

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)