

Immer mehr Menschen nutzen Internetspiele. Dabei tauchen sie in eine virtuelle Welt, in der nahezu alles möglich ist. „Second Life“ ist nur eines dieser Onlinespiele, das die User in eine Parallelwelt führt, in der sie für reales Geld Grundstücke, Kleidung aber auch Waffen erwerben können. Es gibt bereits 10 Millionen „Süchtige“ und täglich werden es mehr...



Foto: ars electronica

Eine schöne neue Welt?

Bereits 1932 beschrieb Aldous Huxley in seinem Roman eine „Brave New World“: Im Jahr 632 nach Ford leben die Menschen in einer vollkommen technologisierten Welt. Natürliche Geburten gibt es nicht mehr. Die genormten Menschen werden in Flaschen gezüchtet und nicht entbunden, sondern entkorkt. In dieser schönen neuen Welt ist jeder glücklich. Die Ehe und Monogamie ist abgeschafft, ja sogar verpönt. Taucht ein Problem auf, so gibt es, Ford sei Dank, Soma – die Droge, welche die Menschen von der Wirklichkeit beurlaubt. Durch permanente Beschäftigung mit Sex, Konsum und der Droge zufriedengestellt, verlieren die Menschen das Bedürfnis zum kritischen Denken und Hinterfragen der Weltordnung. Eine reibungslose Regierung dieser Welt wird für eine Handvoll „wohlwollender“ Kontrolleure möglich. Diese Utopie wurde nun zumindest in der Parallelwelt des Internets zur unterhaltsamen aber auch gefährlichen „Realität“: „Erstellen Sie alles, was Sie sich vorstellen können“ wird der User auf der Startseite von „Second Life“ eingeladen. Einem Online-Spiel, das 1999 von Linden Lab in San Francisco entwickelt wurde, und inzwischen über mehr als elf Millionen registrierte Benutzerkonten verfügt, über die rund um die Uhr bis zu 60.000 Nutzer gleichzeitig in das System eingeloggt sind.

ERFINDE DICH NEU!

Im zweiten Leben ist alles möglich. Es gibt keine Grenzen der Geographie, der Hautfarbe, des Geschlechts, der Sexualität. Hier kann man alles ausleben, was im realen Leben nicht möglich ist. Nur ein paar Mausklicks sind nötig und die eigene Spielfigur, das Avatar, ist erschaffen. Träume werden wahr, ist dem neuen Wesen erst ein Charakter gegeben, Schöpfung eingehaucht. „Das erste, was man macht, ist den Körper zu modellieren, Haare und Augen nach seinem Idealbild zu gestalten“, sagt eine 13-Jährige. Dann ist alles machbar, im virtuellen Leben: Urlaub am Meer, Nachtleben in der Stadt, Einkaufen in Nobelshops. Und jeder will dabei sein, in der schönen neuen Welt. Man kann flirten, Sex haben, Familien gründen, Häuser bauen, virtuelles Land mieten und vermieten, Gegenstände erstellen oder Kunstwerke verkaufen, ein Geschäft oder eine Disko eröffnen, ein Unternehmen gründen – finanziert mit echtem Geld, welches in den Linden-Dollar, die Währung im „Second Life“ (SL), getauscht werden muss. Natürlich steht für die Jobsuche auch ein Arbeitsamt zur Verfügung, von deutschen Usern gebaut.

HARTE WÄHRUNG LINDEN-DOLLAR

Hierfür gibt es sogar eine Börse mit schwankenden Wechselkursen, der Tauschkurs be-

trägt ungefähr 395 Linden-Dollar zu 1 Euro. Täglich werden im SL ca. 500.000 echte US-Dollar umgesetzt, weshalb die US-Regierung nun prüft, ob man auf diese Einnahmen nicht auch Steuern erheben könnte. Die Möglichkeit, die virtuelle Spielwährung zu echtem Geld zu machen, ließ schon manchen Spieler seinen „realen“ Job kündigen, um innerhalb der virtuellen Welt sein Geld zu „verdienen“, wobei die Verdienstmöglichkeiten von Experten mit ca. 720 Euro im Monat jedoch als gering betrachtet werden. Und auch die Wohltätigkeit kommt nicht zu kurz: „Spenden Sie Ihre Einkünfte für Projekte in „Second Life“ oder für gemeinnützige Zwecke und Organisationen in der realen Welt“, fordert die Homepage auf.

