

Don Heider (Ed.): *Living Virtually. Researching New Worlds*

New York: Peter Lang Publishing 2009 (Digital formations vol. 47), 296 S., ISBN 978-1-4331-0130-4, € 22,70

In dem von Don Heider herausgegebenen Sammelband *Living Virtually. Researching New Worlds* liegen kommunikationstheoretische Analysen virtueller Realität vor, die durch eine weitgehend mediensoziologische Perspektive geprägt sind. Der zentrale Untersuchungsgegenstand der meisten Beiträge ist die seit dem Jahr 2003 existierende 3-D Onlinewelt *Second Life* des US-amerikanischen Unternehmens *Linden Lab*. Die Zielsetzung der Beiträge ist die Analyse kommunikativer Strukturen virtueller Welten mit besonderem Fokus auf die Funktionen und Strukturen des „online social behavior“ (S.7). Gerade weil es sich bei *Second Life* nicht um ein *online game* im herkömmlichen Sinn handelt, denn es fehlen die spieltypischen Zielvorgaben und ein fest strukturierter Inhalt, „which guides players through a certain narrative structure“ (S.2), wird das Konzept der sozialen Wirklichkeit in virtueller Umgebung zum zentralen Thema. Das Konzept der sozialen Wirklichkeit wird von den Autoren in zwei differenzierten Ebenen thematisiert: Einerseits auf der virtuellen Ebene, in der die welt-internen Kommunikationsstrukturen und Modi sozialer Interaktion relevant sind, andererseits auf der realen Ebene, in der sich die welt-externen Kommunikationsstrukturen (und deren Real-Einfluss auf die virtuelle Welt) manifestieren.

Die welt-internen Strukturen in *Second Life* zeichnen sich grundsätzlich dadurch aus, dass der mögliche Handlungsradius quasi unbegrenzt ist und keine spieltypischen Grenzen existieren. Diese besondere Offenheit konstituiert ein Handlungspotential, welches aus dem traditionellen *gamer* eines ‚Spiels‘ einen *resident* einer virtuellen ‚Welt‘ macht. Dabei darf der Begriff der virtuellen Welt nicht in einem ‚engen Sinn‘ verstanden werden, wie Don Heider explizit hervorhebt, denn die *residents* behandeln *Second Life* „very much as an actual, not a virtual, place.“ (S.134) Die Grenzen zwischen Realität und Virtualität sind demnach nicht länger eindeutig zu ziehen und die soziale Wirklichkeit (auf realer Ebene) folgt dieser Entwicklung, auch sie verändert ihre Grenzen und integriert Aspekte der virtuellen Sozialität. Gerade die traditionellen Grenzen sind nicht mehr einzuhalten, wie Don Heider argumentiert, die sich zwischen Realität und symbolischen Ordnungssystemen befinden und „Second Life can be seen as the next step in the blurring of those lines.“ (S.135) Die welt-interne bzw. virtuelle Organisiertheit von *Second Life* unterstützt die These der wechselseitigen Transformationsprozesse von virtueller und realer Ebene. Denn neben die zahlreichen Möglichkeiten zur sozialen Interaktion der *residents* tritt ein komplexes System von „sociotechnical infrastructures“ (S.23): Diese virtuellen Infrastrukturen ermöglichen Identitätsbildung, Kultur- und Subkulturbildung, flexible Geschlechterorientierung, Landerwerb, Bildungsstrukturen, Vergnügungs- und Luxusbedürfnisse, Kommunikationsprozesse, Produktionsprozesse, kommerzielle Transaktionen (inklusive

einer eigenen Währung, den *L\$ = Linden-Dollars*), Besteuerung, Markenetablierung und politische Maßnahmen. In begriffstreuer Argumentation konstituiert sich ein ‚zweites Leben‘, denn „virtual worlds have real consequences“ (S.23), und alle potentiell erlebbaren Wirklichkeits-Dimensionen „are as ‚real‘ as anything we might experience in our day-to-day ‚real‘ lives. Virtual objects can hold the same meaning for people as real objects. Relationships formed in a virtual world [...] can have emotional impact on people quite similar to the impact of relationships in the flesh.“ (S.134)

Die differenzierte Analyse der sozialen Wirklichkeit in virtueller Umgebung wird in fünf thematischen Schwerpunkten vorgenommen. 1. „Underpinnings of Living Virtually“ befasst sich mit der technischen Entwicklung von textbasierten *online games* und deren Weiterentwicklung zu 3-D Onlinewelten, die über spezifische „cyberinfrastructure“ (S.23) verfügen. 2. „Social Aspects of Living Virtually“ thematisiert die Tiefenstrukturen sozialer Wirklichkeit und damit die systematische Herausbildung von sozialen Netzwerken und Gemeinschaftsstrukturen, die in ihrer Wechselwirkung die virtuelle Realität als „virtual social reality“ (S.88) manifestieren. 3. „Identity in Virtual Worlds“ analysiert die Bedingungen der Möglichkeit von Identitätsentwicklung in virtuellen Welten und beleuchtet die Geschlechtskonstitution von Avataren und den generellen Einfluss der „real-life identity“ (S.139). 4. „The Business and Economy of Virtual Worlds“ beschreibt die Strukturen und Systemkomponenten von „synthetic world economies“ (S.165) und die Rolle der Realindustrie in virtuellen Welten „of conducting business online“ (S.191). 5. „Living in a Virtual World“ befasst sich abschließend mit dem demokratischen Aspekt der „self-governance in synthetic worlds“ (S.231) und den bildungstheoretischen Implikationen die sozial immersive virtuelle Welten mit sich bringen (Lehren und Lernen).

Mit insgesamt vierzehn Beiträgen bietet dieser Sammelband einen fundierten Beitrag zur Analyse sozialer Wirklichkeit in virtueller Umgebung. Die mediensoziologische Perspektive dient der präzisen Analyse des Verhältnisses von Realität und Virtualität und generiert einen komplexen Theorierahmen. Dem redaktionellen Beschreibungstext auf dem Buchrücken, der einen „wide-ranging look at the sociology, politics, and communication practices in virtual worlds“ verspricht, sei an dieser Stelle überaus zuzustimmen.

Lars Grabbe (Kiel)