



# Exodus to the Virtual World. How Online Fun is Changing Reality von Edward Castronova

Karl H. Stingeder

*Verlag: Palgrave Macmillan*

*Erscheinungsdatum: 11. November 2008*

*ISBN: 0230607853*

Edward Castronova zeichnet in seinem Buch ein denkwürdiges Bild einer Zukunft, in der die Teilnahme an virtuellen Welten quer durch sämtliche Alters- und Gesellschaftsschichten ein selbstverständlicher Teil des Alltags ist. Die Grundannahme lautet: ausgehend vom Exodus aus der realen Welt in virtuelle Spiel-Umgebungen wird die menschliche Erwartungshaltung an das Leben zunehmend durch Spielspaß beeinflusst.

Synthetische Spielwelten motivieren bereits heute durch einen nahezu unerschöpflichen Vorrat an spielerisch zu bewältigenden Aufgaben und durch die Vielfalt an zu erreichenden Zielen und den sich bietenden Möglichkeiten. In anderen Worten: Es gibt immer etwas zu tun. Darüber

erfolgt in synthetischen Spielräumen eine durch die Bank faire Entlohnung mittels Spiel-Erfolgen; ferner können Spieler zu gleichen Bedingungen in der virtuellen Hierarchie aufsteigen. Das Wichtigste dabei: Es macht Spaß.

"Exodus to the Virtual World" ist ein visionäres Buch. Und obwohl die Abhandlung unbestritten mehrheitlich auf Spekulationen basiert, versteht es Castronova eloquent aktuelle gesellschaftliche Probleme wie Arbeitslosigkeit oder soziale Vereinsamung an Hand von Anwendungsvorschlägen des Game Design zu adressieren.

Castronova unterstreicht, dass jene motivierenden und durch Spielspass geprägten Eigenschaften virtueller Welten mehr und mehr auch in der realen Welt als (Lebens-)Notwendigkeit eingefordert werden. Folglich müssen durch Spielspass geprägte Annehmlichkeiten synthetischer Welten auch im realen Leben an Bedeutung gewinnen. Ausgehend von diesem Spannungsverhältnis zwischen realer und virtueller Welt, gibt Castronova zu denken, dass politische Entscheidungsträger gut beraten sind sich von der Philosophie des Game Design inspirieren zu lassen.

Der Autor zeichnet ein gewagtes Bild einer Gesellschaft in der virtuelles Erleben die Norm ist. Grundsätzlich sind Blicke in die sprichwörtliche Kristallkugel risikobehaftet. Castronova macht auch keinen Hehl aus dem spekulativen Rahmen der futuristischen Betrachtung und hebt dies wiederholt hervor. Doch selbst wenn sich ein Großteil der Abschätzungen und Vorhersagen retrospektiv als Fehlgriff erweisen sollte, leistet "Exodus to the Virtual World" einen wichtigen Beitrag zur Positionierung des Game Designs im soziopolitischen Kontext. Mehr noch: Ausgehend von der Interpretation, dass wir gegenwärtig noch sehr wenig über Spielspass wissen, wagt Castronova eine Hinterfragung und Suche nach den nötigen Zutaten für ein glückliches Leben im beginnenden Zeitalter virtueller Spiel- und Lebensräume.

Ein Schwachpunkt des Buches lässt sich im Ausgangspunkt der Zukunftsprojektionen selbst orten. Denn während soziale und politische Implikationen einer "virtualisierten" Zukunft ausführlich geschildert und mögliche Entwicklungen fundiert argumentiert werden, lässt Castronova

die Weiterentwicklung von Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) und offenen virtuellen Welten, wie z.B. "Second Life" und "Club Penguin", unter den Tisch fallen. Folglich wird vom Status Quo synthetischer Spielräume ausgegangen um Rückschlüsse auf gesellschaftliche Umwälzungen zu ziehen. Dabei ist kritisch anzumerken, dass in der kurzen Entwicklungsgeschichte der Video- und Computerspiele sich bereits rasante Änderungen und Neudefinitionen des Game Design vollziehen konnten. Castronova sieht jedoch den aktuellen Stand als Konstante und untermauert diese Herangehensweise mit der Hypothese, dass alleine die an virtuellen Welten partizipierende Bevölkerungsmenge für Änderungen in der realen Welt ausschlaggebend wäre. Der Fairness halber soll hier angemerkt werden, dass die ohnehin bereits sehr komplexe und spekulative Betrachtung durch die Berücksichtigung der potentiellen Entwicklungsdynamik von Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) und virtuellen Welten noch wesentlich erschwert worden wäre. Nichtsdestoweniger muss davon ausgegangen werden, dass sich die Game Design Landschaft der Nachfolger von "World of Warcraft" oder "Metin 2" sowie virtuellen Sozialräumen wie "Second Life" in den kommenden Jahren wesentlich verändern wird.

Ein weiterer Kritikpunkt kann in dem von Castronova prognostizierten zunehmenden Eskapismus anhand Spielspass spendender synthetischer Welten erkannt werden. Hier scheint es weitaus plausibler anzunehmen, dass Game Design zwar wertvolle Impulse für die Lösung soziale Probleme beitragen kann, jedoch eine völlige und weitreichende Verabschiedung von der realen Welt unwahrscheinlich ist. Das zentrale Grundproblem eines derartigen Erklärungsversuches – Erfahrungen, die schlichtweg nicht auf die virtuelle Ebene transportiert werden können – adressiert und anerkennt Castronova im letzten Abschnitt jedoch selbst anhand einer Darstellung der Sorgen und Mühen des Eltern-Daseins im Kontext von Game Design und "Fun Policy".

Trotz einiger konzeptioneller Schwächen bietet "Exodus to the Virtual World" eine fesselnde und tiefschürfende Lektüre, ohne einen Anspruch

darauf zu erheben, dass die im Buch geäußerten und oft sehr gewagten Prognosen auch tatsächlich eintreten werden. Nichtsdestoweniger gibt der Autor ein vernichtendes Urteil über verbreitete politische Herangehensweise an soziale Probleme sowie über die gesellschaftliche und intellektuelle Einbettung politischer Lösungsansätze ab. Castronova beschreibt den gegenwärtig monetär fokussierten Gesellschafts- und Lebensrahmen vieler Menschen als "Money-Hunting Game" und fordert eine Verschiebung der Prioritäten auf das Glückliche, auf Spaß und Zufriedenheit. Für den Autor ist klar, dass diese Elemente in einer Gesellschaft der Zukunft von größerer Bedeutung sein müssen. Die Herausforderung liegt – laut Castronova – folgerichtig in einer Entwicklung der Wissenschaft des Spaßes, um ein Verständnis für die uns bevorstehenden Umwälzungen kommender Generationen zu erlangen.

**Fazit:** Virtuelle Welten sind bedeutsam, weil Menschen sozial interagieren und Spaß haben. Castronova unternimmt in seinem Buch den gewagten Versuch zukünftige Entwicklungen mittels gewagter Prognosen vorherzusehen und an Hand gegenwärtiger Beispiele zu erörtern und zu begründen. In letzter Konsequenz sollen damit aktuelle soziale Probleme mit Lösungsvorschlägen des Game Design in Angriff genommen werden. In Folge der komplexen Thematik und des ambitionierten Gedanken-Konzeptes des Buches kommt es mancherorts zu Redundanzen und langatmigen Erklärungen. Trotzdem eröffnet das derzeit ausschließlich auf Englisch erhältlich Buch eine anregende und verständliche Lektüre.