

Lars C. Grabbe

## Axel Kuhn: Vernetzte Medien. Nutzung und Rezeption am Beispiel von „World of Warcraft“

2010

<https://doi.org/10.17192/ep2010.4.476>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grabbe, Lars C.: Axel Kuhn: Vernetzte Medien. Nutzung und Rezeption am Beispiel von „World of Warcraft“. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 27 (2010), Nr. 4, S. 512–513. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2010.4.476>.

### 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.

## **Axel Kuhn: Vernetzte Medien. Nutzung und Rezeption am Beispiel von „World of Warcraft“**

Konstanz: UVK 2009, 367 S., ISBN 978-3-86764-201-9, € 34,- (Zugl. Dissertation an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg 2008)

Die aus einer Dissertation hervorgegangene Arbeit *Vernetzte Medien. Nutzung und Rezeption am Beispiel von „World of Warcraft“* befasst sich mit einer Neubestimmung multimedialer Kommunikationsstrukturen, die gleichzeitig die Möglichkeit bietet, „die Faszination vernetzter Medienkommunikation für den Rezipienten zu erforschen.“ (S.11) Im Zuge der komplexen Entwicklung des Internet bilden sich kommunikative Netzwerke heraus, die sich nicht länger über klassische Ansätze der Medienwirkungsforschung beschreiben lassen. Gerade relevante Aspekte, wie z.B. „Rezeption, Involvement, Emotion und die generelle Darstellung von medial vermittelter Interaktion als theatralem Prozess“ (S.15), fordern einen neuen Fokus innerhalb akademischer Diskurse, um ein adäquates Analysepotential zu gewährleisten. Diese Elemente explizieren ein neues Verständnis des Rezipienten, als aktivem Interaktionspartner vernetzter Medien-Welten, so dass „das rezeptive Modell bisheriger Massenmedien um die Begriffe Identität und der Gemeinschaft erweitert werden muss, um Rezeption und Wirkung vernetzter Kommunikation erklären zu können.“ (S.22) MMORPGs (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games), wie *World of Warcraft* (2004), bilden einen evidenten Analysegegenstand, da hier die komplexen Strukturkomponenten vernetzter Medien nachgewiesen werden können: Virtualität, Multimedialität, Interaktivität, Raumstrukturen der Wahrnehmung und Raumstrukturen des Sozialen bilden ein komplexes Netzwerk multimedialer Kommunikation. Axel Kuhn bezeichnet dieses Fallbeispiel als „Paradebeispiel einer virtuellen Wirklichkeit“ (S.339), da hier explizit die „Erweiterung des Wahrnehmungsraums durch Interaktivität und die Erweiterung des Sozialraums durch die Bildung von spezifischen Gemeinschaften Nutzung, Rezeption und Wirkung verändert“ werden. (S.339)

Die präzisen Ausführungen des Autors orientieren sich an drei thematischen Hauptbereichen: In *A) Begriffsbestimmung und Differenzierung vernetzter Medien* werden vernetzte Medien, in technischer Begriffsbestimmung, als computergestützte, netzwerkbasierte und dynamische Bildschirmmedien klassifiziert. In einem zweiten Schritt folgt eine Differenzierung der funktionalen Potentiale medialer Netzwerke, die sich durch „drei zentrale Eigenschaften charakterisieren: Sie sind multimedial, interaktiv und ermöglichen eine virtuelle Erschaffung und Ausgestaltung von Wahrnehmung und Kommunikation.“ (S.59) In *B) Einfluss der funktionalen Potentiale auf Rezeption und Nutzung* werden die gängigen Rezeptions- und Wirkungstheorien erläutert, damit „drei relevante Instanzen der Rezeption unterschieden werden können: Der präsentierte Inhalt (Werk),

der Rezipient und die kommunikative Beziehung zwischen beiden.“ (S.127) Daraufhin folgen die Analysen des Wahrnehmungs- und Sozialraums, deren Verbindung zum Synergieeffekt virtueller Wirklichkeit führt. In C) *Empirische Untersuchung des Online-Rollenspiels World of Warcraft* werden die Ergebnisse der Inhaltsanalyse der spielinternen Funktionsräume präsentiert, die *World of Warcraft* als integratives vernetztes Medium thematisieren und als ein solches ausweisen. Abschließend folgen die zentralen Ergebnisse der Spielerbefragung und die Zusammenführung der Ergebnisse: „Der komplexe Wahrnehmungsraum erzeugt in Verbindung mit einem komplexen Sozialraum einen medialen Inhalt, welcher Nutzer stark bindet. Die Nutzer [...] nehmen die virtuelle Wirklichkeit als zweite Realität wahr [...].“ (S.339)

In der Orientierung auf eine Neubestimmung der Kommunikationsstrukturen von vernetzten Medien entwickelt Axel Kuhn eine fundierte und theoretisch versierte Argumentation. Insbesondere die empirische Untersuchung von 277 Spielern von *World of Warcraft* liefert valide Erkenntnisse für die Beschreibung spezifischer Strukturkomponenten komplexer Rezeptionssituationen in MMORPGs.

Lars Grabbe (Kiel)