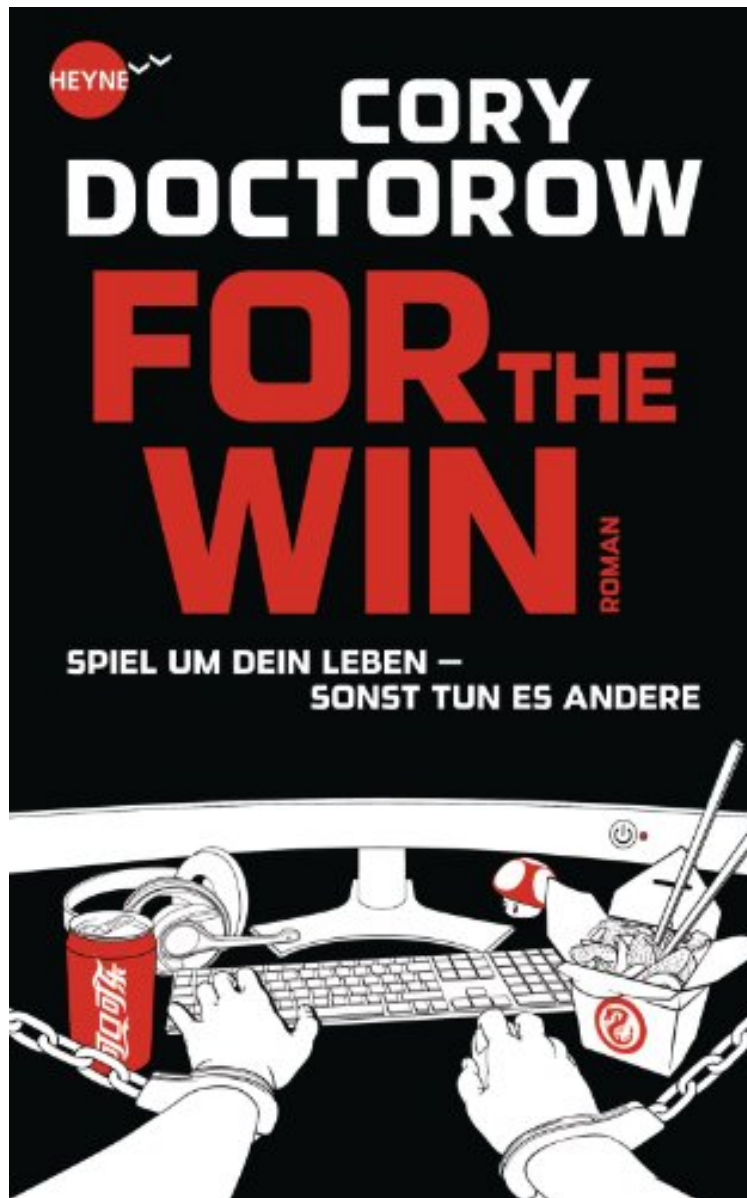


[Download pdf ebook] For the Win: Roman (Heyne fliegt)

For the Win: Roman (Heyne fliegt)

Von Cory Doctorow

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #261096 in eBooksVerffentlicht am: 2011-10-11Erscheinungsdatum: 2011-10-11File Name: B005THTPSM | File size: 38.Mb

Von Cory Doctorow : For the Win: Roman (Heyne fliegt) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised For the Win: Roman (Heyne fliegt):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Goldfarmer - oder: Wert ist, was andere fr wertvoll haltenVon Buchdoktor and FamilyDrei Jugendliche aus drei

