

**HERBRIK, REGINE**

**HETEROGENE GEBILDE. BILD-BILD- UND BILD-TEXT-ZUSAMMENSPIELE AM BEISPIEL DES MMORPG'S „WORLD OF WARCRAFT“**

Regine Herbrik, regine.herbrik@uni-konstanz.de

**SEKTION WISSENSSOZIOLOGIE: EIN BILD TRÜGT MEHR ALS 1000 WORTE. ZUR TRANSFORMATION DES WISSENS DURCH DIE VISUALISIERUNG**

Der Vortrag weist darauf hin, dass die sich rasch entwickelnde Computertechnik zwar vor allem für den Bereich der „neuen Medien“ eine ganze Reihe neuer Visualisierungsoptionen zur Verfügung stellt, dass jedoch diese neuen Formen nicht allorts an die Stelle der herkömmlichen Formen (z. B. der Schrift) treten und diese ersetzen. Vielmehr formieren sich – bestehend aus herkömmlichen und neuen Formen – Gewebe aus sich gegenseitig ergänzenden und kommentierenden Darstellungsweisen.

Am Beispiel des Onlinerollenspiels World of Warcraft (WoW) zeigt der Vortrag die Spannungsverhältnisse von Bild und Schrift, Simultanität und Sequenzialität auf. Der komplexe Bildaufbau des Spielbildschirms bei WoW beinhaltet eine große Bandbreite an Informationen, die auf unterschiedlichen Wegen vermittelt werden. Neben der bildlich-ikonischen Darstellung der Spielfigur und der sie umgebenden Spielwelt finden sich Schriftzüge, Balkendiagramme, Karten, mathematische Symbole und Piktogramme auf dem Bildschirm vereint. Diese einzelnen Elemente stehen in einem engen Zusammenspiel miteinander und kommentieren sich teilweise gegenseitig. Erst die Anordnung auf dem Computerscreen in Form eines komplexen Gebildes erlaubt dieses Zusammenspiel. Die Simultanität des bildlichen Aufbaus fordert die Spieler dazu auf, einen „flanierenden Blick“ (Reichertz) einzuüben, der nur bedingt durch die technischen Gegebenheiten gelenkt wird (s. dazu auch Knoblauch). Die Onlinerollenspiele zeigen uns damit auf eindrückliche Weise die Individualisierung des Blickregimes, die dem heutigen Betrachter nicht mehr nur als Möglichkeit gegeben, sondern vielmehr als Aufgabe gestellt wird. Darüber hinaus geht es um die Fragen, welche Anforderungen solche Gewebe aus bewegten und statischen Spiel-Bildern, Symbolen, Graphiken und Texten an das Pragma der sie nutzenden Akteure stellen und welche neuen Handlungsanforderungen sich aus ihnen ergeben.