

Immersion

von lat. *immergo* ‚eintauchen‘, ‚versenken‘; reflexiv auch als ‚sich irgendwohin begeben‘; engl.: *immerse* (‚eintauchen‘, ‚sich vertiefen‘)

Im Sprechen über virtuelle Realitäten fasst man als *Immersion* Art und Maß des Eintauchens des Benutzers in die virtuelle Welt. Insbesondere das Empfinden einer haptischen Beteiligung an den Vollzügen in der Kunstwelt wird dabei als Hinweis auf Immersion angesehen. Immersion als das Eintauchen in eine computergenerierte Welt ist vor allem für die Entwicklung der Computerspiele von zentraler Bedeutung. Dort ist sie als formale Operation aufgefasst worden, mittels derer der Spieler selbst zum Element der Spielwelt wird (im Unterschied etwa zu dem herkömmlichen Konzept der Identifikation). Die Ablösung der schematischen Graphik durch realistische Bilder wird als erster Schritt einer Erhöhung der Immersivität von Spielen angesehen. Der Übergang zu 3D-Graphiken sowie die Möglichkeit, sich in Ego-Shooter-Spielen in die Sicht einer Figur versetzen zu lassen, verbinden sich mit einer Anreicherung der Navigationsmöglichkeiten im Spiel. Als Indikator für eine vollzogene Immersion des Spielers in die Spielwelt werden seine reflexartigen motorischen Reaktionen auf das Bildschirmgeschehen gewertet, durch die er mit dem Spielgeschehen mitgeht und auf Ereignisse in der virtuellen Realität reagiert (Kopfeinziehen vor herannahenden Raketen u.ä.). HMDs (Head Mounted Displays) verstärken danach diesen Effekt. Auch der Übergang von Singleplayer- zu Multiplayerspielen intensiviere die Immersivität des Spielens, wobei meist das Wissen, dass andere Menschen die gleiche Spielwelt aus einer anderen Perspektive erleben und dass man „mit ihnen“ in dieser virtuellen Umgebung koexistiert, als Bedingung für ein intensives Immersionserlebnis angesehen wird. Insbesondere bei Vielpersonen-Internetspielen, bei denen Mitspieler aufeinander treffen, die einander nicht aus anderer Umgebung kennen, tritt die spielende Interaktion mit anderen der Immersion des Spielers ins Spiel zur Seite – beide befördern sich gegenseitig.

Literatur: Ryan, Marie-Laure: *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press 2001.

Referenzen

Sensorama

From:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://sachlexikon-film.uni-kiel.de/doku.php/i:immersion-942>

Last update: **2012/10/12 12:52**