Kontinenten, die im Online-Rollenspiel Swartalfheim Warriors gemeinsam in einer Gilde spielen: Matthew Fong (Shenzen, China), Wei Dong (Los Angeles, USA), er trägt nur im Spiel einen chinesischen Namen und heißt außerhalb der virtuellen Welt Leonhard, und Mala (Mumbai, Indien). Matthew und Mala bestreiten ihren Lebensunterhalt als Goldfarmer. Sie verkaufen Spielwährung und Artefakte aus dem Onlinespiel, nachdem sie den Besitzer des Internetcafés und einen weiteren Boss an ihren Einnahmen beteiligt haben. Wei Dong verbringt ganze Nächte am Rechner; denn seine Gildies, seine Mitspieler aus Asien, sind zu dieser Zeit aktiv. Wegen seiner Spielsucht verschiebt der Siebzehnjährige seinen Schul-Abschluss. Keiner der drei hat sein Online-Spielen bisher infrage gestellt - schließlich verdient man gut damit. Von Malas realem in einer Scheinwelt verdienten Geld lebt ihre ganze Familie. Als General Robotwallah ist Mala mit ihrer "Armee" so erfolgreich im Spiel, dass sie das lukrative Angebot erhält, gegen Bezahlung illegale Spielgold-Händler zu vernichten. Das Gildemitglied Nor aus Singapur stellt Mala beim Headset während eines Spiels die provozierende Frage: Wer verdient wirklich an diesem Spiel - und sind wir Online-Spieler nicht Arbeiter, die gemeinsam für ihre Rechte kämpfen sollten? Ein weiterer in der Spielerwelt Aktiver ist Connor Prikkel, von Beruf Ökonom, der für den Coca-Cola Konzern als Betreiber des Spiels berechnet, wie Spiele funktionieren. Seine Prikkel-Formel: Anspruch + Freude + Belohnung = Spaß. Anstatt seinen Uniabschluss zu machen, hatte Connor an mehreren Rechnern parallel virtuellen Schnickschnack zusammengerafft und darauf spekuliert, dass der Wert der gehorteten Ausrüstungsgegenstände steigen wird. Während in Shenzhen der erste Streik von Onlinearbeitern vorbereitet wird, versucht Nor, Gewerkschaftern alter Schule zu erklären, wie dringend ihrer Meinung nach Onlinespieler als Arbeitnehmer den Schutz einer Interessenvertretung benötigen. Ähnlich wie Doctorows junge Helden in Little Brother nutzt Nor für ihre Aktionen das Netzwerk der Onlinespieler - alle Textilarbeiterinnen spielen Online-Rollenspiele. Fabrikarbeiterinnen und Spieler haben einige Gemeinsamkeiten. Es gibt in Asien genug hungrige junge Leute. Während die einen noch gegen 22-Stunden-Schichten und ihre Abhängigkeit von Internet-Café-Betreibern aufmucken, rücken schon wieder neue willige Arbeiter nach. Anders als verwöhnte amerikanische Kids wie Leonhard verlieren Mala und Matthew ihre Lebensgrundlage, wenn der Betreiber des Spiels ihren Account sperrt. Leonhard spielt Revolution; die anderen kämpfen um ihre Existenz und müssen damit rechnen, zu jahrelangem Arbeitslager verurteilt zu werden. Die Protestbewegung in China findet Unterstützung bei der Moderatorin eines Piratensenders, die im Katz-und-Maus-Spiel mit den Behörden sehr erfahren ist, und profitiert schon bald von der weltweiten Vernetzung durch das Internet. Handlungsorte in drei Staaten, Hauptfiguren an der Schwelle zum Erwachsenwerden und die virtuelle Ebene des Onlinespiels sind die Zutaten zu einem spannenden All-Age-Roman, für den ich gern eine Nacht durchgelesen habe. Cory Doctorow handhabt reale und virtuelle Ebenen der Geschichte geschickt und lässt seine Protagonisten einander am Beispiel magischer Schwerter erklären, wie die Wirtschaft kapitalistischer Staaten funktioniert. "Wert ist, was andere für wertvoll halten." Die umfangreichen Erklärungen gehen leider zu Lasten der Spannung. Den mittleren Teil des Buches fand ich entschieden zu lang; denn der Bezug zu den inzwischen mehr als drei Hauptfiguren an mehreren Orten ging mir auf der langen Strecke verloren. Bemerkenswert finde ich, wie treffend Doctorow die Abläufe des Spiels beschreibt und mit wie wenig Fachbegriffen aus der Gamerwelt sein Glossar auskommt. Die Liste der Experten, bei denen der Autor sich für Rat und Unterstützung bedankt, spricht für ein komplexes Thema. Das Schicksal des Wei Dong und seiner Gildies, verknüpft mit meiner Idee, ob es außer Connor mit dem Riesenkonzern im Rücken vielleicht noch einen geheimnisvollen Mister X gibt, der an Swartalfheim Warriors verdient, war ein außergewöhnliches Leseerlebnis für mich. Ähnlich wie Gospelsinger erwarte ich von diesem All-Age-Roman ungewöhnliche Vorgänge: Schenkt man das Buch einem Jugendlichen, werden es möglicherweise die Eltern eher lesen als der Empfänger; empfiehlt man es Erwachsenen, werden Jugendliche ihre Eltern bereden, ihnen das Buch zuerst zu verlassen ...9 von 10 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Aus virtuellem Spiel wird realer Ernst Von Gospelsinger Sie wollen doch nur spielen ' und dabei Geld verdienen. überall auf der Welt sitzen Jugendliche am Computer und spielen, über die Kontinente vereint, gemeinsam Online-Rollenspiele. Und in denen luft es wie im richtigen Leben: Es gibt Gewinner und Verlierer, Reiche und Arme, Bosse und Arbeitende. Letztere schufteten sich wie Sklaven für ihre Bosse ab. Sie bringen als Goldfarmer für reiche, aber faule, Amerikaner deren Spieler auf höhere Level und sammeln Items, die ihre Bosse verkaufen können. Sie selbst werden dabei völlig ausgebeutet und haben keinerlei Rechte. Die Arbeitsbedingungen hneln denen in Sweatshops, auch wenn nichts Greifbares produziert wird. Trotzdem mögen die Jugendlichen diese Arbeit, denn sie verdienen ihr Geld mit dem, was sie am liebsten tun ' spielen. Und das tun sie zwölf Stunden am Stück, um danach zu Entspannung noch ein bisschen für sich selbst zu spielen. Die Protagonisten dieses Thrillers sind Jugendliche in den USA, Indien und China, die online ein Team bilden. Der Amerikaner Leonard nennt sich Wei-Dong, weil er überwiegend mit chinesischen Freunden spielt. Sogar Chinesisch hat er gelernt. Aber seine Eltern wollen ihn, weil er zu viel Zeit im Web verbringt, auf ein strenges Internat schicken. Wei-Dong kann im letzten Moment fliehen, und als sein Vater stirbt, kann er dank seines Erbes heimlich in China einreisen. Denn seine Freunde der virtuellen Welten brauchen Hilfe in der realen Welt. Mala lebt in einem indischen Slum und leitet dort ein Team von Online-Spielern, die sie als General Robotwallah verehren. Sie sorgt damit für den Lebensunterhalt ihrer Familie, aber sie merkt bald, dass sie ihre Seele einem Teufel verkauft hat. In China betreibt die junge Jie ein illegales Radio für die Millionen von Landmädchen, die in den unzähligen Fabriken arbeiten, um Güter für Amerika herzustellen. Jede Sekunde (!) verlässt ein Container mit Waren für den US-amerikanischen Markt China. Waren, die von Mädchen

