Abschlußarbeit

6-Wochen-Akademiekurs
vom 15.04. – 25.04.2007 in Hustedt

Klaus Brinkmann

Virtuelle Welten & Second Life

Flucht aus der Realität oder eine neue Erfahrung?

1. Einleitung

2. Onlinespiele
   2.1 Was ist ein Spiel?
   2.2 Online-Rollenspiele

3. Virtuelle Welten
   3.1 Wesentliche Merkmale von virtuellen Welten
   3.2 Nutzungsmöglichkeiten für virtuelle Welten

4. „Second-Life“
   4.1 Spielprinzip
   4.2 Onlinefirmen, Presse und Politik
   4.3 Grauzonen /Kriminalität
   4.4 Die Mafia im Netz

5. Flucht aus der Realität
   5.1 Abhängigkeit/Internetsucht

6. Fazit

7. Quellenangaben

8. Anhang: „*The AVARStar* “, Ausgabe 21/2007

1 - Einleitung:

„Second Life“ macht möglich, was uns im realen Leben versagt bleibt: wir können schöner, interessanter, reicher sein. Wir bauen unser Traumhaus, tragen dabei Designerklamotten und schwitzen noch nicht mal. Der Traum vom Fliegen und Beamen wird wahr. Wir können unserer Kreativität freien Lauf lassen. Endlich können wir das darstellen, was wir schon immer sein wollten.

Ohne die gequälte Anstrengung der Realität können wir alles erreichen: Grenzen graziös überschreiten, physikalische Gesetze ignorieren und per Mausklick das virtuelle Leben ein- und ausschalten.
Fluch oder Segen?

Ist die Beschäftigung mit „Second Life“ eine Flucht vor der Realität und birgt sie echtes Suchtpotenzial oder ist sie eine neue Erfahrung, die unser Bewußtsein erweitert und bereichert?

Ich freue mich darüber, diese Frage auch für mich selber in Form dieser Abschlußarbeit behandeln zu können. Betroffen vom Thema bin ich allemal – als ein von der Computertechnik faszinierter 47jähriger Bub, der mit großen Augen durch die Ergebnisse clever programmierter Software tappst und dabei bereits auch schon mal eingetaucht ist in manch ein virtuelles Universum, welches es zu entdecken gilt.

Bereits als junger Mann war ich angetan von den technischen Möglichkeiten rund um das Internet. Das WWW [1] gab es zu der Zeit noch nicht und ich betrieb bis 1988 eine Mailbox, in der ich der damals noch recht kleinen Internetgemeinde ausgewählte Software zur Verfügung stellte.

Viele Jahre lang war ich dann kaum noch aktiv im Netz. Heirat, Hausbau, Kinder und die Arbeit in Vollzeit sowie mein ehrenamtliches Engagement ließen dafür keine zeitlichen Freiräume.

Die ersten Einblicke in die virtuellen Plattformen gemeinsamen Spiels erhielt ich im Jahre 2002. Der damalige Jugendpfleger unserer Gemeinde trat an mich heran mit der Bitte um Unterstützung bei der Umsetzung einer Lan-Party in unserem Dorfgemeinschaftshaus. [2] Das von ihm dafür ausgewählte Spiel war

[1] WWW: Das **W**orld**W**ide**W**eb ist wie die eMail oder das Usenet ein Dienst auf der Plattform des Internet, welches die technischen Voraussetzungen dafür schafft.

„Counterstrike“, welches ab 16 Jahren gespielt werden darf und nicht indiziert ist. Und so kam es dann, daß ich mich ehrenamtlich mit diesem inzwischen oftmals auch als „Killerspiel“ bezeichneten Ego-Shooter beschäftigen mußte.

Seit 2005 spiele nun auch ich mehr oder weniger regelmäßig Counterstrike und seit ca. einem Jahr betreibe ich ein Internetforum, in dem sich ältere Mitglieder der ESL[3] tummeln um Informationen auszutauschen rund um die gemeinsamen Hobbys Internet, der Computerhard- und Software sowie eben dem von ihnen vorzugsweise gemeinsam unter Erwachsenen gespielten „Counterstrike“. Die Nutzer dieses Forums kommen aus allen Schichten; Selbstständige, Pädagogen und Spieleentwickler, Angestellte, Arbeiter und Arbeitslose genießen darin gemeinsam ihren Feierabend.

Genießen sie wirklich ihren Feierabend? Oder kommen sie zusammen um kollektiv ihrer Sucht zu frönen im **W**orld **W**ide **W**eb? Internetsucht eben, kombiniert mit der Sucht zum Onlinespiel und der Sucht nach virtueller Kommunikation.

Und in wie weit bin ich selber davon betroffen?

Bestätigen mir die Aussagen zum Thema Abhängigkeit, die ich im Zuge meiner Recherchen dazu finden werde, daß ich meine Familie vernachlässige, meine Freunde und mein weiteres soziales Umfeld?

Habe ich mir dieses Thema etwa gerade deshalb ausgesucht, weil ich zum Stöbern nach Input wichtige Informationen aus dem Internet besorgen muß und damit dafür sorge, daß ich keine Entzugserscheinungen zu befürchten habe? ;-)

Ich schreibe zum Thema „Onlinespiele“ und „Virtuelle Welten“ nicht wie eigentlich zu erwarten am Beispiel des Ego-Shooters „Counterstrike“, sondern nehme mir „Second Life“ vor, ein virtuelles Online-Rollenspiel. Dieses wird in den nächsten Monaten massiv für Schlagzeilen sorgen – und auch ausschlaggebend sein für das Schicksal unzähliger weiterer Spielesüchtiger.

Die von mir genutzten Texte habe ich inhaltlich so verändert, daß sie zu meinem Thema passen. Vollständig übernommene Texte sind mit einer Fußnote und der jeweiligen Quellenangabe versehen.

---

[2] Ich war damals Fraktionsvorsitzender der SPD im Rat unserer Gemeinde und Vorsitzender des Jugend- und Kulturausschusses und sollte ihn aus dieser Position heraus unterstützen.

[3] ESL = **E**lectronic **S**ports **L**eague – ein Projekt der Fa. Turtle Entertainment, www.esl.eu/de

2.1 - Was ist ein Spiel?

Das Spiel gehört zu den wichtigsten kulturellen Errungenschaften des Menschen. Fast alle Lebensbereiche sind mit spielerischen Inhalten durchsetzt: Kinder spielen im Sandkasten, Musiker spielen auf ihrem Instrument, Verliebte spielen mit ihren Blicken, Demagogen spielen mit Worten und Gesten. Doch nicht immer wird das Spiel als Kulturleistung anerkannt. Besonders Computerspiele sind ein ausgezeichnetes Beispiel für ein Kulturgut, welches in der öffentlichen Wahrnehmung ausgesprochen große Schwierigkeiten hat, als solches auch akzeptiert zu werden - dabei gehört der deutsche Videospielmarkt zu den größten der Welt.

Als wichtigste Aussage erscheint mir zu sagen: „*Spiel ist Nicht-Ernst*“. Dabei ist keineswegs gemeint, dass Spiele nicht ernsthaft durchgeführt werden können. Von Profifußballern wird auch erwartet, Pflichtspiele mit eben professionellem Ehrgeiz zu betreiben – man will gewinnen, denn man wird dafür bezahlt. Vielmehr geht es um die *Nichternsthaftigkeit* des Spiels *an sich*, es werden keine lebenswichtigen Handlungen unter dem Begriff „Spiel“ ausgeführt. Ganz im Gegenteil wird der Prozess der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten durch das Spiel unterbrochen. Die Ziele, welche durch Spiele verfolgt werden, liegen außerhalb dieses Bereichs. Mißerfolge bleiben ohne größere Konsequenzen. Es ist ziemlich belanglos, ob beim Freizeitsport Mannschaft x gegen Mannschaft y gewinnt oder verliert, denn für alle Beteiligten handelt es sich beim sonntäglichen Kick nicht um eine lebensnotwendige Tätigkeit.

Ein weiteres formales Merkmal ist die *Freiwilligkeit.* Grundsätzlich ist jedes Spiel ein freies Tun. Ein befohlenes Spiel ist ausgeschlossen. Die Freiwilligkeit kann als das allgemeinste und unabdingbarste Wesensmerkmal des Spiels angesehen werden. Wieder bedeutet dies nicht, dass ein Spieler im Rahmen des Spielgeschehens vollkommene Freiheit genießt. Beispiel „Monopoly“: wie bei allen Brettspielen gibt es auch hier ganz eindeutige Regeln, an die sich jeder zu halten hat. Es wird der Reihe nach gewürfelt, man muß seine Spielfigur gemäß der Augenanzahl der Würfel fortbewegen, man muß die „Übernachtungskosten“ mit Spielgeld bezahlen, falls man auf der Straße eines gegnerischen Spielers gelandet ist und dieser bereits gebaut hat. Freiwilligkeit bedeutet in diesem Sinne natürlich nur, dass die Spieler sich aus freien Stücken ans Brett gesetzt haben.
Nicht ausgeschlossen ist damit, dass eine Gruppe von Menschen sich regelmäßig

zum Spielen verabredet und so durchaus Zwang auf den individuellen Spieler ausgeübt werden kann. Wenn sich beispielsweise drei Männer jeden Mittwoch Abend auf eine Runde Skat treffen, dann ist jedem einzelnen bewußt, dass das Zustandekommen des Spiels von seiner Person abhängt. Ebenso kann keiner der drei Herren, ist das Spiel einmal begonnen, jederzeit nach Hause gehen, weil die Regeln genau drei Spieler erfordern. Dies alles ändert aber nichts am Wesen der Freiwilligkeit, denn die Regeln des Spiels und die Verabredung zum Spielen wurden ohne Ausübung von Zwang angenommen.