MARKETING UND POLITIK

„Investieren Sie Zeit und Ideen in ein vollständig integriertes Wirtschaftssystem. Machen Sie Werbung für Ihre Produkte und verkaufen Sie diese an Konsumenten in einer Onlinewelt“, wirbt SL. Für Firmen sichert der Aufbau einer Repräsentanz kostenlose Presseartikel. Auch wird SL direkt für Produkttests verwendet, um herauszufinden, ob die Produktinformationen oder das Image bei potenziellen Käufern Anklang finden würden. So konnte man im virtuellen Store von Adidas Schuhe aus der aktuellen Kollektion kaufen. Auch BMW, Mazda, IBM, Reebok, Sony BMG, der TÜV und viele andere haben mittlerweile ihre Depen-

dance errichtet. Bis Februar 2008 war auch die Deutsche Post in „Second Life“ vertreten und Sony Ericsson hat pünktlich zur CeBIT 2007 eine Region eingerichtet. Mercedes begründet: „Mit Second Life nutzen wir eine neue Kommunikationsplattform, um weiterhin konsequent auf unsere bestehenden und potentiellen Kunden zuzugehen.“ Und auch die deutschsprachige Presse zeigt sich seit 2006 verstärkt interessiert: Spiegel-Online berichtet im „Sponto“, der Axel Springer Verlag bringt seit Ende 2006 eine virtuelle Boulevard-Wochenzeitung, den „Ava Star“, heraus. Dieser liegt bislang noch kostenlos aus, soll jedoch künftig kostenpflichtig (150 L\$, ca. 0,40 Euro) werden und so das mehrköpfige Redaktionsteam finanzieren. Firmen nutzen das System für virtuelle Konferenzen und Schulungen, auch findet man verschiedene private und staatliche Organisationen wie ein Büro von Greenpeace, eine schwedische Botschaft sowie eine Repräsentanz des deutschen Bundeslandes Baden-Württemberg. Zunehmend wird SL auch als Wahlkampfplattform von Parteien und Politikern genutzt: Neben der französischen rechtsextremen Front National wurden auch Ségolène Royal und Nicolas Sarkozy beworben. Und auch 15 deutsche Hochschulen sowie einige Museen und Bibliotheken sind im SL präsent, Juristen der Uni Saarbrücken simulieren sogar Gerichtsprozesse in der virtuellen Welt.

THE NET IS FOR PORN

Doch Second Life zieht auch das Böse an. Es gibt Waffen, Mobbing, Betrug – und Kinderpornografie. Und dies in einem Ausmaß, dass es selbst hartgesottene Staatsanwälte die Sprache verschlägt. „Wir gehen hinein in das virtuelle zweite Leben. Ein Kinderspielplatz in Second Life. Ein Mann geht auf ein kleines Mädchen zu, spricht es an. Der Mann gibt dem Kind Geld, umgerechnet ein paar Euro, nimmt es mit. Was dann passiert, ist schockierend“, berichtete der Report Mainz, der erstmals dokumentierte, dass sich Spieler im SL treffen, um Kinder virtuell zu missbrauchen. Es gibt dort Orte, die gespickt sind mit Fetischen der Kinderpornoszene: Ein Kinderzimmer, ein Mädchen mit Schleife im weißen Kleid. Pädokriminelle spielen hier den Missbrauch von Kindern. Womöglich Hunderte Male hintereinander. Dabei belegen wissenschaftliche Studien, so Lutz-Ulrich Besser im Report