produziert werden, die stndiger sexueller Belstigung ausgesetzt sind und immer wieder um ihren ohnehin mageren Lohn betrogen werden. Viele weitere Charaktere bevklern dieses Buch und machen deutlich, wie viele Menschen sich ber das Web mobilisieren lieen. Denn das Web bietet endlich die Mglichkeit, Arbeiterinnen und Arbeiter weltweit zu vernetzen. Nur gemeinsam lsst sich ihre Situation ndern, und das ist Thema dieses Buches. Doctorow lsst die internationale Arbeiterbewegung der 'Wobblys' neu auferstehen, mit dem Unterschied, dass die neue Organisation extrem vernetzt und schlagkrftig ist. Schlagkrftig im wahrsten Sinne des Wortes sind allerdings auch die Gegner, die brutal zurckschlagen, besonders in China. Fr mich als Nichtspielerin war der Einstieg in die Geschichte wegen des Gamer-Vokabulars zwar schwierig, trotz des hilfreichen Glossars am Ende des Buches. Aber das legte sich schnell, und dann hatte Doctorow mich am Haken, allein schon wegen seiner vernnftigen Ansichten. Denn dieses Buch ist nicht nur ein spannender und actionreicher Thriller, sondern gleichzeitig eine kompetente Einfhrung in die dunklen Seiten der Weltwirtschaft. Besonders beeindruckt hat mich, wie genial Doctorow anhand des Goldfarming den Irrsinn der Brsengeschfte verdeutlicht. Eine so gut verstndliche Erklrung habe ich noch nirgends gefunden. Mein Tipp fr Eltern: Dieses spannende Buch ist ein ideales Geschenk fr lesefaule Jugendliche, die nebenbei auch noch etwas ber Wirtschaft, Brse und weltweite Arbeitsbedingungen lernen. Mein Tipp fr Jugendliche: Dieses Buch ist ein ideales Geschenk fr Eltern, damit sie Verstdnis fr Online-Rollenspiele entwickeln und die unendlichen Mglichkeiten des Webs entdecken. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ernstes Thema spannend verpackt Von Papiergeflster Viele Jugendliche berall auf der Welt spielen sie, Online-Rollenspiele. Die meisten von ihnen nur zum Spa, aber fr viele wurde das Spiel zum bitteren Ernst. Goldfarmer lassen Kinder und Jugendliche fr sich arbeiten, sie verdienen ihr Geld mit dem spielen. Allerdings unter unglaublichen Bedingungen und nur fr einen Hungerlohn. Wollen sie aussteigen, hat der Spa ein Ende. Wei-Dong aus LA spielt eigentlich nur zum Vergngen, lernt aber im Spiel einige der beruflichen Spieler kennen und rutscht in ihren Gewerkschaftskampf gegen die Ausbeuter. Mit Streik ist es nicht getan, schnell geht es um Leben und Tod. Denn die Spiele sind lngst groe Wirtschaftsrume, deren Ertrag sich die Bosse nicht entgehen lassen wollen. Cory Doctorow beschreibt in "For the Win" die unglaublichen Arbeitsbedingungen, unter denen viele dieser Spieler leiden mssen. Aber nicht nur die Welt der Spieler wird nher beleuchtet, auch die Arbeiterwelt in Asien allgemein. Ganze Stdte, die nur aus und fr Fabriken bestehen, und mit ihnen fallen. Mdchen die aus dem Dorf in die Stadt kommen, um das Geld fr ihre ganze Familie zu verdienen und ausgebeutet werden. Gewerkschaften sind dort nicht gewollt, werden mit allen Mitteln verhindert. Ihr Kampf gegen die berrchtigten Bosse ist Thema dieses Buches. Was passiert, wenn es mutige Menschen gibt, die sich erheben? Ebenso wie der wirtschaftliche Einfluss von Online-Rollenspielen. Teile des Buches hneln einem Wirtschafts-Grundkurs, aber immer spannend und leicht verstndlich anhand der Vorgnge in den Spielen erklrt. Mir hat sich mit diesem Buch eine Welt erffnet, die mir bisher unbekannt war. Ich wusste nichts ber Goldfarmer und den Handel mit virtuellen Whrungen. Anhand der ganz unterschiedlich positionierten Charaktere wird dem Leser gezeigt, wie es hinter den Kulissen zugeht. Ein Buch, das nicht nur fr Spieler interessant ist. Sozialkritisch und zum nachdenken anstoend, ein wirklich groartiges Buch.

