



Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual von Williams Sims Bainbridge (Hg.)

Karl H. Stingeder

Verlag: Springer

Erscheinungsdatum: 4. Februar 2010 (1. Auflage)

ISBN: 1848828241

Englisch 328 Seiten

"Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual" eröffnet einen breit gestreuten und hochinteressanten Einblick in Status Quo und mögliche Zukunftsszenarien virtueller Welten und deren Bedeutung für Wissenschaft und das menschliche Zusammenleben.

"Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual" opens wide and interesting insights in current and future virtual worlds. It also discusses the relevance of virtual worlds for studies and the living together of people.

2008 wurden an der University of California eine Reihe von virtuellen Konferenzen im *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, kurz MMORPG, "World of Warcraft" abgehalten. Der mit diesen Veranstaltungen erfolgte Online-Meinungsaustausch von Forschenden, die sich mit virtuellen Welten auseinander setzen, diente als Impuls für die im vorliegenden Sammelband vereinten Beiträge.

Die ersten Kapitel geben einen guten Einblick in die vielfältigen Fragestellungen und den jeweils damit verknüpften empirischen Forschungsfokus: an Hand der Untersuchungen von aktiven oder bereits eingestampften Online-Welten wie "World of Warcraft", "Second Life", "Tabula Rasa" oder "Matrix Online" werden Ergebnisse präsentiert und interpretiert. Weitere Kapitel handeln von virtuellen Welten, die mit der Grundidee von interaktiven Online-Lernplattformen geschaffen wurden. Gemeinsam ist den couragierten Artikeln sowohl das Streben nach einer fundierten Erforschung von sozialen Dynamiken virtueller Welten als auch die Betonung der Tragweite für Sozialwissenschaften und Informationstechnologie. Im Brennpunkt stehen auch die aktuellen und künftigen Folgewirkungen synthetischer Welten für die Zukunft der menschlichen Kultur.

Kapitel 10 – 18 beleuchten erprobte Zugänge und Rahmenbedingungen für die sozialwissenschaftliche Forschung im Sinne von virtuelle Welten als brauchbare Laboratorien für die Erforschung des menschlichen Verhalten und der Kommunikation. Der Schlußteil des Sammelbands ist mit fünf Kapiteln auf die Frage fokussiert wie virtuelle Welten wachsen, welchen Nutzen sie als Plattformen für Teamzusammenarbeit besitzen und wie künftige Entwicklungen aussehen könnten. Herausgeber William Sims Bainbridge legt in der Einleitung des Werks großen Wert darauf, dass alle Beiträge durchaus für sich allein stehen können, zusammen betrachtet sich aber durch alle Kapitel ein roter Faden zieht: die wachsende Bedeutung von virtuellen Welten für eine neue menschliche Realität:

"Although a child of nature, humanity always creates its own world. Before humans evolved, there were no farms, no cities, no battlefields,

and no roads. Now humanity has created Internet, and this new highway is rapidly opening new destinations for its travellers".

Der Sammelband insgesamt sowie auch der größte Teil der umfassten Einzelbeiträge ist klar strukturiert und richtet sich an interessierte Laien wie Forschende gleichermaßen. Sämtliche Kapitel sind verständlich aufgearbeitet und teils auflockernd mit Bildmaterial versetzt.

Fazit: "Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual" eröffnet einen breit gestreuten und hochinteressanten Einblick in Status Quo und mögliche Zukunftsszenarien virtueller Welten und deren Bedeutung für Wissenschaft und das menschliche Zusammenleben. Alle Beiträge sind durch eine wesentliche Grund-Hypothese charakterisiert: virtuelle Welten sind demnach – unter Anwendung einer grundsätzlich vorsichtigen Herangehensweise – brauchbare, wissenschaftliche Laboratorien und damit geeignet für die Erforschung fundamentaler, menschlicher Prozesse und Kreisläufe. Ebenfalls allen Beiträgen gemeinsam ist das Verständnis, dass virtuelle Online-Welten sukzessive für die Entwicklung der Menschheit an Bedeutung gewinnen.

Der Sammelband ist aktuell lediglich auf Englisch verfügbar und setzt fortgeschrittene Kenntnisse der Sprache voraus.