

Sebastian Gerth

Institut für Immersive Medien (Hg.): Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7995>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gerth, Sebastian: Institut für Immersive Medien (Hg.): Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7995>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Institut für Immersive Medien (Hg.): Interaktive Medien: Interfaces – Netze – Virtuelle Welten

Marburg: Schüren 2017, 161 S., ISBN 9783894729776, EUR 19,90

Das Jahrbuch immersiver Medien widmet sich in seiner Ausgabe 2016 „den komplexen Zusammenhängen zwischen Interaktion und Immersion“ (S.6). Dass mit letztgenanntem Terminus das Vergessen der virtuellen Realität (VR) als eine imaginäre Umgebung gemeint ist, erschließt sich spätestens nach der einführenden und umfangreichen Erläuterung von Technologien sowie Anwendungen von VR im ersten Teil des Buches. Zentral für den thematischen Schwerpunkt ist, „dass auch die sozialen Bedürfnisse der Menschen zunehmend mediatisiert werden“ (S.7); als Beispiele für das Zusammenspiel von Interaktion und Immersion werden *Pokémon Go*, das VR Social Network *Sansar* und *Social VR* von Facebook genannt. Damit zeige sich die „Amalgamierung bzw. Hybridisierung von Virtual und Augmented Reality-Technologien, -Anwendungen und -Umgebungen“ (S.9) im Hinblick auf soziale Welten, welche umfassend und zielführend erörtert werden.

Den zweiten Teil des Buches beginnt die medienanthropologische Perspektive von Alice Soiné, welche nachvollziehbar eine Strategie visueller Selbstorganisation aufzeigt (S.15f.), die an der Schnittstelle bzw. dem digitalen Interface zwischen Person und Medium ansetzt. Christiane Schranz beleuchtet sehr anschaulich in einer historisch hergeleiteten Diskussion um (Online-)Karten als Interfaces zwi-

schen realem Raum und dem die Karte (digital) betrachtenden Menschen die Ausprägungen diverser Mensch-Maschine-Interaktionen mit Fokus auf Karten-Usability und -Ästhetisierung. Marc Bonner zeigt auf, wie Karten in ihrer medial- und mental-visuellen Form neben Narrationen auch die Möglichkeit virtuell-fiktionaler Erforschung von Spielwelten beziehungsweise von Navigation in selbiger mit sich bringen. Der Autor verwendet den Begriff des ‚prospect spacing‘, welcher auf die Interaktion zwischen Spielendem und der Welt innerhalb des Spiels zielt (ab S.51). Ebenso auf (offene) Spielwelten konzentriert sich der linguistisch orientierte Beitrag von Thomas Heuer, welcher „die erzählerischen Möglichkeiten von Videospielen [thematisiert] und [...] diese von dem klassischen Zwist zwischen Ludologie und Narratologie [löst]“ (S.58). Der Autor legt den Schwerpunkt auf das Verständnis der Spielwelt als eine Bühne, auf der im Rahmen von Erzählungen sprachliche Inhalte in Form einer digital-fiktiven Interaktion ausgetauscht werden. Eine sehr gute Idee ist, den Buchbeitrag um einen Second-Screen-Bereich zu ergänzen, wenngleich der QR-Code (S.58) nicht mehr erreichbar ist. Ein wichtiges Spannungsfeld diskutiert der Beitrag von Thilo Hagendorff, der eindrucksvoll das Dilemma zwischen Empathie in digitalen Welten (VR-Brillen als „Empathie-Maschinen“, S.71) und

realweltlicher Isolation durch das Tragen der VR-Brillen beleuchtet: Letztgenannte verhindere soziale Integrität, welche wiederum die Voraussetzung für empathisches Verhalten im Allgemeinen sei (vgl. S.77f.). Als Lösungsansatz proklamiert der Autor, „eine maximal immersive Simulation der sozialen Welt [...], welche sich in ihrer Komplexität und Qualität nicht von der natürlichen sozialen Welt unterscheidet“ (S.78, Herv. i.O.), stellt aber zugleich fest, dass dies nicht umsetzbar sei, und VR-Brillen damit „vorrangig Isolations-Maschinen“ (S.75) bleiben. Dieser Beitrag diskutiert am deutlichsten innerhalb des Bandes die weitreichenden Folgen von VR für die Gesellschaft. Auch Ulrike Spierling beschäftigt sich mit interaktivem Erzählen, allerdings vor dem Hintergrund von *Augmented Reality* (AR). Der zentrale Mehrwert des Beitrags liegt nicht nur in seiner detailreichen Analyse, sondern auch in der nutzbringenden Identifikation von Problemen in der Umsetzung von AR-Projekten (vgl. S.94). Philipp Sack beschreibt, wie das DFG-Graduierertenkolleg ‚Das fotografische Disposi-

tiv‘ eine AR-App entwickelte, mittels derer ein historischer Ausstellungsraum im Sprengel Museum Hannover rekonstruiert wurde. Obwohl sich der Autor teils in der Vielzahl seiner Argumentationsstränge verliert, gelingt es ihm dennoch eindrucklich, den analogen mit dem digitalen Ausstellungsraum in Anlehnung an Prozesse der Remediation zu verknüpfen. Tim Othold eröffnet einen Diskurs um die Schnittstelle zwischen Mensch und Objekt im Hinblick auf das ‚Internet der Dinge‘, welches er als „mediale Atmosphäre“ (S.113) begreift, in welcher sich die „Differenz von Netzwerk und Ding [auflöst]“ (S.121).

Im dritten Teil des Buches werden zum Teil recht ausführlich Computerspiele und Bücher rezensiert, was sich innerhalb des Gesamtkonzeptes des Bandes nicht eindeutig erschließt. Mit seinem hohen Anknüpfungspotenzial und guten wissenschaftlichen Schreibstil richtet sich das Buch an Laien und wissenschaftliche Leser_innen gleichermaßen.

Sebastian Gerth (Erfurt)