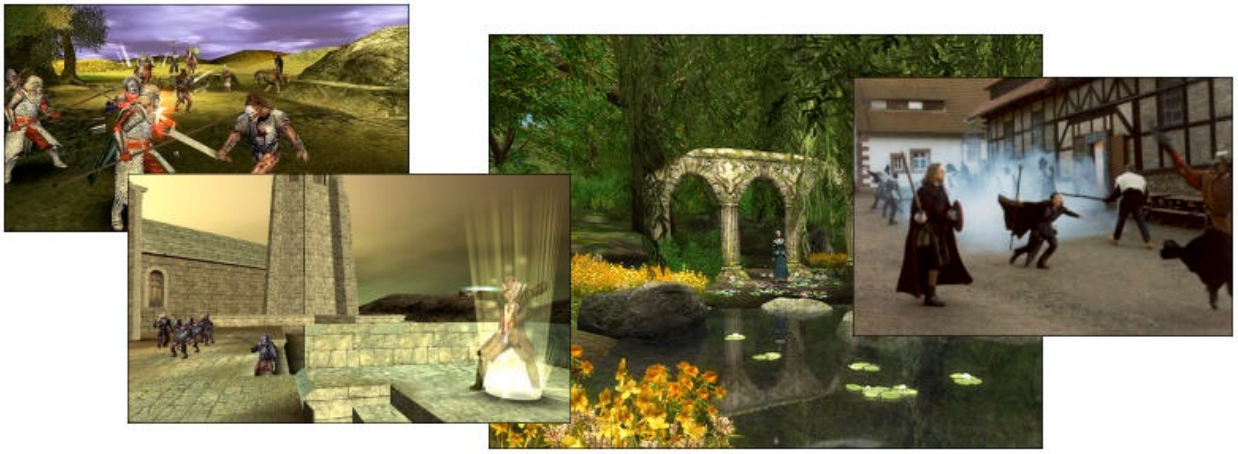
Das dritte Kennzeichen des Spiels ist seine *Begrenztheit*. Diese äußert sich auf zwei verschiedene Weisen:
Zum einen ist seine zeitliche Begrenztheit zu erwähnen. Ein Spiel kann nur über eine bestimmte Zeit fortdauern und ist dann beendet, meistens geben dies die Regeln vor: beim Tennis spätestens nach dem fünften Satz, bei „Wer wird Millionär?“ entweder wenn der Kandidat eine Antwort nicht gewußt, oder die Million gewonnen hat. Durch seine zeitliche Begrenztheit und seine Regeln kann ein Spiel beliebig oft wiederholt werden, sowohl als Ganzes als auch in Teilen. Ein Schachspiel kann man beispielsweise unterschiedlich eröffnen, um eine bestimmte Spielstrategie, die sich in der Vergangenheit bewährt hat, zu reproduzieren.
Zum anderen ist ein Spiel räumlich begrenzt. Ganz offensichtlich wird dies bei tatsächlich vorhandenen Markierungen und Grenzen: ein Hockeyspiel findet auf einem Hockeyfeld statt, welches speziell dafür mit Linien, Fahnen, Toren etc. abgegrenzt wurde. Aber ein Spielfeld kann auch nur gedacht sein, etwa wenn vereinbart wird, eine Schnitzeljagd in dem benachbarten Wald auszutragen. Es gibt keine offensichtlichen Markierungen und Begrenzungslinien, das Spielfeld ist nur den Menschen, die den Wald zum Spielfeld erklärt haben, bekannt. Ein Außenstehender erkennt das Gelände aufgrund mangelnder Symbole nicht als ein solches.

Ein Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass es eine *angenehme Tätigkeit* ist, von welcher man sich solange nicht abwendet, bis äußere Einwirkungen am Weiterspielen hindern. Gemeint sind einerseits Lebensnotwendigkeiten wie Essen und Schlafen, aber auch alle Tätigkeiten, die aus subjektiver Sicht in das Reich des „Ernst“ gehören. Dies muß nicht unbedingt etwas Unangenehmes sein, möglicherweise „mit dem Hund rausgehen“ oder „die Pflanzen gießen“. Jedoch muß man von diesen Pflichten zumindest für den Augenblick befreit sein, um spielen zu können. Gäbe es diese Pflichten nicht, wäre der Mensch geneigt, ewig zu spielen. Der Grund hierfür ist die Triebstruktur des Spiels, aufgrund derer keine

dauerhafte Befriedigung, sondern höchstens vorübergehende Sättigung aus jedem spielerischen Handeln gezogen werden kann.

Das letzte Merkmal ist die klare *Doppelwertigkeit* des Spiels . Ein Spiel muß sich von der Welt außerhalb des Spielgeschehens unterscheiden. Jeder kennt dies von Büchern und Rollenspielen aus dem Fantasy-Bereich. In Tolkiens „Herr der Ringe“ treten Zwerge, Hobbits und Elben auf, alles fremdartige Wesen, die es in der Realität nicht gibt. Auf der anderen Seite ist der „Herr der Ringe“ überhaupt nicht von einer anderen Welt, denn Königsdynastien, Schwertkämpfe und Burgen sind natürlich an dem „echten“, realweltlichen Mittelalter angelehnt. Die Doppelnatur des Spiels läßt sich kurz gefaßt auf folgende Formel bringen: „Das völlig Bekannte ist zum Spielen genau so sehr ungeeignet wie das völlig Unbekannte“ Völlig ohne Bezug zur Welt außerhalb wäre jedes Spiel zu kompliziert, ein Übermaß an Bezug zur realen Welt macht ein Spiel hingegen schlicht uninteressant: Wer will schon „Fensterputzen“ oder „Hausarbeiten korrigieren“ spielen? Die Doppelwertigkeit (Ambivalenz) des Spiels kann sich außerdem darin ausdrücken, dass der Spieler zugleich *gespannt* vom Spielgeschehen und aufgrund vorübergehender Befreiung von weltlichen Pflichten *entspannt* ist, zugleich kann er physisch *erschöpft*, aber doch geistig *ausgeruht* sein.

Der spielende Mensch befindet sich während des Spiels in einem Zustand *zwischen den Welten!!!*

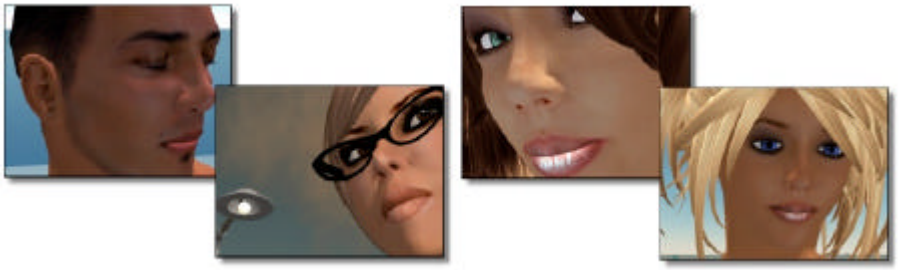


Das Online-Rollenspiel „Herr der Ringe“ ist überhaupt nicht von einer anderen Welt, denn Königsdynastien, Schwertkämpfe und Burgen sind natürlich an dem „echten“, realweltlichen Mittelalter angelehnt.

2.2 - Online-Rollenspiele

Online-Rollenspiele sind weniger auf die Auseinandersetzung mit anderen Spielern, als vielmehr auf deren Kooperation ausgelegt. Deshalb sind Online-Rollenspiele in der Regel auch nicht für den e-sport geeignet. Dies liegt vor allem daran, dass bei Online-Rollenspielen kein wirkliches Spielziel erreicht werden kann, denn die virtuellen Welten bestehen auch dann weiter, wenn ein einzelner Spieler gerade nicht eingeloggt ist. Ganz gleich wie viele Stunden bereits gespielt wurden, bei jedem erneuten Einloggen in die Spielwelt sind neue Aufgaben zu bestehen. Online-Rollenspiele sind *zeitlich nicht begrenzt, sie dauern ewig an*, und damit stehen sie im Widerspruch zu einem Wesensmerkmal des Spiels: der *Begrenztheit*. Tatsächlich ist dieser Aspekt etwas vollkommen Neuartiges.
Brettspiele dauern so lange, bis sich die am Spiel beteiligten Personen vom Brett entfernen. Sobald sie Ihre Aufmerksamkeit nicht mehr dem Spiel schenken, ist es „gestorben“. Ganz ähnlich verhält es sich bei Offline-Computerspielen – das Spiel existiert nur so lange, wie es mit einem anderen gespielt wird. Der wesentliche Unterschied zum nicht-virtuellen Spiel ist hier jedoch, dass der menschliche Mit- oder Gegenspieler vom Computer, einer künstlichen Intelligenz, ersetzt werden kann. Doch diese spielt auch nur genau so lange, bis der Rechner ausgeschaltet ist.
Genau da liegt der krasse Unterschied zu Online-Rollenspielen, denn ob man nun will oder nicht, das Spiel geht auch in Abwesenheit weiter, die virtuelle Parallelwelt lebt und entwickelt sich fort, ganz gleich ob man im Spiel eingeloggt ist oder nicht. Während sich Offline-Spiele auf dem eigenen Computer abspielen, sind die virtuellen Welten auf Servern gespeichert, auf welche sich die Nutzer vom heimischen Rechner einloggen müssen, und diese Server sind die ganze Zeit eingeschaltet. Natürlich ist diese Ewigkeit nur eine Fiktion. Betrieben werden die Server von den Spieleherstellern aus kommerziellem Interesse. Sobald ein Spiel nicht mehr wirtschaftlich ist, gibt es keinen Grund mehr, es noch am Leben zu halten. Vielen Online-Rollenspielen ist dieses Schicksal schon widerfahren, zum Beispiel *Earth and Beyond*; auf der anderen Seiten lebt die Mutter aller Online-Rollenspiele heute noch. Britannia, die Welt des Spiels *Ultima Online*, existiert seit 1997 und wird aufgrund zahlreicher Fans in absehbarer Zeit nicht eingestellt werden.
Die zweite Dimension der Begrenztheit, die räumliche Begrenztheit, läßt sich an Online-Rollenspielen hingegen gut illustrieren. Die Spielwelt hat klare Grenzen. Beispielsweise spielt sich die Handlung von *World of Warcraft* in der virtuellen Welt „Azeroth“ ab. Eine Welt außerhalb dieser auf einer Landkarte faßbaren

Fläche gibt es nicht.
Die meisten Rollenspiele sind in einem mittelalterlichen Szenario beheimatet (*Asherons Call*, *Lineage*, *Ultima Online* etc.). Ebenso sehr beliebt ist eine Science-Fiction-Umgebung (*Star Wars Galaxies*, *Eve Online*, *Neocron* etc). Aus der Alltagswelt bekannte Muster tauchen auch in Online-Spielen wieder auf, um sie greifbar und schnell erlernbar zu machen. Hier gibt es kaum Unterschiede zu Offline-Rollenspielen und zu Offline-Computerspielen im Allgemeinen. Aufgrund ständiger technischer Verbesserungen im Computerbereich werden virtuelle Spielwelten, ob nun online oder offline ist dabei unerheblich, immer realistischer und lebensechter.
Tatsächlich erfordert das Hineinversetzen in ein Brettspiel eine viel höhere Vorstellungskraft. Beim Schach verschiebt man „Bauern", „Springer" und die „Dame", alle äußerst abstrakt durch Figuren dargestellt, die auf einem ebenso abstrakten, schwarz-weiß karierten „Schlachtfeld" bewegt werden. Durch das Ziehen der Figuren befindet man sich einem Zustand „zwischen" den Welten, da man gleichzeitig „all seine Figuren ist", man ist „weiß" oder „schwarz". Die „Schnittstelle" zwischen Realität und Spiel ist beim Online-Rollenspiel der Avatar, die vom Spieler gesteuerte, virtuelle Spielfigur. Der Avatar ist weit weniger abstrakt als eine Schachfigur, denn man hat ihn selbst erschaffen und im Laufe des Spiels nach seinen Vorstellungen ausgestattet.



Avatare aus Rollenspielen der heutigen Zeit weisen eine sehr hohe Detailtiefe auf.

Online-Rollenspielen wird nachgesagt, dass sie vor allem Menschen ansprechen, die gerne eine andere soziale Identität ausleben möchten. Tatsächlich eignen sie sich aus zwei Gründen besonders gut dafür: Zum einen ist durch die Anonymität des Internet das Ausleben einer anderen Identität möglich, ohne dabei „enttarnt" zu werden. Zum anderen erfordern Online-Rollenspiele die Schaffung eines Avatars, auf den man diese andere Identität aufspielen kann. Was der Spieler auf den Avatar projiziert, ist dabei ihm selbst überlassen: er kann den Avatar als „Versuchskaninchen" für seine reale Identität benutzen (z.B. kann man Witze erst einmal in der Anonymität testen, bevor man sie seinen Kollegen erzählt), und Identitäten „ausprobieren", die ihm im realen Leben verschlossen bleiben.

