



MMORPGs als virtuelle Welten – Immersion und Repräsentation von Tim Rittmann

Karl H. Stingeder

Verlag: Werner Hülsbusch

Erscheinungsdatum: 28. Juli 2008

ISBN: 3940317209

Tim Rittmann richtet sich mit "MMORPGs als virtuelle Welten – Immersion und Repräsentation", erschienen im Verlag Werner Hülsbusch (vwh), vorwiegend an ein medienwissenschaftlich interessiertes Fachpublikum. Trotzdem bietet die Betrachtung auch einen attraktiven Lesestoff für Spieler oder medieninteressierte Nicht-Spieler, die ansonsten keinen Bezug zur "scientific community" haben.

Ziel des Buchs ist es, die mit "Flow" populärwissenschaftlich bekannt gewordene Bezeichnung des Eintauchens in virtuelle Spielwelten zu erklären und fassbar zu machen. Wie Steffen Haubner in seiner Rezension in der Stuttgarter Zeitung (Nr. 247, 22. Oktober 2008, S. 12) so

treffend anmerkt, "nervt" der akademische Schreibstil sicherlich manchmal. Dafür entschädigen einige erfrischend wirkende Beispiele zur Veranschaulichung sowie Exkursionen; so bietet das Kapitel über Produktivität und Arbeit in virtuellen Welten eine ansprechende Einführung in die Ökonomie von MMORPGs. Auch der für viele aktive Spieler zum Reizwort auserkorene Begriff der "Goldfarmer" kommt in diesem Zusammenhang zur Sprache.

Die durchwegs ergiebige Lektüre bietet darüber hinaus vielversprechende Anknüpfungspunkte zu einem tieferen Verständnis sowie zu einem breiteren Forschungszugang zum Nutzungsverhalten von Online-Spielern: Virtuelle Welten erlauben uns das Eintauchen und Miterleben von oftmals als "real" empfundenen Handlungen, sogar gesellschaftliche Normen und Konventionen befinden sich im "Portfolio" von virtuellen Welten.

Auch Berufe können erlernt und gemeistert werden, häufig spielen ein komplexes Wirtschaftssystem sowie Zusammenschlüsse von Spielern eine zentrale Rolle. Folglich riskiert Rittmann einen durchaus zweckmäßigen Blick über den Tellerrand hinaus. Nicht selten führt virtuelle Kommunikation zu institutionell anmutenden Ausprägungen: "Non-virtuelle Treffen" im "Real Life" der Kommunikationspartner. Selbst Freundschaften oder intime Beziehungen (Heirat, Lebensgemeinschaften usw.) sind bei "World of Warcraft" oder "Second Life" nichts Ungewöhnliches.

Trotz des wissenschaftlichen Anspruchs (und des dadurch zwangsweise zu kritisierenden, jedoch ebenso unvermeidbaren "akademischen" Stils), liest sich die Studie auch für Nicht-Experten verständlich. Ausgehend von einer interessanten geschichtlichen Einleitung sowie einer fundierten begrifflichen Annäherung und einer Analyse der Immersions-Ebenen gelingt Rittmann eine durchdachte Auseinandersetzung mit "Flow" und sozialer Bedeutung von virtuellen Welten.