Mainz, dass sich solche Spielszenen regelrecht ins Gehirn brennen. Die Hemmschwelle bei Pädokriminellen sinkt, im Spiel, aber eben auch im echten Leben. „In einem Haus beobachten wir, wie ein 13-jähriges Mädchen mehrfach hintereinander vergewaltigt wird. Andere Spieler schauen zu“, berichten die Journalisten. Mädchen, misshandelt und missbraucht. Fotos in Second Life, für jedermann zugänglich. Für Oberstaatsanwalt Peter Vogt, einer der erfolgreichsten Strafverfolger in Sachen Kinderpornografie, spielt es keine Rolle, ob es ein fiktives Geschehen ist oder ein reales. Er sieht den Tatbestand eines Kindesmissbrauchs erfüllt. Und die Betreiber? „Es gab bereits Hinweise auf Kinderpornografie“, gibt die Vizechefin von Linden Lab, Robin Harper, zu und stellt fest: „Das sind aber echte Kinder. Das sind gar keine Spielfiguren.“ Einzelne Spieler habe Linden Lab deswegen gesperrt. Dabei wäre es für die Betreiberfirma problemlos möglich, Kinderpornografie in der virtuellen Welt zu verhindern, indem sie einfach ihre Welt so programmieren, dass der sexuelle Kontakt zwischen Kindern und Erwachsenen nicht möglich ist. Daneben gibt es noch das sogenannte „Age Play“. Hier schlüpfen Erwachsene in die Rolle von Kindern und lassen sich von anderen Spielfiguren, oft gegen Geld, missbrauchen. Für diese Form des Rollenspiels haben sich inzwischen Hunderte von Spielern zu Gruppen zusammengeschlossen. In der Kritik steht auch der fehlende Jugendschutz. So hat jüngst eine 13-jährige Schülerin in einem virtuellen Bordell als Prostituierte gearbeitet, also ihren Avatar gesteuert, und dafür

Linden-Dollar erhalten. Diese ließ sie sich in echtem Geld auszahlen. Es gibt eben im SL keinerlei Altersverifikation, daher haben auch Minderjährige problemlos Zugang zu pornografischen Inhalten, aber auch zu sadomistischen und Snuff-Film-Darstellungen. Second Life – ein Empty Life!

VERLOREN IN EINER ANDEREN WELT?

Alkoholiker und Rauschgiftsüchtige erkennt man schnell, sie leben in der Öffentlichkeit, für jedem sichtbar. Cybersüchtige leben abgeschirmt von der Öffentlichkeit. Sie zahlen ihre Miete, fallen kaum auf. Niemand wird von ihnen belästigt. Im Gegenteil, sie leben völlig isoliert, das macht diese Sucht so gefährlich. Und zu Beginn dieser Sucht steht oft ein neues Spiel wie auch zum Beispiel „World of Warcraft“. Dieses Spiel wird mit einer Gilde gespielt. Das heißt, man schließt sich zu einer großen Gruppe zusammen. Diese Gruppe läuft durch die Cyberwelt von „World of Warcraft“. Eine fantastisch gezeichnete Welt, mit fantasievollen Krieger, die sich durch Welten oder Ebenen kämpfen müssen. Dabei bestehen die Gilddenmitglieder so manches Abenteuer, gemeinsam kämpfen sie gegen vermeintliche Gegner, das schweißt zusammen und verbindet. Es suggeriert einen Zusammenhalt, den es in der Realität unter den Gilddenmitgliedern nicht gibt. Doch es sind virtuelle „Freundschaften“, keine realen. Das Abtauchen in die zweite Welt lässt den Realitäts-sinn schwinden. Das fatale an dieser Sucht ist aber auch, dass die Krieger miteinander kommunizieren können, in einer realen Zeit,