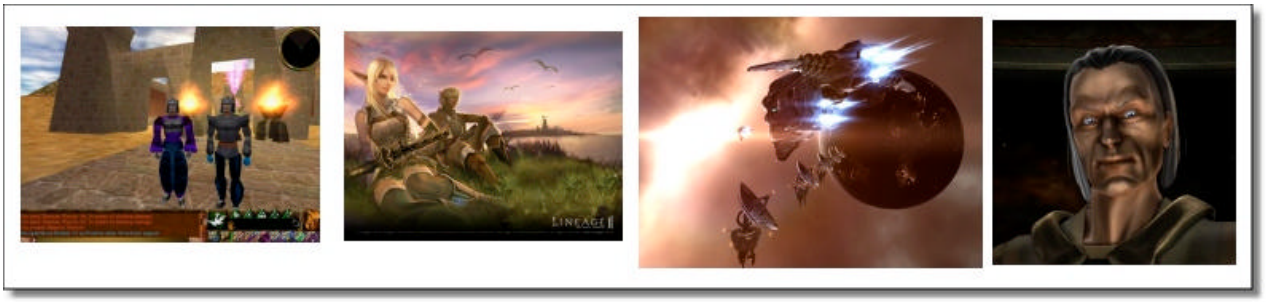
3.1 - Wesentliche Merkmale von virtuellen Welten

Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Plattformen, für die die Bezeichnung „virtuelle Welt„ verwendet wird. Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Plattformen sind beträchtlich. Es gibt aber eine Reihe von Faktoren, die allen gemeinsam sind und die für deren zunehmende Beliebtheit entscheidend sind:

- 3-D-Darstellung mit mehr oder weniger hohem Realitätsgrad
- Gemeinsame Anwesenheit der Anwender an einem „Ort„ mit vielfältigen Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion
- Die Dauerhaftigkeit der Änderungen, die Anwender dort vornehmen
- Der „Avatar„ als personifizierte Darstellung der Anwender und Identifikationsfigur in dieser Welt

Alle diese Faktoren zusammen genommen ermöglichen das „Eintauchen in eine virtuelle Welt, das subjektive Empfinden, tatsächlich „dort„ und nicht mehr **vor** dem Bildschirm zu sein. Dieses Empfinden ist es, das virtuelle Welten für viele Anwender so attraktiv macht. Es ist die Grundlage für die enorm hohe Aufnahmewilligkeit der Anwender während des Aufenthalts und ihre hohe Empfänglichkeit für werbliche und andere Formen der Ansprache.

Die "gefühlte Realität" auf virtuellen Plattformen kann extrem hoch sein. Das hat weniger mit der Grafik-Qualität zu tun, die deutlich schlechter ist, als sie Spieler von guten PC- oder Konsolen-Spielen her gewohnt sind. Diese "gefühlte Realität" wird offensichtlich auf der emotionalen und nicht der sensorischen Ebene generiert. Für die neue virtuelle Realität sind keine exotischen, teuren Geräte, Helme und Datenhandschuhe nötig, wie sie in der 90er Jahren in diesem Umfeld propagiert wurden.



Asherons Call war eines der meistgespielen Rollenspiele

Rollenspiel „Lineage“

„Eve Online“, ein gewaltiges Online-universum

Avatar aus „Eve Online“

3.2 - Typische Nutzungsmöglichkeiten für virtuelle Welten

Virtuelle Welten sind neu, so neu, wie es das Internet ca. 1994/95 war. Heute schon alle Anwendungen abzusehen, für die diese Technologie in den kommenden Jahren genutzt werden wird, ist unmöglich. Die folgenden Nutzungsszenarien liegen jedoch nahe und sind zum Teil schon in die Praxis umgesetzt:

Prototypenentwicklung für Produkte und Gebäude
Schaffung virtueller 3-D-Produkte und Räume sowie Tests und Diskussionen mit potentiellen Anwendern während des Entwicklungsprozesses, lange bevor reale Prototypen möglich sind.

Damen- und Herrenausstatter in neuer Realitätsnähe
Konfiguration von individualisierten Produkten (und Kleidung) in großer Realitätsnähe. Virtuelles Testen der Produkte und bei Gefallen anschließende Auslieferung in physischer Form. Ich werde in einem separaten Teil meiner Arbeit auf einige Firmen eingehen, die sich bereits in der virtuellen Welt etabliert haben.

„V-Shopping“
Virtuelle Läden und ganze Einkaufszonen bieten neue Möglichkeiten für die Produktpräsentation und die Einbindung des echten Shopping-Gefühls ins Internet.

Virtuelle Meetings
In perfekten Nachbildungen realer Konferenzräume, die ein bislang ungekanntes Präsenz- und Wir-Gefühl in der Gruppe schaffen.

Virtuelles Entertainment
Schaffung von Entertainment-Umgebungen mit extrem hohem Begeisterungspotential auf Konsumentenseite. Möglich sind unter anderem auch Musik-, Sport- und Spielveranstaltungen.

Plattform für virtuelles Marketing
Alles in allem sind die hier aufgezeigten Möglichkeiten auch Maßnahmen und Aktivitäten um eine junge, ungewöhnlich aufgeschlossene und konsumfreudige Zielgruppe zu erreichen.

4. - Second Life

In meiner Arbeit möchte ich auf eine 3-D-Simulation eingehen, die sich momentan als „die“ virtuelle Welt herauskristallisiert, ähnlich wie es „ebay“ auf dem Markt der Internet-Auktionshäuser gelungen ist. Aufgrund der vielen Aktivitäten, die in dieser Welt möglich sind bzw. bereits getätigt werden, kann meine Einführung in „Second Life“ nur ein kurzer Einblick sein und erhebt keineswegs den Anspruch auf Vollständigkeit.

Die Bezeichnung Spiel ist nicht ganz zutreffend. Second Life ist eine virtuelle Realität, eine dreidimensionale Welt am Computer, in die jedermann eintauchen kann, der einen schnellen Internet-Zugang hat. Second Life ist nur eine von vielen Phantasiewelten, in diesen Wochen (Mai 2007) vielleicht die ambitionierteste. Eine andere heißt „Entropia“, von der schwedischen Firma Mindark, und eine, in der sich bereits seit Jahren besonders viele Jugendliche tummeln, ist „World of Warcraft“. Auch dort begegnet man ihnen zuhauf, den Avataren, diesen Stellvertreterzeichnungen – das Wort stammt ursprünglich aus dem Indischen und bezeichnet die Verkörperung eines Gottes auf Erden. Hinter jeder Figur steckt aber in aller Regel ein echter Mensch. Der ist irgendwo gerade online, steuert diese Zeichnung, der man begegnet, just zu dieser Sekunde, vielleicht in Asien, in den USA oder in Pattensen.

4.1 - Spielprinzip:

Spielregeln gibt es im Paralleluniversum Second Life kaum, ein Spielziel auch nicht. Man streunt mit seinem virtuellen Avatar durch die Landschaft, steuert es mit der Maus und der Tastatur, stattet es je nach Neigung mit schicken Klamotten oder einer frechen Frisur aus. Mit anderen kommt man per Tastatur ins Gespräch. Auf Bierbäuche und Typen mit Glatze trifft man hier eher selten, was wohl auch daran liegt, dass jeder sich seinen Avatar nach Belieben in Größe, Körperform, Augen und Haarfarbe erschaffen kann. Manch ein Selbstdarsteller legt 500 US-Dollar auf den Tisch, um sich seinen Avatar als sein vollständiges Ebenbild schaffen zu lassen. Wer will, teleportiert sich ins Kasino, verzockt an virtuellen Spielautomaten sein Startkapital von 250 sogenannten Linden-Dollar und kann sich später durch Meditation auf einem Gebetsteppich ein paar Linden-Dollar pro Stunde wieder zurückverdienen.

Teleportieren? Ja, im virtuellen Raum kann der Avatar fliegen. Mit der Bild-rauf-Taste verlasse ich die Herrschaften auf dem Meditationsteppich, fliege meinen

Avatar durchs Kasino. Der beliebteste Zeitvertreib im Second Life scheint darin zu bestehen, andere kennenzulernen. Gängige Orte dafür sind Kneipen, Klubs und Konzerte. Da stellt dann ein Nachwuchsmusiker seinen Avatar auf die Bühne, er hält eine Gitarre im Arm.

Die Besucher tippen „clap, clap, clap“ zur Begrüßung in die Tastatur, und der Musiker spielt von zu Hause aus die Liveaufnahme seines letzten echten Liveauftritts ein. „Du kommst nur aus dem linken Lautsprecher“, warnt dann einer, und ein anderer bestätigt: „Bei mir auch“. Der Musiker rüttelt offenbar zu Hause am Kabel, die Tonübertragung bricht zusammen, steht wieder, jetzt in Stereo. Er singt Bruce Springsteen nach, gar nicht mal schlecht. Die Kneipe füllt sich mit Avataren, ein Hochzeitspaar bringt eine kleine Gesellschaft mit, zwei lümmeln sich aufs Sofa. Auf der Tanzfläche holen sich die ersten Avatare per Beam von der Tanzkugel den richtigen Rhythmus, und schon tanzen die Figuren passend zur Musik. „Ah, Tom, auch wieder da?“, fragt eine Blondine neben mir. Doch Tom ist offenbar gerade in „RL“, wie es hier heißt, im realen Leben, auf dem Klo: Sein Avatar läßt den Kopf hängen.

Es sind diese Utensilien, die das Umherstreifen durch Second Life für viele interessant machen. Ausgefallene Kleider, Hüte und Mützen kann man an jeder zweiten Ecke kaufen. Auf einer virtuellen Müllkippe im Second Life fand ich ein verlassenes Quad-Bike. Als ich meinen Avatar hineinsetzen und losfahren wollte, beförderten mich die Second-Life-Macher schleudersitzartig in die Luft: „Das gehört dir nicht.“ Nach näherer Erkundung stellte ich fest, dass ich das Gefährt kaufen kann: für 150 Linden-Dollar, von René, einem Programmierer aus Frankreich. Dreimal geklickt, die Kasse klingelt, ich bin um 150 Linden-Dollar ärmer. Fahren kann mein Avatar damit allerdings noch nicht, er kann es nur auf der Schulter umhertragen. „Die Programmierung ist noch nicht fertig“, teilt mir René per E-Mail mit.

Wie dieser Programmierer aus Frankreich versuchen sich viele im Second Life als Unternehmer. Und erzielen echte Einkünfte. Die einen bauen einen Fischteich und laden andere zum Angeln ein – für zwei Linden-Dollar pro Minute. Andere verkaufen gerahmte Fotos und Videos, die man sich in seinem virtuellen Haus an die Wand hängen kann. Und ganz gewiefte programmieren aufwendige Software, die die Figuren zum Tanzen bringt, das Eigenheim mit virtuellen herumflatternden Vögeln ausstattet oder es in prunkvolle Firmensitze verwandelt. Die Währung in dieser Welt, der Linden-Dollar, läßt sich in echtes Geld umtauschen: 270 Linden-Dollar entsprechen einem echten US-Dollar. Das größte Geschäft macht Hersteller Linden Lab selbst: Eine komplette Insel ist

dort für immer weiter steigende Preise zu haben – ein großzügig besiedelbares Ackerland geht für echte 1800 US-Dollar oder 480 000 Linden-Dollar an den neuen Besitzer. Eintauschen läßt sich das echte gegen das virtuelle Geld an der „LindeX“, der heimischen Börse.