Kurzbeschreibung Spiel um dein Leben - sonst tun es andere... Ob in L. A., in den chinesischen Millionenstdten oder den Slums von Indien berall werden Online-Games gespielt. Doch fr manche bedeuten die Rollenspiele mehr als ein Zeitvertreib: Drei Teenager mssen erkennen, dass sie von skrupellosen Goldfarmern ausgebeutet werden. Sie haben nur eine Chance: Sie mssen sich zusammenschlieen, um der Online-Mafia die Stirn zu bieten, und dafr tun sie das, was sie am besten knnen spielen. Kurzbeschreibung Spiel um dein Leben - sonst tun es andere... Ob in L. A., in den chinesischen Millionenstdten oder den Slums von Indien berall werden Online-Games gespielt. Doch fr manche bedeuten die Rollenspiele mehr als ein Zeitvertreib: Drei Teenager mssen erkennen, dass sie von skrupellosen Goldfarmern ausgebeutet werden. Sie haben nur eine Chance: Sie mssen sich zusammenschlieen, um der Online-Mafia die Stirn zu bieten, und dafr tun sie das, was sie am besten knnen spielen. ber den Autor und weitere Mitwirkende Cory Doctorow, 1971 in Toronto geboren, ist Schriftsteller, Journalist und Internet-Aktivist. Er wurde vom Forbes-Magazin unter die fnfundzwanzig einflussreichsten Personen im Web gewhlt. Mit seinem ersten Jugendroman Little Brother hat er einen internationalen Bestseller geschrieben. Cory Doctorow ist verheiratet, hat eine Tochter und lebt in London.