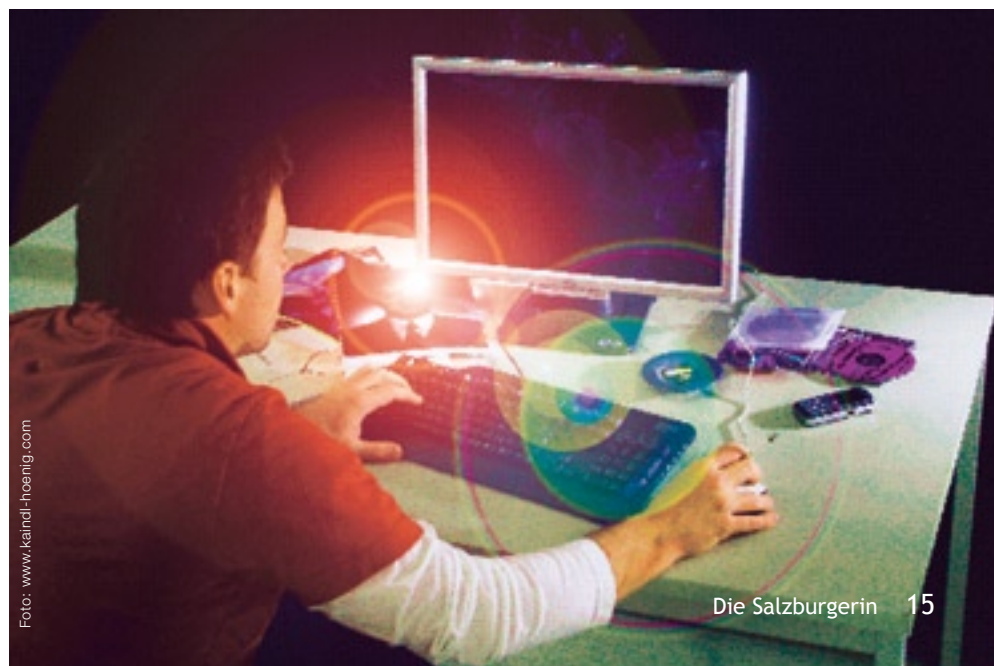


Foto: www.kaindl-hoening.com

die reportage

sodass der Eindruck eines existierenden Kampfes entsteht. Da sie stets präsent sein müssen, um mit ihrer Gilde mitzulaufen, gibt es kaum Pausen. Freundschaften werden vernachlässigt, weil sie störend wirken. Gefährdet sind vor allem arbeitslose Jugendliche. Experten warnen bereits bei „Second Life“, dass eine übermäßige Teilnahme an dem virtuellen zweiten Leben die Gefahr einer Realitätsflucht birgt. Die Spieler flüchten vor realen Problemen in eine Fantasiewelt, erschaffen sich dort nach ihren Wünschen neu und identifizieren sich immer mehr mit diesem Bild. Diese Selbstdarstellung kollidiert mit dem realen Menschen – die Diagnose heißt „Second Life-Syndrom“.

TÖDLICHE DROGE

In China und Korea gab es bereits Todesfälle. In der „World of Warcraft“ spielte ein 15-Jähriger bis zum Koma. Nach Komasaufen, nun das Komaspiele. „Normalerweise habe ich bis vier oder sechs Uhr morgens gespielt und bin dann erst ins Bett gekrochen. Aber oft habe ich auch die ganze Nacht durchgespielt“, so der Junge. Gegen die Müdigkeit trank er Kaffee und Energy-Drinks. Er hat nun erkannt, dass es sich bei dem Spiel um eine Droge handelt. Eine richtige Droge. Und dagegen hilft nur Therapie, Gespräche, Entzug. Und vor allem Erfolgserlebnisse außerhalb des Online-Spiels. Bert Te Wildt, Medizinische Hochschule Hannover: „Ganz wichtig ist, dass es Kicks gibt, dass man bestimmte Kicks auch erlebt. Das kann beim Sport sein oder beim Flirten in der Disco.“ Doch die Verführungskünste des Internets sind groß. Und ihnen zu widerstehen wird immer schwerer, je perfekter die virtuellen Spielwelten werden, denn der Slogan heißt: „Eine neue Welt erwartet dich!“ Wie sagte schon im 15. Jahrhundert Paracelsus? „All Ding´ sind Gift und nichts ohn´ Gift, allein die Dosis macht, dass ein Ding kein Gift ist!“

ANGELICA PRAL HAIDBAUER

INTERVIEW MIT EINEM SPIELER

„World of Warcraft“ (WOW), die Welt der Zauberer, Ritter, Elfen, Gnome, Monster und Krieger, ist mit über 10 Millionen Teilnehmern das beliebteste Internetspiel weltweit: „Millionen Helden, aus der ganzen Welt, kämpfen gemeinsam in einer Schlacht“, heißt es im Video. Einer dieser Helden ist 38 Jahre alt und lebt in Salzburg. Sein Charaktername in WOW ist „Damanda“. Er ist in der Rolle einer „Nachtelfenschurkin“, einer „Schurkin aus dem Hinterhalt“.

Warum und seit wann spielst Du?