Die Preissteigerungen sorgen für zunehmenden Unmut, wie die Nachrichtenagentur Reuters und das Axel-Springer-Blatt „Avastar“ übereinstimmend berichten. Reuters verschenkt im Second Life einen TV-Kasten, über den die Reuters-Filmchen mit Nachrichten aus der realen Welt flimmern, Springer vertreibt seine englische Zeitung über „stumme Verkäufer“ – Geldeinwurfkästen, die die Zeitung dann als PDF-Datei ausliefern. Die Zeitung berichtet ausschließlich über Vorkommnisse im Second Life.

So entsteht ein neue, virtuelle Wirtschaft. „Wir errichten Ihren Firmensitz im Second Life entsprechend Ihrer Vorstellungen“ wirbt etwa die Werbeagentur Bokowsky + Laymann aus München. Die Firma beschäftigt „Virtual Architects“, Architekten fürs Virtuelle. Diese Programmierer entwickeln auf Wunsch und gegen Bezahlung „schlichte Büroräume“ oder auch ein „Märchenschloß, für Sie und Ihre Produkte die passende Umgebung und alle benötigten Objekte“.
Will man die Firma ansprechen, sollte man sich „direkt nach Einstein 31.39.31 teleportieren“ – so heißt eine der Inseln in der virtuellen Welt. Jeden Montag um 16 Uhr bieten die Fachleute geführte Touren durchs „Second Life“ an. Da geht’s dann gemeinsam zu den „marketingtechnisch interessanten“ Plätzen.

Um eines dieser schmucken Häuser zu besitzen, muß man in Second Life schon einiges investiert haben.

4.2 - Onlinefirmen, Presse und Politik

Das, was wir in Second Life sehen, ist nicht mehr jene zweite große Welt des Internets, die seit etwa einem Jahr unter dem Schlagwort Web 2.0 (totale Interaktion) firmiert – es ist schon die dritte Welle, treffend wäre die Bezeichnung „Web 3.D“. Unternehmen wie Adidas, Nike und Reebok verkaufen dort mittlerweile virtuelle Schuhe. Die Rockmusiker von U2 und Suzanne Vega haben dort Konzerte gegeben. Sprich: Leute angestellt, die ihre Avatare steuerten und die Musik und Videos einspielten. Der Computerversender Dell unterhält im Second Life eine virtuelle Filiale, in der sich Besucher ihren PC zusammenstellen können – der dann sowohl als virtuelles Objekt als auch als echtes Gerät und gegen „richtiges“ Geld ausgeliefert wird.

IBM ist das Thema generalstabsmäßig angegangen und hat im Second Life zwölf Inseln gekauft. IBM-Mitarbeiter sollen sich dort mit ihren Kunden treffen können, außerdem gibt es private Refugien für 800 IBM-Mitarbeiter einschließlich Geschäftsführer Samuel J. Palmisano.

Die ersten Mitarbeitertreffen hat IBM auf diese Weise schon organisiert. Der Chef ließ dann nach seiner Eröffnungsrede eine Powerpoint-Präsentation an die virtuelle Wand werfen, in der es um die weitere Strategie von IBM ging. Vor ihm saßen und standen seine Mitarbeiter-Avatare. Ob die allerdings tatsächlich aufmerksam beim Vortrag dabei waren oder vielleicht nebenbei in einem anderen Programmfenster Arbeitszeit verdaddelten, läßt sich nicht überprüfen.

Rund 100 Menschen weltweit sollen laut Linden Lab von ihrer virtuellen Unternehmerschaft mittlerweile leben können. Peter Lokke, ein Supermarktmanager aus Milwaukee, hat seinen 17 Jahre lang ausgeübten Job aufgegeben und sich in Second Life eine neue Existenz als Kleidergestalter und Verkäufer aufgebaut – von den realen Einkünften kann er leben. Ailin Gräf aus Darmstadt, geboren 1973 in China, handelt im Second Life unter dem Pseudonym Anshe Chung mit Grundstücken und hat es nach einem Bericht der US-Zeitschrift „Entrepreneur“ zur Millionärin geschafft. Sie kauft leere Ackerflächen, erstellt dort virtuelle Traumhäuser und modelliert hübsche Landschaften. Anschließend verkauft sie die Immobilien für ein Vielfaches des Einkaufspreises.

Linden Lab hält eine ganze Reihe an Jobs für denkbar, mit denen man bares Geld verdienen kann: Party- und Hochzeitsplanung, „Tierhersteller“, Kasinobetreiber,

Nachtklubbetreiber, Tätowierer, Schmuckdesigner, Autobauer, Flugzeughersteller, Bodyguard, Privatdetektiv.

Betrieben wird Second Life auf mehr als tausend sogenannten Servern, Netzwerkrechnern der amerikanischen Firma Linden Lab. So etwas ist teuer. Bereits 2002 wurde die Welt eingerichtet. Vor Kurzem hat das in San Francisco ansässige Unternehmen den Programmcode zur „Open source“ erklärt – so dass auch andere die virtuelle Welt weiterentwickeln können. Gut möglich, dass dem Unternehmen demnächst jemand wie Google oder Microsoft an die Seite springt. Für die digitalen Güter, die jemand hier entwickelt und verkauft, verspricht Linden Lab seit 2003 einen „Schutz des geistigen Eigentums“. Inwiefern dies vor einem realen Gericht Bestand hätte, ist unbekannt. Aber im Second Life regieren ohnehin die „Lindens“. Sie setzen die Regeln fest.

Nach Angaben von Philip Rosedale, Geschäftsführer von Linden Lab, werden im Second Life mittlerweile täglich Güter im realen Wert von einer Million US-Dollar verkauft. Insofern ist Digitalien in heller Aufregung, seitdem ein frei erhältlicher „CopyBot“ dabei hilft, die digitalen Güter nach Belieben zu kopieren. Linden Lab hat die Benutzung solcher Software unter Strafe gestellt und einen Kopierschutz eingebaut. Ohnehin ist das Second Life eine technisch fragile Angelegenheit. Besonders an Wochenenden tauchen schon mal persönliche Ansprachen eines Programmierers auf, dass man diese Region nun besser binnen fünf Minuten verlassen solle, das „Grid“ werde neu gestartet – das „Grid“ ist der Verbund von Netzwerkrechnern, der die virtuelle Landschaft und die Aktivitäten der Avatare darin berechnet. Dumm, wenn man dann gerade zehn Linden-Dollar in einen virtuellen Flipper gesteckt hat, um zu spielen. Und zunehmend entdecken Hacker und Vandalen diese Welt, verursachen Zwischenfälle und programmieren virtuelle Zeitbomben. Anshe Chung wurde bei einer PR-Veranstaltung massenhaft mit fliegenden Körperteilen beworfen, die Veranstaltung wurde abgebrochen. Über Weihnachten tauchten Erotikgegenstände auf, die sich selbstständig fortpflanzten und zunehmend Rechenzeit beanspruchten, bis das System zum Erliegen kam.

Die Server, auf denen die virtuellen Welten den Nutzern zur Verfügung gestellt werden, befinden sich in gut gesicherten Rechenzentren und werden dort gewartet und ausgebaut.

Einige weitere Beispiele für das Engagement von Firmen in Second Life:

Adidas:
Der Sportartikelhersteller ist mit einem eigenen virtuellen Shop in Second Life vertreten. Hier bietet Adidas Sneaker an, die mit speziellen Bewegungen für den Avatar ausgestattet sind.

IBM:
The Big Blue möchte in den nächsten Jahren über 10 Millionen US Dollar in Second Life investieren. IBM hält bereits jetzt schon virtuelle Konferenzen in SL ab und möchte hier Erfahrungen mit diesem neuen Medium gewinnen.

Sony BMG:
Das weltgrößte Musiklabel hat in Second Life eine komplette Insel mit einem wahrlich beindruckenden Komplex errichtet, promotet dort Künstler und veranstaltet Konzerte.

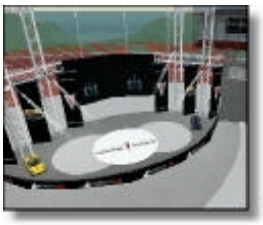
Toyota:
Für sein Modell Scion hat der Automobilriese eine eigene Stadt in Second Life bauen lassen. Neben den Modellen findet man in „Scion City“ noch jede Menge andere interessante Sachen.

Bild &T-Online:
Die große deutsche Tageszeitung startete im Dezember 2006 eine eigene wöchentlich erscheinende Second Life Zeitung.

Nissan
Der Automobilhersteller verschenkt in Second Life das virtuelle Modell seines Nissan Sentra. Auf dem 250000 m² großen Areal kann man nach Belieben seinen Wagen auf geraden Strecken und sogar in einem Looping testen.

Reebok:
Der Schuhhersteller hat in Second Life einen eigenen Stadtteil errichtet. Dort kann man sich u.a. für seinen Avatar sein exklusives Schuhmodel konfigurieren und kaufen.

MTV:
Der Musik TV Primus hat seine Reality Show "Laguna Beach" in die Welt von Second Life transferiert.



Pontiac:
Die GM Tochter möchte auf einem 400000m² großen Areal eine komplette Autostadt errichten. Interessante Ideen und Projekte von SL Usern könnten dort ebenfalls umgesetzt werden.

Unübersehbar auch in der virtuellen Welt von Second Life: Große Reklameflächen können für reales Geld angemietet werden.

Onlinefirmen, Presse und Politik

Die Medienwelt von Second Life wird immer vielfältiger. Englischsprachige Publikationen wie der „Second Life Herald“ oder der „Metaverse Messenger“ waren die Vorreiter und nun erscheinen zunehmend immer mehr deutschsprachige Magazine und Zeitungen.

Das „Touch“ Magazin ist ein von SL Usern geschaffenes, monatlich erscheinendes Magazin. Thematisch greift das „Touch“ viele Gebiete auf. Neben News, Unterhaltung, Kultur und Business gibt es auch einige nützliche Tipps, die einem das zweite Leben erleichtern.

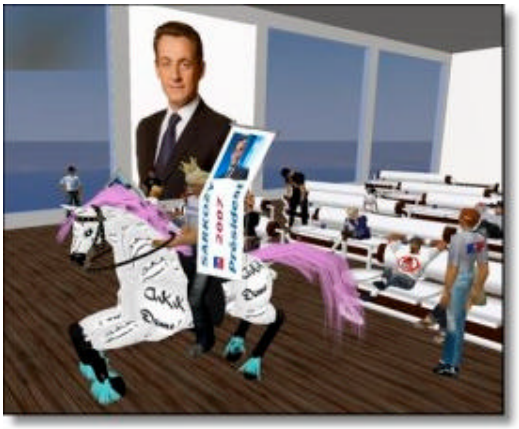
Der „*AVAStar*“, eine Publikation von Bild und T-Online, erschien das erste Mal im Dezember 2006 in englischer Sprache. Nun gibt es den „*AVAStar*“ auch in einer deutschen Version. Die wöchentlich erscheinende Zeitung ist kostenlos erhältlich, das soll sich aber in Zukunft ändern. Inhaltstechnisch ist der Avastar wie seine große Schwester, die „BILD“, größtenteils im Boulevard Bereich angesiedelt. Die derzeit aktuelle Ausgabe habe ich meiner Abschlußarbeit angehängt.

