

Digitaler Raum – digitale Zeit. Form und Veränderung grundlegender Kategorien von Erfahrung und ihre Bedeutung für die Medienpädagogik

Tagung der Sektion Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft

Zeit – Spiel – Raum. Computerspiele und die Anschauung von Zeit und Raum

Prof. Dr. Stephan Günzel

Der Vortrag widmet sich den zeitlichen und räumlichen Aspekten von Computerspielen anhand eines sie maßgeblich prägenden Genres zu: First Person- oder auch sogenannte Egoshooter. An ihnen lässt sich verdeutlichen, wie die beiden grundlegenden Formen der menschlichen Anschauung (Raum und Zeit) technisch im Medium des Computerspiels reproduziert und modifiziert werden: Zeitlichkeit durch die zugrundeliegende Rechenprozesse, Räumlichkeit durch die Ästhetik der europäischen Bildtradition. Diese ist durch die Darstellung im Modus der Perspektive einerseits und der Karte andererseits geprägt. Obwohl beide voneinander ableitbare Bildfunktionen sind, geben sie doch ganz gegensätzliche Vorstellungen von Raum: die Perspektive eine subjektive und die Karte eine objektive. Obwohl Computerspiele vordergründig als eine realistische Nachahmung der Raumzeit erscheinen, ermöglichen sie so doch eine Erfahrung ganz eigener Art.