



Lost in Cyberspace? von Benjamin Grünbichler

Karl H. Stingeder

Verlag: Books on Demand

Erscheinungsdatum: 2. Auflage (15. Dezember 2009)

ISBN: 3837057895

Bereits der Untertitel *Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit* verdeutlicht den Fokus des Buches auf sozialpädagogische Aspekte des Online-Spielens. So wird bereits in der Einleitung von einer maßgeblichen Beeinflussung der Lebensgewohnheiten durch Online-Angebote gesprochen. Der Autor untermauert in diesem Zusammenhang die zunehmende Verlagerung von Lebensbereichen und Tätigkeiten auf die virtuelle Ebene des Internets und umrahmt diese Entwicklung mit dem Begriff *Generation @*. Computerspiele und insbesondere Online-Rollenspiele haben sich demnach zu einer beliebten Freizeitbeschäftigung quer durch sämtliche Altersgruppen entwickelt. Mehr noch: Digitale Spiele sind gemäß Benjamin Grünbichler nicht länger als Randphänomen der Gesellschaft zu betrachten. Die These lautet demnach, dass sich Computerspiele als Leitmedium der Unterhaltung etabliert und damit gesellschaftliche Akzeptanz erreicht hätten.

Die Anziehungskraft von so genannten *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)* bietet Chancen und Risiken zugleich. Als große Chance kann die Förderung von Sozialkompetenz gesehen werden. So erfordert die spielerische Organisation der in *World of Warcraft* integralen Spielverbände – den so genannten Gilden – Strategien zur Zielerreichung sowie taktisches Vorgehen. Ein wesentliches Element in der Kommunikation mit Gildenmitgliedern ist die von Hilfsbereitschaft und Höflichkeit geleitete Gruppendynamik. Die Risiken werden von Grünbichler primär im Suchtpotential von Online-Rollenspielen verortet. Ausgehend von einem auf monatlichen Abogebühren basierenden Geschäftsmodell vieler MMORPGs, müssen gemäß Grünbichler die Betreiber (im Falle von *World of Warcraft* ist das *Activision/Blizzard Entertainment*) langfristig Anreize bieten um Kundenbindung zu erreichen.

Online-Suchtverhalten ist daher ein inhärentes Gefahrenpotential des Geschäftsmodells und kann sich in Extremfällen in zunehmender Vereinsamung, Minderung der Kontaktfähigkeit und Realitätsverlust äußern. Dabei werden die Risiken durchaus differenziert bewertet: Spieler, die ihrem virtuellen Alter Ego mehr Bedeutung zumessen als dem realen Leben, sind lediglich Einzelfälle; Grünbichler kommt zum Schluss, dass auch wenn das Suchtpotential von Computerspielen wissenschaftlich bis dato nicht abschließend geklärt werden konnte, deren inhärente Suchtproblematik keinesfalls unterschätzt werden sollte.

Auch unternimmt der Autor den Versuch mittels prägnanter Aufbereitung soziodemografischer Daten über das bis dato erfolgreichste MMORPG, eben *World of Warcraft*, mit einigen Vorurteilen aufzuräumen: Zwar bestätigt er in seiner Interpretation von empirischen Forschungsergebnissen, dass Online-Rollenspiele weitestgehend ein Phänomen von Heranwachsenden sind, nichtsdestoweniger sind Schätzungen zufolge 35 bis 40 Prozent der Abonnenten von *World of Warcraft* weiblich. Dies widerspricht der populären Auffassung von Online-Rollenspielen als Männerdomäne und verdeutlicht die Möglichkeit, dass sich künftig immer mehr Spielerinnen in virtuellen Welten bewegen

könnten. Auch veranschaulicht Grünbichler die überdurchschnittliche Bildung von MMORPG-Spielern und Spielerinnen.

Die Frage nach der Faszinationskraft von Online-Rollenspielen wird mit der Beleuchtung des Motivationspotentials von Spielen sowie von Persönlichkeitsmerkmalen der Spieler identifiziert. Hier steht laut Grünbichler das Verhältnis von *Angebot* und *Nachfrage* im Brennpunkt des Spielspaßes. Aus sozialpädagogischer Perspektive sieht der Autor die Spieler dabei durch die Handlungsmotive Macht, Herrschaft und Kontrolle geleitet.

Mit *Lost in Cyberspace?* gelingt ein leicht fassbarer Einstieg in die faszinierende Welt der MMORPGs; die sozialpädagogische Prägung des Buches wirkt bereichernd und beleuchtet Facetten, die in anderen Publikationen dieser Art zu kurz kommen. Kritisch anzumerken ist hier lediglich, dass angesichts der Erfolgsgeschichte von Social Community-Plattformen wie *Facebook* sowie die damit einhergehende enorme Verbreitung von *Social Community Games* zumindest ein Exkurs über diesen Aspekt der *Generation @* wünschenswert gewesen wäre. Aber auch in der vorliegenden Fassung – mit der Beschränkung auf *World of Warcraft* als bis dato kommerziell erfolgreichstes MMORPG – eröffnet sich geneigten Leserinnen und Lesern eine ergiebige Lektüre.

Fazit: Benjamin Grünbichler erreicht mit seiner 111-seitigen und damit sehr prägnanten wissenschaftlichen Betrachtung über die Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen einen interessanten und gut strukturierten Einblick in die Thematik aus sozialpädagogischem Blickwinkel. Mittels einer differenzierten Analyse gelingt es mit *Lost in Cyberspace?* interessante Perspektiven für eine vertiefende Lektüre sowie Ansatzpunkte für anknüpfende Arbeiten zu eröffnen. Dank der einfachen Lesbarkeit können auch Laien der Sozialpädagogik getrost zugreifen und werden mit einem anregenden Blick über den Tellerrand belohnt.