„Happy SL“ ist ein kostenloses Szene- und Kontaktmagazin. Es beinhaltet vor allem Kontakt- und Erotikanzeigen, aber auch einige Berichte über Events.

In Kürze erscheint „ZweiseitenOnline.de“. Die Zeitung wird laut eigenen Angaben kritisch mit aktuellen Second Life Themen umgehen.

Onlinefirmen, Presse und Politik

Der Wahlkampf um die Nachfolge von Jacques Chirac lief nicht nur in Frankreich, sondern auch in der virtuellen Welt von "Second Life" auf vollen Touren. Rechtsaußen Jean-Marie Le Pen war der erste - und zog prompt heftige Proteste auf sich. Danach folgte Segolène Royal, und anschließend warb auch Nicolas Sarkozy bei den Avataren um Stimmen für die reale Wahlurne.



Wahlkampf im Cyberspace: Der französische Präsidentschaftskandidat Nicolas Sarkozy wirbt im Second Life um die Gunst der Wähler

Beim Start seien einige hundert "Second Life"-Bewohner dabei gewesen, sagt Loic Le Meur, einer der bekanntesten Blogger in Frankreich und Internet-Experte im Wahlkampfteam des konservativen Politikers. Lea Mesmer, der Avatar der Jurastudentin Johanna Sakhoun, verteilte auf der "Sarkozy Island" T-Shirts und virtuelle Pizza-Stücke an die Besucher. "Wir müssen einfach jederzeit überall sein", erklärte sie. „Damit gewinnen wir natürlich nicht die Wahl", räumt Le Meur ein. Aber ein Auftritt in "Second Life" bietet Publizität zu überschaubaren Kosten - ein paar Tausend Euro wurden investiert, und der Kandidat bekommt ein schickes High-Tech-Image. Dabei war Sarkozy selbst noch gar nicht da, er hat genug Termine im ersten Leben. Dort findet man ja auch noch das weitaus größere Publikum.
Während die "Sarkozy Island" in Second Life eröffnet wurde, trat Royal vor 8,9 Millionen Zuschauern im Fernsehen auf.

EU plant Vertretung in Second Life:

Mit Hilfe einer Vertretung in der virtuellen Welt Second Life beabsichtigt die Europäische Union ihre bei bestimmten Themen schwache Kommunikationsarbeit mit EU-Bürgern zu verbessern. Über 54 Prozent

der mittlerweile 4,4 Mio. starken Bevölkerung in Second Life sind Europäer, laut Second-Life-Betreiber Linden Lab. Die US-Amerikaner stellen mit einem Anteil von 34 Prozent eine Minderheit dar. "Mit einem EU-Büro in Second Life wollen wir näher an die EU-Bürger herantreten und besser mit ihnen kommunizieren", erklärt Mikolaj Dowgielewicz, Sprecher der EU-Kommission, die Motive der EU im „Business Week“. Die EU suche aber auch nach anderen nicht-traditionellen Kanälen der Kommunikation, so Dowgielewicz weiter.

Podiumsdiskussion virtuell - Thema: „Neue Chancen für die politische Diskussion“

Wie der Second-Life-Auftritt der EU genau aussehen soll, darüber ist sich Dowgielewicz noch nicht im Klaren und betont, daß es sich mehr um ein Projekt der Kommunikationsabteilung handle, und weniger das der gesamten EU.

Eine klarere Vorstellung von ihrem Second-Life-Auftritt hat das Schwedische Institut http://www.si.se. Mit der Zustimmung des schwedischen Außenministeriums wird das Schwedische Institut die erste Botschaft eines Landes in Second Life eröffnen. Die schwedische Botschaft hat das Ziel, junge Leute zu erreichen und sie über Schweden zu informieren, heißt es aus dem Schwedischen Institut. Die Aufmerksamkeit, die der virtuellen Parallelwelt durch Wirtschaft und Politik zuteil kommt, ist ein Hinweis auf die zunehmende gegenseitige Durchdringung von realer und virtueller Welt. Im Mittelpunkt stehe die Kommunikation und das habe auch die EU erkannt.

4.3 - Grauzonen und Kriminalität:

Egal ob Hype [4] oder Marketingblase – der mediale Auftrieb um Second Life geht einher mit der Legende von einer Welt ohne rechtliche Grenzen und Handhabe. Rechtsexperten halten dagegen: „Juristisch ist die postulierte Rechtsfreiheit vollkommen unbegründet“, sagt Thomas Hoeren, Rechtswissenschaftler an der Universität Münster. „Zumeist geht es um die gleichen Fragen wie schon vor zehn Jahren.“

Hoeren verweist auf umfassende gerichtliche Urteile zum Internetrecht, die beispielsweise den Anspruch auf Domains, die Verantwortlichkeit für Informationen oder den Handel von Gütern regeln. Soweit alles geklärt, könnte man denken. Doch die bestehenden Rechtsgrundlagen lassen sich nur teilweise auf die virtuellen Welten anwenden.

Wem gehören die virtuellen Besitztümer?

Das Problem liegt in der stetig zunehmenden Vermengung von Virtualität und Realität. Vor zehn Jahren hätte wohl niemand Geld für ein Paar Schuhe ausgegeben, die nicht an den Füßen, sondern lediglich auf dem Bildschirm getragen werden können. Heutzutage floriert der Handel mit virtuellen Gegenständen. Dabei scheint die Vielfalt des Konsums endlos und reicht von der Designer-Unterhose bis zur Luxusimmobilie.

Die notwendigen virtuellen „Linden Dollar“ für Käufe in Second Life können bequem auf einem exklusiven Devisenmarkt (Lindex) mit realem Geld erworben oder in US-Dollar zurückgetauscht werden. Eben solche Verknüpfungen verwandeln die immateriellen Güter in virtuellen Welten zu potenziellem Cash. Was einst also nicht mehr als ein Sammelsurium von Pixeln war, erhält plötzlich einen realen Vermögenswert. Damit drängt sich natürlich die Frage auf, wem diese Vermögen eigentlich zustehen.

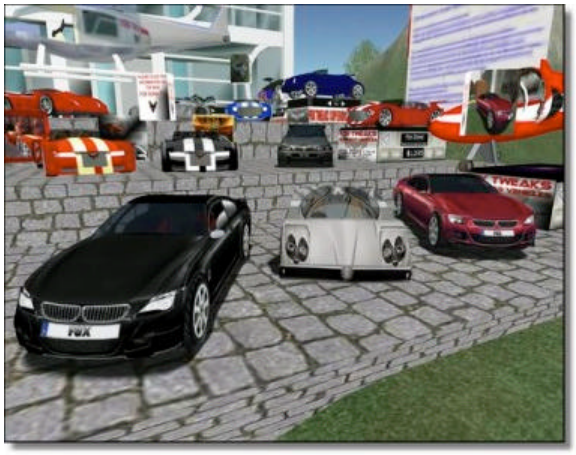
Präzedenzfall virtueller Enteignung

Ein Blick auf die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Second Life verrät zumindest, wie die Betreiberfirma Linden Lab diese Frage beantwortet sehen möchte. Dort gesteht der Betreiber dem Spieler zwar ein explizites Urheberrecht an seinen Produkten im Paralleluniversum zu. Eben dieses wird jedoch von

[4] Vorübergehender Medienrummel um ein aktuelles Thema

einem ausgesprochen weitreichenden Recht auf Eigentum an der Software sowie zum Ausschluß von Mitgliedern unterlaufen. Ganz nach dem Motto „Mir gehört, was ihr bezahlt“ schiebt sich der Betreiber das letzte Verfügungsrecht über die Inhalte der virtuellen Welt in die eigene Tasche.

„Linden Lab scheint zu glauben, dass die bisherigen Gerichtsurteile im Internetrecht für sie keine Geltung haben“, moniert der Medienrechtler Hoeren. Die Geschäftsbedingungen sind nach Ansicht des Juristen fast durchgängig null und nichtig. „Definitive Urteile“, sagt er, „bleiben nur eine Frage der Zeit.“



Richtig ärgerlich wird es, wenn plötzlich die teuer erkauften Automobile oder Immobilien durch einen Servercrash einfach nicht mehr da sind. Die Frage der Haftung ist noch nicht geklärt.

Marc Bragg wartet bislang vergeblich auf ein solches Urteil. Der US-Anwalt aus Pennsylvania nutzte eine Systemlücke, um günstig Land von Linden Lab zu ersteigern und weiterzuverkaufen. Die Spielbetreiber mißbilligten dieses Verhalten und schlossen Bragg angeblich kurzerhand aus der virtuellen Welt aus – mitsamt seinem investierten Vermögen. Die Klage des so virtuell Enteigneten gegen Linden Lab läuft nun seit knapp einem Jahr. Sie könnte zu einem Präzedenzfall für die rechtliche Einordnung virtuellen Eigentums werden.

Rotlicht-Etablissements und Spielcasinos

Dabei werden wohl insbesondere die Geschäftsbedingungen mit Argusaugen zu betrachten sein. Zumal Linden Lab hier eine fragwürdige Form von Doppelmoral preisgibt. Denn während einerseits ein umgreifendes Eigentumsrecht postuliert [5] wird, weißt der Betreiber im gleichen Atemzug alle Verantwortlichkeit für die Inhalte von Second Life von sich. Weder gibt es einen effektiven Jugendschutz

[5] Postulat: Eine Behauptung, die noch zu Beweisen ist.

in der virtuellen Welt, noch werden bedenkliche oder potentiell gesetzeswidrige Handlungen der Avatare überprüft. So verwundert es kaum, dass gerade Rotlicht-Etablissements und Spielcasinos die größten Besucherzahlen aufweisen.

Deutsche und niederländische Staatsanwaltschaften prüfen zurzeit rechtliche Schritte wegen Kinderpornographie und sexuellen Mißbrauchs. Inwieweit Realpersonen aber für das Angebot, die Darstellung und die Durchführung von virtuellen Sexualhandlungen mit kindlich aussehenden Spielfiguren bestraft werden können, ist dabei ebenso prekär wie unklar. „Die sexuelle Stimulation ist in dieser allgemeinen und vorgelagerten Art nicht strafbar, wenn auch soziologisch sehr bedenklich“, vermutet Rechtsexperte Hoeren.

Ein aktueller Fall aus diesem Monat (Mai 2007):

Wegen der Verbreitung kinderpornografischer Aufnahmen in der virtuellen Welt von „Second Life“ ermittelt die Staatsanwaltschaft Halle gegen einen deutschen Teilnehmer des Online-Spiels. Dem unbekannten Spieler drohten wegen des Handels mit Kinderpornografie bis zu fünf Jahre Gefängnis, berichtete das ARD-Magazin „Report Mainz“ am Montag vorab. „Wir werden herausfinden, wer dahinter steckt, und dann die Polizei informieren“, kündigte die Vizepräsidentin des Second-Life-Betreibers Linden Lab, Robin Harper, dem Magazin gegenüber an.

