

4. Jahrgang, Heft 1, Artikel 9 – September 2007

**„Vom ersten Leben im zweiten“ – Rezension zu Lober, Andreas (Hrsg.): „Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co.: Faszination, Gefahren, Business.“**

Stefan Kühne

Ein weiteres Mal ist im Heise Zeitschriften Verlag ein Sammelband erschienen, der wichtige Entwicklungen der Neuen Medien beleuchtet: Das Buch „Virtuelle Welten werden real“ von Andreas Lober widmet sich dabei der ganzen Breite von virtuellen Spielwelten bis hin zu sozialen virtuellen Welten und wirft am Ende einen Blick mit wirtschaftswissenschaftlichen Aspekten auf die ökonomischen Entwicklungen in diesen Konstrukten.

Doch von Anfang an. Es tut dem Buch gut, dass der Herausgeber gleich zu Beginn eine Leseanleitung mit auf den Weg gibt. Wie schon bei anderen Büchern der Telepolis-Reihe, so handelt es sich hier nämlich auch „eher um ein Kaleidoskop, als um ein geschlossenes Werk, das wohl kaum von vorne bis hinten gelesen werden wird, sondern zum Blättern und Springen einlädt, von einem Kapitel zum übernächsten und wieder zurück“ (S. 5).

Das erste inhaltliche Kapitel widmet sich ganz der geschichtlichen Entwicklung von virtuellen Spielwelten, ergänzt um die sozialen Welten der „Life Sims“, die im eigentlichen Sinn schon keine Spiele mehr sind, sondern soziale Übungsfelder im virtuellen Raum. Dieses Kapitel wurde im Wesentlichen von Tobias Schmitz geschrieben, dem es gelingt, die geschichtliche Entwicklung von den 1970er Jahren bis heute auch für MMORPG-ungeübte LeserInnen gut darzustellen. Wem Begriffe wie Gilde, Mullen oder auch MMORPG nicht so geläufig sind, kann zudem im guten Glossar am Ende des Buchs nachlesen, was es damit auf sich hat.

Die meisten Screen-Shots aus den Spielwelten sind leider nur schwarz-weiß, erst die acht Hochglanzseiten im hinteren Teil des Buches machen richtig Lust, sich die Grafik und die Dynamik von virtuellen Spielwelten direkt und live anzuschauen.

Das folgende Kapitel „Faszination und Gefahr“ ist etwas zusammengewürfelt. Ein Ausflug zum Thema „Virtuelle Welten in Film und Literatur“ von Heiner Fink findet sich hier und auch Überlegungen zum „Betrug im Spiel“ von Thomas Richter. Wichtige Highlights sind jedoch die beiden Aufsätze von Bert Theodor te Wildt und Wolf Siegert. Zum einen bietet te Wildt in seinem Beitrag „Pathological Internet Use: Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust“ einen Überblick über die derzeit diskutierten Formen eines süchtig-machenden Internetgebrauchs. „Es ist an der Zeit, dass das einseitige Idealisieren und Diabolisieren in der Einschätzung des Cyberspace einer differenzierteren

Betrachtungsweise Platz macht“ (S. 75). Zum anderen liefert Wolf Siegert etwas später dann den philosophisch stärksten Beitrag des Bandes, wenn er über „Grenzerfahrungen“ schreibt und damit „Skizzen zu einer Phänomenologie der Geister der virtualisierten Welten des XXI. Jahrhunderts“ zeichnet. Eine Reise mit Hegel und Goethe, Baudrillard und Virilio bis hin zu Steven Spielberg und Sönke Wortmann. Sehr lesenswert!

Wie meistens bei Büchern dieser Reihe, so kommen auch hier zwei wichtige Gestalter der virtuellen Wirklichkeit in Interviews zu Wort. Richard A. Bartle (Mit-Autor des ersten Multi User Dungeon) und Ginsu Yoon (Verantwortlicher für Recht und Internationales bei Second Life) geben mehr oder weniger spannende Ideen und Eindrücke wieder, wie sich virtuelle (Spiele-)Welten entwickeln werden und welche Implikationen dies für die Gesellschaft haben könnte.

Das letzte Kapitel des Buchs widmet sich dann dem Thema „Business“. Eine ebenfalls lesenswerte Einführung zum „1x1 der virtuellen Volkswirtschaft“ von Jochen Hummel und Christian Jansen wird von einigen weiteren Beiträgen ergänzt, die sich dem Spektrum von Handel und Recht im Internet und in virtuellen Welten beschäftigen (z. B. „Wem gehört das virtuelle Schwert?“).

Zu beobachten sind uns bekannte Phänomene der Wirtschaft und entsprechend eignet sich Buch auch für angehende WirtschaftswissenschaftlerInnen, welche in die neue Fachrichtung der *Virtual Economics* einsteigen möchten.

So gesehen, könnte das Buch auch heißen: Reale Welten werden virtuell. Dann müsste allerdings die Frage beantwortet werden, ob zuerst die reale Henne ein virtuelles Ei gelegt hat, oder ob aus einem virtuellen Ei ein reales Kücken geschlüpft ist – und wem es dann gehört.

Insgesamt ist dieser Sammelband ein interessantes Kaleidoskop, das sich ebenso für AnfängerInnen im Bereich der virtuellen Spielwelten wie für fortgeschrittene User eignet. Beide Zielgruppen werden spannende Aufsätze finden, um den eigenen Horizont real erweitern zu können.

**Lober, Andreas (Hrsg.) (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co.: Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag. ISBN: 978-3-936931-47-1. 167 S.**

**Stefan Kühne** ist Leiter der wienXtra-jugendinfo. 2003-2007 Lehrgangsführung [online.beratung] am Institut für Freizeitpädagogik. Er ist Mitherausgeber des e-beratungsjournal.net.