

2 Leseanleitung

Zahlreiche Autoren haben zu diesem Buch beigetragen, um die einzelnen Facetten des Themas fachkundig zu beleuchten.* So entstand eher ein Kaleidoskop als ein geschlossenes Werk, das wohl kaum von vorne bis hinten gelesen wird, sondern zum Blättern und Springen einlädt, von einem Kapitel zum übernächsten und wieder zurück. Am liebsten hätte ich beim Schreiben Querverweise eingefügt, auf die man klicken kann wie auf Webseiten. Da dies auf Papier nicht geht, soll hier vorab eine kurze Orientierungshilfe gegeben werden.

In Kapitel 3 stellen wir die geschichtliche Entwicklung dar, wobei wir zunächst die der Online-Spielwelten (»MMORPGs«) beleuchten, sodann die der »sozialen« virtuellen Welten, die auch »Life Sims« genannt werden. Wer selbst aktiver Spieler ist, wird hier wohl wenig Neues, aber hoffentlich doch die eine oder andere Anekdote finden, ein wenig Schmökerstoff, der vielleicht Erinnerungen an eigene Spielerfahrungen weckt, und einen Ausblick, wie die Entwicklung in Zukunft aussehen könnte. »Nichtspieler«, die sich erstmals mit dem Phänomen der virtuellen Welten befassen, werden sich vielleicht ein wenig wundern über die hier diskutierten Feinheiten. Glauben Sie mir, für echte Spieler sind diese Feinheiten wichtig, und wenn Sie erst einmal selbst der Faszination dieser Spiele verfallen sind, werden Sie uns verstehen.

Darauf folgt Kapitel 4 – eine bunte Mischung zur Faszination virtueller Welten, die auch Autoren von Filmen und Büchern in ihren Bann gezogen haben, und den daraus resultierenden Gefahren wie beispielsweise der Online-Sucht. Beides wird von Experten auf diesen Gebieten behandelt. Schließlich ein gewagtes Stück Literatur, das virtuelle Welten als Grenzerfahrung schildert, auch schreiberisch.

MUD1 und *Second Life* gehören zu den Projekten, die unsere Vorstellung über virtuelle Welten am stärksten beeinflusst haben. In Kapitel 5 kommen daher Personen zu Wort, die diese beiden Projekte ganz maßgeblich geprägt haben. Von Geschichte und Faszination über einen Ausblick in die Zukunft handeln diese Interviews, aber auch von Business und Rechtsproblemen.

*) Nicht namentlich gekennzeichnete Artikel sind von mir selbst.

Diese Themen stehen auch im sechsten und letzten Kapitel im Zentrum, denn die steigende Anzahl der Teilnehmer katapultiert virtuelle Welten als wirtschaftliches Phänomen in eine neue Dimension, und aus diesem Grund treten auch immer neue Rechtsfragen auf. Virtuelle Welten sind vielleicht die »new frontier«, aber ein rechtsfreier Raum sind sie nicht, wenngleich noch viele Fragen im Fluss sind.