nur selten schweift der Autor etwas ab. Wesentliche Passagen sind durch grafische Darstellungen historischer Skizzen, Darstellungen aus Malerei und Architektur sowie in weitere Folge mittels Videospield-Screenshots untermauert. Der einzige Kritikpunkt kann in der etwas zu kurz geratenen Darstellung des mittleren Abschnitts, namentlich „Handeln im digitalen Raum“, verortet werden.

Bemerkenswert ist, dass Schwingeler in „Die Raummaschine“ zu guter Letzt über die symbolische Form der Perspektive im Computerspiel einen Hinweis auf die Existenz einer spielerischen und d. h. „ludischen“ Kultur erkennt. Digitale Spiele müssten demnach als Ausdrucksform und Stützpfeiler einer durch Computer- und Videospiele geprägten „Spielkultur“ verstanden werden. Die Entwicklungsschritte der räumlichen Perspektive können folgerichtig nicht nur als mathematische, sondern auch als kulturelle Messlatte verstanden werden.

Fazit: „Die Raummaschine“ eröffnet einen gut strukturierten und – trotz der Aufbereitung als wissenschaftlichen Studie – leicht fassbaren sowie

methodisch qualitativen Zugang zum Verständnis der Entwicklung räumlicher Repräsentation in Computerspielen.