Online-Spiele sind vielfältig wie das Leben selbst. Das Spiel bietet Dir Möglichkeiten, was daraus wird, entscheidet die Community. Ich spiele seit 16 Jahren. Mein persönlicher Rekord liegt bei 36 Stunden durchspielen, ohne Nahrung, ohne Schlaf. Heute bin ich mit 2 bis 3 Stunden am Tag ein durchschnittlicher Spieler. Und ich habe durch „Learning by Doing“ in den Spielen einen neuen Beruf gefunden. Früher war ich in der Gastronomie, heute bin ich System Administrator bei einem bedeutenden Autokonzern.

Was fasziniert Dich am Spiel?

Du findest Gleichgesinnte, ohne sie suchen zu müssen. 70 % liegen allein durch die Auswahl des Spieles auf Deiner Wellenlänge. Menschen, die sich im realen Leben schwer tun, Kontakte zu knüpfen, finden hier Aufnahme in eine Gemeinschaft. Auch für Jugendliche gibt es eine Wertschöpfung, sie lernen andere Kulturen und Sprachen kennen. WOW funktioniert nur im Team, es gibt im Unterschied zu „Second Life“ ein ethisches Konzept. Auch habe ich durch WOW Roleplaybezogenes Deutsch und Englisch gelernt.

Stichwort Suchtverhalten?

Es hat einen Grund, warum die Spieler weltweit ca. 13 – 15 Euro im Monat investieren, das macht bei 10 Millionen Mit-

gliedern immerhin bis zu 15 Millionen Euro im Monat. Hardcore-Spieler spielen von 17 Uhr bis tief in die Nacht, sie nehmen sogar Urlaub, um durchspielen zu können. Im schlimmsten Fall verlieren sie durch den Spielzwang ihren Job, vereinsamen. Um neun Uhr früh sind einige Tausend eingeloggt, um 11 Uhr vervielfacht sich die Zahl, da kommen die Harz 4-Empfänger vom Arbeitsamt zurück.

Was hältst Du von „Second Life“?

Second Life ist etwas krank. Es zieht Irre an, wie Motten das Licht. Und es gibt welche, die das zu nützen wissen, um finanziellen Profit daraus zu schlagen. Außerdem ist die Grafik 15 Jahre alt und völlig veraltet.

Wie findet man im Spiel seine Rolle?

Wenn Du Dir einen Charakter, zum Beispiel einen strahlenden Ritter, erschaffst, der nicht wirklich Deinem Wesen entspricht, kannst Du das nur zeitlich begrenzt durchhalten. Es spielen mehr Männer als Frauen, am meisten vertreten sind Männer in Frauenrollen. Ich habe mich auch entschieden, eine Frau zu sein.

Warum?

Weil man es als Frau, wie im realen Leben auch, leichter hat. Da wird einem mehr geholfen.

Wie sieht Eure Gilde aus?

Wir haben 30 Mitglieder zwischen 39 und 15 Jahren, vorwiegend aus Deutschland und Österreich. Man trifft sich gelegentlich im echten Leben.

Und Dein Privatleben?

Meine Partnerin spielt auch in unserer Gilde, sie ist seit 2 ½ Jahren in der Rolle der „Lorilea“, einer Nachtelfenpriesterin, die andere Spieler heilt. Wir sprechen auch privat viel über unser Spiel. Wenn der Partner nicht mitspielt, ist eine Beziehung zum Scheitern verurteilt.

Strange Facts!

Meridian 59

Der erste Todesfall im Online-Game. Eine Frau, die im virtuellen Spiel geheiratet hat, wurde von ihrem Mann aus Eifersucht getötet.

China-Pharma

Im Spiel WOW ist die Währung Kupfer, Silber und Gold. Um das nötige Gold zu erspielen, spielen chinesische Kinder 16 Stunden am Tag für 16 Euro. Das erspielte Gold wird über Ebay zum Kauf angeboten. Ein Pferd kostet z.B. 1.000 Gold, welches man bei Ebay für ca. 200 Euro kaufen kann.

Lineage 2

2008: Auf einer Party in Russland hat unlängst ein Streit zwischen zwei Lineage 2 Gilden zum Tod geführt. Ein 22-jähriger Student hat so lange auf einen anderen Spieler eingeschlagen, bis er starb.