Weitere Aufnahmen des Online-Spiels belegen nach Angaben von „Report Mainz“, wie Spieler in der Internet-Parallelwelt virtuelle Kinder vergewaltigen oder gegen Geld sexuell mißbrauchen. „Dieses Angebot ist ein kinderpornografisches Angebot“, sagte Oberstaatsanwalt Peter Vogt von der Zentralstelle gegen Kinderpornografie bei der Staatsanwaltschaft Halle dem Magazin. Linden Lab kündigte an, das Alter der Second-Life-Spieler künftig zu überprüfen und Minderjährigen nur zu bestimmten Bereichen des Spiels Zugang zu gewähren.

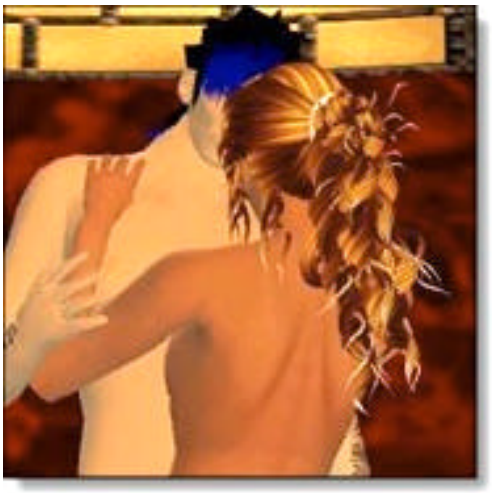
Anleitungen zu sexueller Ausbeutung

Nach dem Bericht gibt es etliche Nutzergruppen in „Second Life“, deren Mitglieder kindliche Spielfiguren online gegen Geld sexuell mißbrauchen. Dazu sagte Lutz-Ulrich Besser vom Zentrum für Psychotraumatologie und Traumatherapie Niedersachsen in dem ARD-Politikmagazin: „Wenn man sich dann vorstellt, dass dort hinter diesen Spielfiguren reale Menschen stehen, die sozusagen diese Figuren und die Befehle und das, was dort an sexueller

Ausbeutung und Erniedrigung passiert, auch noch steuern, dann sind das wirklich Anleitungen zu sexueller Ausbeutung, zu sexuellen Verbrechen an Kindern."

Die für den Jugendschutz im Internet zuständige Einrichtung „jugendschutz.net" forderte demnach weitergehende Schritte. Der Betreiber des Online-Spiels könne „einfach die Welt so programmieren, dass zum Beispiel der sexuelle Kontakt zwischen Kindern und Erwachsenen nicht möglich ist" und so den sexuellen Mißbrauch verhindern, sagte Sprecher Friedemann Schindler.

Verschmelzung von Realität und Virtualität



Was derzeit lediglich soziologische Bedenken hervorruft, könnte schon bald ein juristisches Umdenken erfordern – und das nicht nur, weil leistungsfähigere Online-Plattformen auch immer realistischere Darstellungen gewährleisten werden. Vielmehr verlangt vor allem die zunehmend voranschreitende Verschmelzung von Realität und Virtualität nach rechtlichen Regelungen, die über das bereits bestehende Internetrecht hinausgehen.

4.4 - Die Mafia im Netz

Im Zusammenhang mit der Kriminalität in Second Life fand ich folgendes Interview, welches ich anfangs nicht ganz ohne ein Schmunzeln gelesen hatte.

Nach näherer Betrachtung des Inhaltes und nach einiger Zeit des intensiven Nachdenkens darüber war ich dann gar nicht mehr so amüsiert. Ich möchte zum Abschluß des Themas Kriminalität das Interview hier einbinden:

Sie erledigen die bösen Jobs: „Verbrecher“ machen die virtuelle Welt von Second Life unsicher. Im Interview mit „Zeit online“[6] erzählt einer von ihnen, wie das vor sich geht.
Thommy F. geht in der Nähe von Washington zur Highschool – und ist „Unterboss“ einer Mafiafamilie in Second Life.

ZEIT online: Wie sind Mafias in Second Life organisiert?

Thommy F.: „Mafia“ kann hier vieles bedeuten. Es gibt riesige Clans, aber die brechen leicht auseinander. Ich gehöre zu einer kleinen Gruppe von Geschäftsleuten, die sehr eng zusammenarbeiten.

ZEIT online: Welche Art von Geschäften macht ihr?

Thommy F.: Einige sind im Glücksspielgeschäft, andere kümmern sich um Cyber-Prostitution und wieder andere tun Dinge, die nicht so legal sind – aber da möchte ich lieber nicht in die Tiefe gehen.

ZEIT online: Nicht so legal?

Thommy F.: Du mußt verstehen, dass ich das nicht ausführen kann. Nur so viel: Einen großen Teil der Zeit verwenden wir darauf, andere zu täuschen und ihr Vertrauen zu gewinnen. Das ist eine einfache Art, an Geld zu kommen.

ZEIT online: Ist es in Second Life möglich, andere zu bedrohen oder zu verletzen?

Thommy F.: Zugegeben, bei Neulingen ist das schwer. Aber wenn Du ein eigenes Geschäft betreibst, können wir das ruinieren.

ZEIT online: Wie?

Thommy F.: Wir sorgen dafür es, dass niemand mehr dort einkauft oder vermüllen es mit virtuellem Abfall. Sagen wir, jemand besitzt einen Nachtclub. Ein Mafiosi könnte seine Handlanger mit virtuellen Waffen hinschicken. Die wirken so, dass der Ort länger braucht, um auf den Rechnern der Besucher geladen zu werden. Niemand kann sich dann noch richtig bewegen. Und es macht einfach keinen Spaß mehr, dahin zu gehen. Wenn man das ein paar Tage lang macht, ist das sehr effektiv.

ZEIT online: Läufst Du nicht Gefahr, aus Second Life verbannt zu werden?

[6] „Die Mafia im Netz“, ZEIT online, Mai 2007

Thommy F.: Ich? Es gibt Typen für solche Aufgaben, weit unten in der Hierarchie.

ZEIT online: Was kannst Du für mich erledigen?

Thommy F.: Wenn es da jemanden gibt, der Dich nervt oder Dein Geschäft behindert, finden wir ihn und machen ihm Deine Sicht der Dinge deutlich.

ZEIT online: Kannst Du jemanden für mich beseitigen?

Thommy F.: Unglücklicherweise kann man ja gegen einen Avatar keine Gewalt anwenden. Aber es gibt Wege. Wir benutzen High-Tech-Waffen, kleine Programme, die den Computer Deines Freundes so verlangsamen, dass er keinen Spaß mehr hat und verschwindet. Oder wir erschleichen uns sein Vertrauen und nehmen ihm dann sein Vermögen ab.

ZEIT online: Wie werde ich Mafiamitglied?

Thommy F.: Das hängt vom Clan ab. Manche Familie holen ihre Leute direkt von der Straße, das ist sehr unprofessionell. Wir wollen unsere Leute erst kennenlernen, ihnen vertrauen, dann erledigen sie ein paar Dinge für uns...

Sie erledigen die bösen Jobs: Verbrecher machen die virtuelle Welt von Second Life unsicher. Im Interview mit „Zeit online“ erzählt einer von ihnen, wie das vor sich geht.

ZEIT online: Was für Dinge?

Thommy F.: Nun ja, das ist jetzt natürlich alles theoretisch: Stellen wir uns vor, da ist ein Typ in unserem Kasino oder treibt sich auf unserem Land herum – und er nervt alle und vertreibt die Gäste. Dann würden wir gerne jemanden haben, der ihn aufsucht und ihm unsere Position erklärt. Wenn das gut läuft, besteht vielleicht die Möglichkeit, in unsere Familie aufgenommen zu werden.

ZEIT online: Geht es Euch dabei eigentlich ums Geld oder um den Spaß?

Thommy F.: Ehrlich, es geht um den Spaß. Natürlich versuchen wir, in dem Spiel soviel Geld wie möglich zusammenzubekommen. Je mehr Geld, desto mehr Spaß!

ZEIT online: Geld hat aber doch in Second Life einen echten Wert…

Thommy F.: Ich habe vor ein paar Monaten mal 100.000 Linden-Dollar (umgerechnet 300 Euro) umgetauscht. Auch wenn es nie meine Absicht war, all mein virtuelles Geld in echtes zu verwandeln, muß ich zugeben, dass es ziemlich cool war.

ZEIT online: Gibt es Mafia-Rivalitäten in Second Life?

Thommy F.: Mafia-Kriege enden oft in Schießereien, das liegt daran, dass viele Mafiosi Teenager sind, die schnell am Abzug sind… Wirkliche Auseinandersetzungen beginnen damit, dass man andere Gruppen infiltriert und dann finanziell ruiniert.

ZEIT online: Anderen Geld wegzunehmen, ist das nicht Diebstahl und Betrug?

Thommy F.: Das würde ich nicht sagen, es ist komplizierter… Jeder hat eine andere Definition, unter bestimmten Umständen erscheint dem einen legal, was für den anderen Betrug ist. Wenn Du weißt, was ich meine…

ZEIT online: Das sagen auch Verbrecher, bevor sie im Gefängnis landen… Hast Du keine Angst, deswegen in der Wirklichkeit Ärger zu bekommen?

Thommy F.: Es gibt nichts, wofür man mich belangen könnte.

ZEIT online: Was würde es mich kosten, jemanden beseitigen zu lassen?

Thommy F.: Das hängt von der Situation ab. Wenn wir eine riskante Methode verwenden, würde ich sagen, so um die 15.000 Linden-Dollar.

ZEIT online: Was war der bedeutendste Mafia-Fall in Second Life?

Thommy F.: Es gab viele wirklich schöne Momente. Der beste war, als wir eine komplette andere Familie innerhalb von zwei Tagen ausradiert haben. Nicht zu vergessen, dass wir ihr Geld bekamen. Glücklicherweise haben unsere Methoden niemals dazu geführt, dass sich Linden Lab (der Betreiber von Second Life) eingemischt hat – abgesehen von ein paar gesperrten Zugängen von Leuten, die die Drecksarbeit für uns erledigt haben.

ZEIT online: Vielen Dank für das Interview.

5. - Flucht aus der Realität

Als Einstieg in diesen Teil meiner Arbeit übernehme ich einen Artikel aus dem Forum der „Frankfurter Rundschau“, der etwas lockerer geschrieben ist, voll das Thema trifft und dabei nicht gleich so streng wissenschaftlich auf den Leser wirkt:

„Mehr als drei, vier Stunden Schlaf waren nicht drin. Zu groß die Angst, eine E-Mail zu verpassen. Noch vor dem Gang aufs Klo ließ er den Computer hochfahren, direkt in den SM-Chat. Die anderen Süchtigen waren schon da.

