

Lars C. Grabbe

Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten: Immersion und Repräsentation

2009

<https://doi.org/10.17192/ep2009.3.615>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grabbe, Lars C.: Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten: Immersion und Repräsentation. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 26 (2009), Nr. 3, S. 348–349. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2009.3.615>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten: Immersion und Repräsentation

Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2008 (Reihe Game Studies), 122 S., ISBN 978-3-940317-20-9, € 26,50

Mit diesem Titel liegt eine veröffentlichte Magisterarbeit vor, deren redaktioneller Beschreibungstext auf dem Buchrücken einen „Blick über den Tellerrand hinaus“ verspricht. Dieses Versprechen soll sich durch drei Leitaspekte einlösen, die den Einfluss von virtuellen Welten auf das menschliche Verhalten fokussieren, zweitens das Suchtpotenzial und die Isolation von der Außenwelt thematisieren und drittens die neuen sozialen Komponenten beleuchten, die durch die ‚Begehung‘ virtueller Welten ermöglicht werden.

Wie der Titel der Arbeit bereits andeutet, stehen für die Argumentationslinie des Autors zwei Konzepte im Vordergrund, um MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) als virtuelle Welten begreifen zu können: *Immersion* und *Repräsentation*. Erstere wird in ihrer Vollständigkeit erläutert und der Autor arbeitet präzise, nachdem er Einblick in die historischen und spieltheoretischen Grundlagen von virtuellen Welten gibt, die verschiedenen Aspekte der narrativen, ludischen, räumlichen und der sozialen Immersion heraus. Im abschließenden Teil der Arbeit fasst er die formulierten Thesen zusammen und gibt einen Ausblick bezüglich soziokultureller Gründe für den Erfolg virtueller Welten.

Leider findet sich das Konzept der *Repräsentation* – als kognitive Komponente – lediglich am Rande der Argumentation wieder. Obwohl es Teil des Arbeitstitels ist, findet es sich nicht im Inhaltsverzeichnis und es helfen insgesamt nur drei

Seitenangaben im Register dabei, dieses Konzept im Text ausfindig zu machen. Zwar verdeutlicht eine zentrale und immer wiederkehrende These des Autors die Notwendigkeit, die Konzepte von *Immersion* und *Repräsentation* in ihrer Wechselwirkung zusammen zu denken, denn virtuelle Welten sind nicht nur als Spielformen zu begreifen, sondern als „Orte, die wir betreten und auch wieder verlassen, wenn uns danach ist, und in denen Gebäude stehen, die zwar aus Pixeln bestehen, von uns aber als Gebäude bezeichnet und als solche verstanden werden.“ (S.8) Doch entscheidet sich der Autor dafür, den Schwerpunkt seiner Ausführung dem Konzept der *Immersion* zu widmen und produziert somit eine theoretische Unschärfe – besonders im Bezug auf die Vollständigkeit des Arbeitstitels – die nicht zu lösen ist. Eine vollständige Ausarbeitung der Wechselwirkung von *Immersion* und *Repräsentation* wäre eine unabdingbare Voraussetzung für die theoretische Auseinandersetzung mit virtuellen Welten, vor allem weil „das Konzept von Immersion in Computerspielen umstritten ist.“ (S.11)

Für einen ersten Einstieg in die Materie der *Online Games* bietet dieses Buch einen fundierten Überblick über historische und spieltheoretische Grundlagen von virtuellen Welten. Gerade aber aufgrund der oberflächlichen Ausarbeitung der Wechselwirkung von *Immersion* und *Repräsentation* klingt der „Blick über den Tellerrand hinaus“ allzu optimistisch.

Lars Grabbe (Kiel)