



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 49, Nr. 1, 2011
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

MMORPGs 360°: Virtuelle Welten & moderne
Mediennutzung wissenschaftlich betrachtet von
Xaver Götzl, Alexander Pfeiffer und Thomas
Primus

Karl H. Stingeder

Verlag: Edition Nove

Erscheinungsdatum: 1. August 2008

ISBN: 3852513855

Ein Auszug der im Buch behandelten Fragestellungen: Gibt es auf virtuelle Gegenstände Besitzansprüche? Wie ist der aktuelle Status der Jurisdiktion hinsichtlich virtueller Welten? Existieren Volkswirtschaften in Online-Rollenspielen? Können klassische volkswirtschaftliche Theorien auf MMORPGs und virtuelle Welten angewendet werden? Warum ist insbesondere China der Dreh- und Angelpunkt der berühmt-berüchtigten Gold- und Powerleveling-Webshops?

Sachlich und ohne Berührungsängste erfolgt eine fundierte Annäherung an die komplexe Thematik der sozialen und wirtschaftlichen Relevanz von virtuellen Welten vor dem Hintergrund des Erfolgs von Activision Blizzards MMORPG "World of Warcraft" seit 2005. Das Spiel hatte zu Hochzeiten des 3D Fantasy-Rollenspiels über 10 Millionen aktive SpielerInnen. Einen weiteren zentralen Bezugspunkt stellt darüber hinaus die virtuelle Welt "Second Life" dar, welche seit 2003 online ist und ca. 50.000 SpielerInnen verzeichnet, die regelmäßig und mehrmals im Monat in ihrem "zweiten Leben" unterwegs sind.

Positiv hervorzuheben ist dabei insbesondere die nüchterne und fundierte Herangehensweise der Autoren Alexander Pfeiffer, Thomas Primus und Xaver Götzl, ohne dabei die Schattenseiten des exzessiven Internet-Rollenspiel-Genusses verharmlosen zu wollen. Ganz im Gegenteil: Der Sucht und Suchtprävention ist sogar ein eigenes Kapitel gewidmet. Eine differenzierte Herangehensweise, die ein gutes Vorbild für so manche Bild-Journalisten bieten könnte, die noch nie ein MMORPG selbst gespielt haben bzw. das Wort "Killerspiel" (!) wohl zum ersten Mal aus dem Mund eines (ebenso unbedarften) Politikers vernommen haben.

Genug der Polemik: Alle LeserInnen, welche die Augen zu öffnen bereit sind und sich ernsthaft auf dieses wissenschaftliche und spieltheoretische sowie gleichzeitig umfassende Kompendium einlassen, dürften durch die gezielten Interpretation umfassender Statistiken und persönlicher Erfahrungen reichlich belohnt werden. Dabei gilt es zu beachten, dass das vorliegende Werk vor allem eine erfrischende und substantielle Einführung zu einem hochkomplexen Thema eröffnet, dessen empirische Erfassung und wissenschaftliche Auslotung noch immer in den Kinderschuhen steckt.

In anderen Worten: Die Stärke des mit 500 Seiten recht beeindruckenden Werks liegt weniger auf dem detaillierten Fokus einiger weniger Fragenstellungen, sondern insbesondere auf der durchdachten Zusammenstellung und Interpretation umfassender Forschungsergebnisse, Experten-Interviews und Berichte aus erster Hand.

Sowohl Strukturierung der Kapitel als auch Vokabular des Buches glänzen durch einfache Lesbarkeit und simplen Satzbau. Lediglich die grafische Darstellung der Tabellen erscheint verbesserungswürdig, da bei einigen dieser Skizzen die Untertitel in Folge der geringen Schriftgröße oft schwer auszumachen sind.

Fazit: Den Autoren ist ein differenziertes und facettenreiches wissenschaftliches Werk gelungen, das Online-Rollenspiele (insbesondere "World of Warcraft" sowie "Second Life") aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet und sich durch eine besonders vielschichtige und reflektierte Methodik sowie durch eine zugängliche Sprache auszeichnet.