„Komasurfen“ nennt Michael B. es heute. Zehn bis 14 Stunden online war er damals täglich. Immer auf der Suche nach Treffen mit „devoten Frauen“. Sexsüchtig war er nicht, eher „sexsuchsüchtig“. Wenn eine Frau Interesse hatte, ließ er das Date meist platzen. Exzessiv nach Sexpartnern umgeschaut hatte er sich schon mit Anfang 20, Anzeigen geschrieben und beantwortet, oft nächtelang, hat handgeschriebene Zettel an Bushaltestellen geklebt. Später manchmal tausend Euro im Monat in Flirtlines vertelefoniert.

Mit dem Internet wurde es schlimmer. Gegessen hat er nur noch notdürftig, so schnell wie möglich, getrunken umso mehr, Bier und Weißwein, natürlich am Computer. Gearbeitet hat der Rechtsanwalt kaum noch, keine Aufträge mehr angenommen, sich nicht mehr um Mandate bemüht. Seine damalige Freundin sah er nur am Wochenende. „Ich konnte versumpfen, ohne dass es einer merkt.“
Er war wie abgetaucht ins Netz.
Einfach weg.

Hilferufe von Angehörigen

Wie viele Menschen ihre Zeit fast nur noch vor dem Computer verbringen, weiß niemand. Es gibt lediglich Schätzungen. Drei bis sieben Prozent der Deutschen sind danach internetsüchtig. Hochgerechnet gäbe es also 1,1 bis 2,6 Millionen Abhängige im deutschen Netz.
„Astronomisch hoch“, schätzt Michael B. die Dunkelziffer. Aus seinem früheren Online-Leben kenne er viele Süchtige. Menschen, die irgendwann gar einen Eimer neben den PC stellen, um ihn fürs Pinkeln nicht mehr verlassen zu müssen. Auch Suchtberater haben den Eindruck, dass mehr Leute wegen Internetsucht anrufen, wie bei jeder Abhängigkeit vor allem Angehörige.

Eltern haben Angst, ihre Kinder an die „World of Warcraft“ zu verlieren. Sie müssen mit ansehen, wie diese für das Online-Rollenspiel ihre Hausaufgaben vernachlässigen, ihre Ausbildung oder ihr Studium abbrechen. Frauen verzweifeln, weil ihr Mann lieber vor dem Computer onaniert als mit ihnen zu schlafen.

Die Süchtigen selbst kommen selten in Beratungsstellen, zumindestens nicht wegen ihrer Internetabhängigkeit. „Sie stellen sich mit Studienschwierigkeiten oder Konzentrationsproblemen vor“, sagt Wilfried Schumann, der die psychosoziale Beratungsstelle von Universität und Studentenwerk Oldenburg leitet. „Wenn man dann nachhakt, merkt man, dass sie eigentlich ein Internet-problem haben.“

Einen erschreckenden Anstieg des Phänomens sieht auch Gabriele Farke, Betreiberin eines großen Internetforums zum Thema. Bis zu 130000 Zugriffe habe die Seite *www.onlinesucht.de* im Monat. 14jährige Onlinespieler, Sexsüchtige oder deren Angehörige schildern dort ihren Kampf gegen die Sucht und lassen sich von anderen Abhängigen oder Ex-Abhängigen ermutigen.
Farkes Forum hat sich als erste Anlaufstelle für Süchtige im Netz etabliert, sie nennt Therapeuten und Selbsthilfegruppen, Literatur zum Thema und Ausstiegstipps. Farke, früher selbst süchtig, unterstützt Ausstiegswillige Zudem per E-Mail-Beratung, erstellt beispielsweise Zeitpläne mit ihnen.

Seit zehn Jahren warnt sie bereits vor den Folgen des exzessiven Internet-konsums. „Familien brechen auseinander, Ausbildungen werden geschmissen, Freundschaften nicht mehr gepflegt.“ Das Surfen am Arbeitsplatz koste die Arbeitgeber Milliardenbeträge. Offline wird das Problem noch nicht wirklich wahrgenommen. Es gibt zwar einige lokale Anlaufstellen, meist Drogen-beratungen, die sich der Süchtigen annehmen, spezialisierte Psychotherapeuten und Kliniken. Vernetzt sind diese jedoch nicht. Eine deutschlandweite Anlaufstelle fehlt.

Das Problem: Die Internetabhängigkeit ist anders als etwa die Glücksspielsucht nicht von der Weltgesundheitsorganisation als Sucht anerkannt. Das Bundesgesundheitsministerium kann es sich deshalb leicht machen. „Nicht zuständig“, heißt es dort schlicht. Das Ministerium sammle deshalb auch keine Daten über das Phänomen, plane keine Modellprojekte. „Die Süchtigen zeigen eben keine Verhaltensweisen, die die Gesellschaft nötigen zu agieren“, sagt Wolfgang Schmidt, Geschäftsführer der hessischen Landesstelle für Suchtfragen.

Alkoholikern, Heroinabhängigen sieht man ihre Sucht oft an. Bei Menschen, die exzessiv surfen, chatten oder Computerspielen, ist das anders. Höchstens die geröteten Augen verraten sie. Der PC ist fast für jeden auch Arbeitsgerät. Was jemand tut, wenn er „am Computer ist“, können Außenstehende nur schwer beurteilen. Auch den Nachschub für ihre Sucht, Pornofilme oder Computerspiele etwa, können sich Internetabhängige mühelos online besorgen. Wer seine Wohnung nur noch zum Einkaufen verläßt, fällt nicht groß auf.
In der virtuellen Welt eines Computerspiels, in ihren Stammchaträumen mögen die Vielsurfer Dutzende Freunde haben, offline, in der realen Welt, kennt sie niemand mehr. Sie sind einfach weg. Lost in Space.

„Landen wir irgendwann in einer Welt wie im Film Matrix? In der manche Menschen nur noch in der virtuellen Welt leben?“, fragt Bert te Wildt bereits. Das Internet werde sich stark auf unsere Gesellschaft auswirken, glaubt der Psychiater, der selbst eine Figur im Online-Rollenspiel Second Life herumlaufen läßt. Gleichzeitig warnt er davor, das Medium zu verteufeln. Die Gesellschaft müsse, wie bei jeder neuen Technologie, lernen, mit ihr umzugehen, den Spagat zwischen virtueller und realer Welt schaffen, sich zudem fragen, wieso sich mehr Menschen in eine virtuelle Welt zurückziehen. Das Internet hält te Wildt nicht für die Quelle des Übels, die Internetabhängigkeit– den Begriff Sucht lehnt er dafür ab – sei wohl meist nur ein Symptom für eine dahinter stehende psychische Erkrankung.

23 Internetabhängige hat der Wissenschaftler der Medizinischen Hochschule Hannover mit seiner Doktorandin Inken Putzig daraufhin untersucht. 80 Prozent wiesen ein depressives Symptom auf, bei anderen diagnostizierte er Angsterkrankungen oder Persönlichkeitsstörungen.

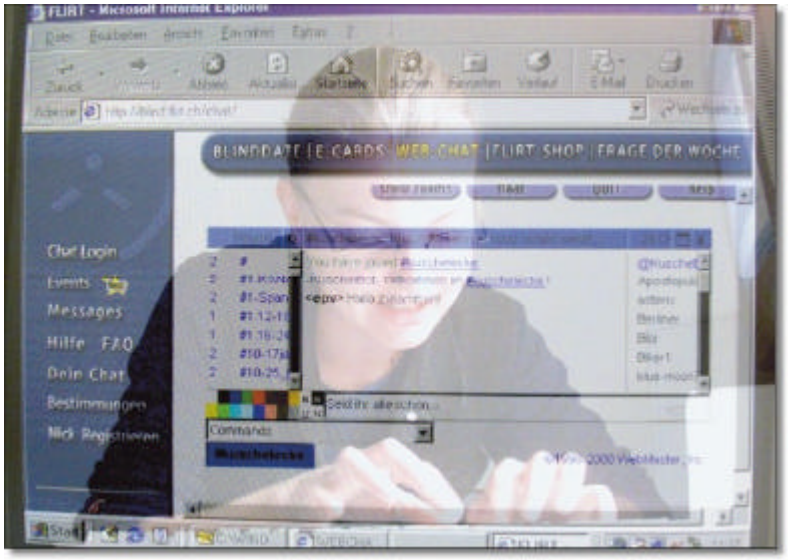
Eine junge Patientin etwa eilte in einem Online-Spiel in ihrer Rolle als männlicher Unternehmer von Erfolg zu Erfolg, während sie offline, im ersten Leben, regelrecht vor die Hunde ging. Sie schlief kaum noch, vernachlässigte Ernährung und Körperhygiene, zahlte keine Miete mehr und ließ ihre Wohnung verwahrlosen. Das ging bis zum Realitätsverlust: Die Rollenspielidentitäten begannen, die Kernidentität anzufressen, sie langsam zu überlagern.

„Die Spieler verlieren sich in ihr Schattenleben“, sagt Bert te Wildt.
Michael B.s Freundin stellte ihn nach einigen Monaten zur Rede. „Entweder ich oder das Internet!“, forderte sie. Sie hatte ihn in einem Sex-Chatraum erwischt. Becker begann eine Therapie und wenig später den Entzug. Ganz raus aus den Chats. Riesige weiße Blätter hängte er auf, mit lauter Nullen. Für jeden Tag ohne

Chat eine. Wie die Strichliste eines Gefangenen. Er hatte Schweißausbrüche und so ein „Ziehen hin zum Computer“.

Internetjunkies auf Entzug

Natürlich kam ein Rückfall. Zwei Jahre später, schlimmer als zuvor. Damals hat er dann das Internet aufgegeben. Fünf Jahre ist das jetzt her. Der 53-Jährige ist inzwischen trocken, auch der Sog zu den Sexchats ist weg. Er lebt in einer Beziehung, erstmals monogam. „Man kann schnell da hineingeraten, aber auch wieder herauskommen.“



Eine junge Patientin eilte in einem Online-Spiel in ihrer Rolle als männlicher Unternehmer von Erfolg zu Erfolg, während sie offline, im ersten Leben, regelrecht vor die Hunde ging.

Das will auch Martin Zobel seinen Patienten vermitteln. Ganz pragmatisch versucht er, ihnen beim Ausstieg zu helfen.„Wenn jemand exzessiv den Computer nutzt, geht es in der Behandlung drum, da anzusetzen“, sagt der Koblenzer Psychotherapeut. Die Pornofilme auf dem Rechner werden gelöscht, die einschlägigen Links aus der Favoritenleiste entfernt, vielleicht auch der Browser von der Festplatte geschmissen.
Gleichzeitig hilft er den Abhängigen im wirklichen, im ersten Leben, wieder Fuß zu fassen, ihre sozialen Defizite anzugehen.

Die Schwarzmalerei mancher Kollegen lehnt er ab. Die gesamtgesellschaftliche Situation sei durch das exzessive Surfen im Netz nicht gefährdet.„Wir werden nicht alle Internetjunkies“.“

Christoph Manus [7]

[7] Christoph Manus, „Abgetaucht ins Netz“, Forum der Frankfurter Rundschau, 2007

5. 1– Abhängigkeit und Internetsucht

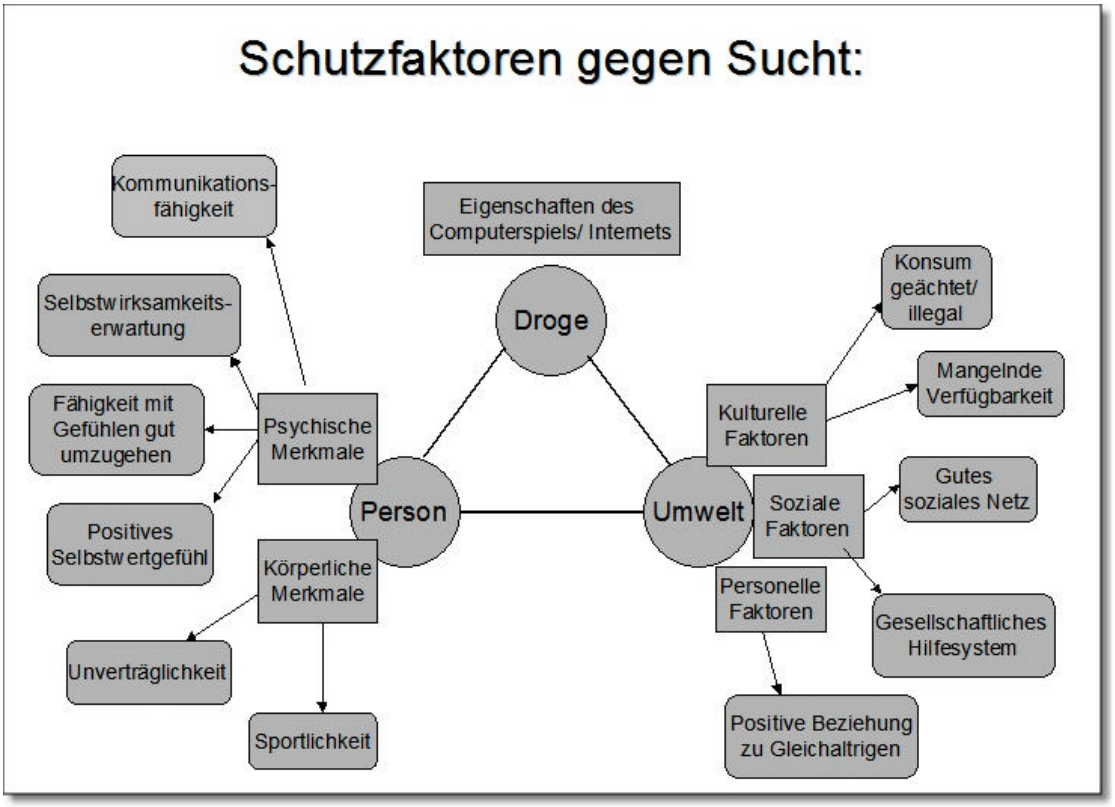
Von Internetabhängigkeit oder Internetsucht sprechen wir, wenn die folgenden Kriterien erfüllt sind:

- Beschäftigung mit dem Internet (daran denken), auch wenn man offline ist
- Toleranzsteigerung: Immer mehr Zeit im Internet verbringen um zufrieden zu sein
- Unfähigkeit den Internet-Gebrauch zu kontrollieren
- Nervosität und Reizbarkeit bei dem Versuch Internet-Gebrauch zu reduzieren oder ganz darauf zu verzichten
- Das Internet als Mittel/Weg um vor Problemen zu fliehen oder schlechtes Befinden (Hilflosigkeits- oder Schuldgefühle, Angst, Depression) zu bessern
- Verheimlichung des Ausmaßes der Beschäftigung mit dem Internet vor der Familie oder Freunden
- Gefahr oder Verlust von Arbeit, Ausbildungs- oder Karrieremöglichkeiten oder zwischenmenschlicher Beziehungen wegen der übermäßigen Beschäftigung mit dem Internet
- Weiterführen der übermäßigen Beschäftigung mit dem Internet, auch wenn negative Folgen bekannt sind
- Entzugserscheinungen im Offline-Zustand
- Immer wieder länger Online bleiben als geplant

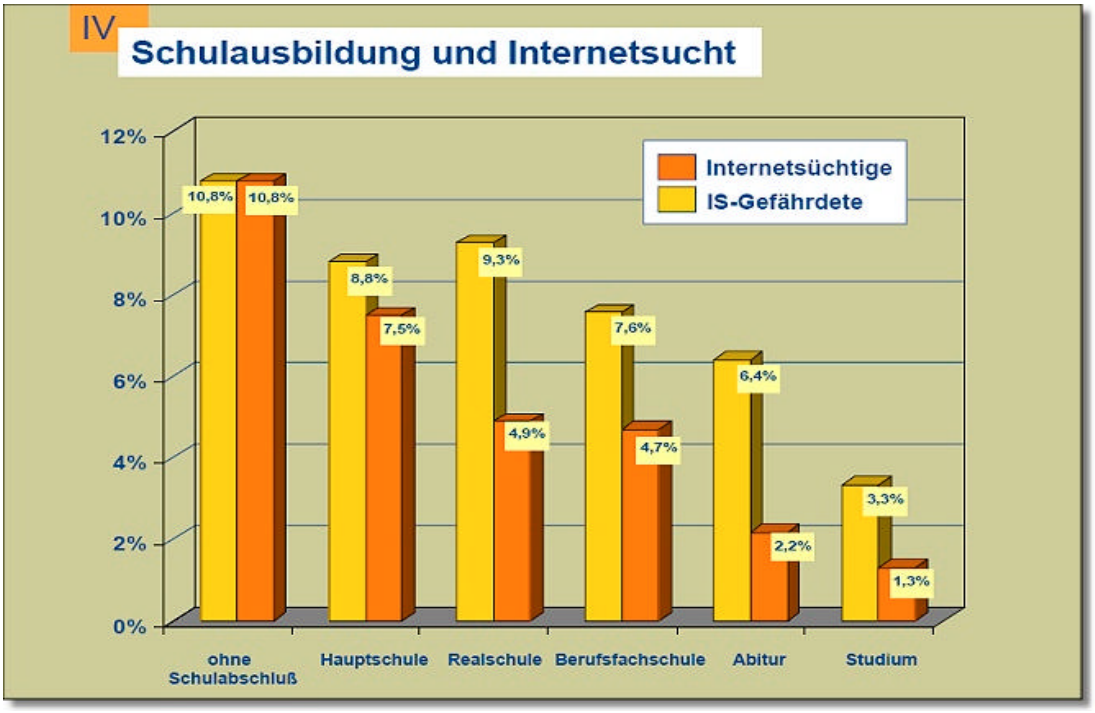
Risikogruppen für Internetsucht sind primär:

- Menschen ohne Lebenspartner(in)
- Menschen niedriger sozialer Statusgruppen
- Arbeitslose, Teilzeitbeschäftigte
- Männliche Jugendliche zwischen 14-18

Folgende Darstellung zeigt detailliert dargestellt die Voraussetzungen zur persönlichen Abwehr von Suchtgefahren bei der Nutzung von Computerspielen.



Interessant auch die Verteilung der Betroffenen anhand der Schulbildung:

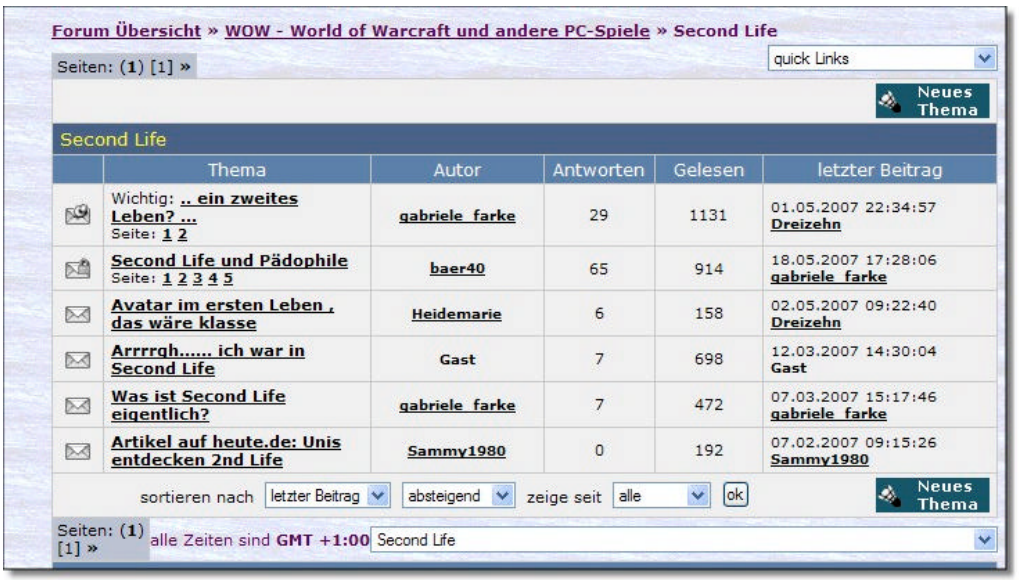


Quelle: „Stress und Sucht im Internet“, Humboldt Universität Berlin

Gerne würde ich noch detaillierter in diesen Teil meiner Abschlußarbeit einsteigen. Aber mit Rücksicht auf die mir zur Verfügung stehenden Zeitanteile und die Strapazierfähigkeit des Lesers dieser Seiten nehme ich davon Abstand.

Einen wichtigen Hinweis, nämlich jenen auf das Internetforum „Onlinesucht.de“, möchte ich aber noch einmal einbringen. Anbei zwei Screenshots von diesen Seiten:

Auch der Betreiber von „Onlinesucht.de“ geht davon aus, daß sich der Teil der Foren zum Thema „Second Life“ demnächst richtig füllen wird. Die ersten Beiträge dazu gibt es bereits:



Fazit:

In einem Buch von Hartmut Gieselmann zum Thema „Der virtuelle Krieg“ fand ich ein Zitat von Siegmund Freud, aus dem ich wiederum folgende Zeilen zitieren möchte:

„Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, in dem es sich eine eigene Welt erschafft oder richtig gesagt, die Dinge in seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann ungerecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst; im Gegenteil, es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet große Affektbeträge drauf. Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit.“ [8]

Sicherlich wäre es für Freud eine spannende Sache gewesen, sich in der heutigen Zeit mit dem Thema Spiel auseinander zu setzen. In einer Zeit, in der die Kinder mit dem Computer aufwachsen und ihn annehmen als eine Selbstverständlichkeit des Lebens, welches zu meistern ohne Elektronik nicht mehr möglich zu sein scheint.

Es gibt gerade in den heutigen älteren Generationen noch Menschen, die nicht auf den Umgang mit dem Computer angewiesen sind und ihren Weg auch ohne PC und Internet gehen können. Den Kindern und Jugendlichen unserer Tage aber wird das nicht mehr möglich sein. Bereits im Schulunterricht ist der Umgang mit unterschiedlicher Software eine Selbstverständlichkeit. Das Stöbern in virtuellen Datenbanken nach Informationen zur Biographie von Christoph Columbus gehört inzwischen genauso zum Lernen wie das Vorbereiten von Folienpräsentationen via Power-Point zum Thema Vererbungslehre.

Auch aus der Freizeitbeschäftigung ist der Rechner nicht mehr wegzudenken. Und da sind es eben auch die virtuellen Rollenspiele, die momentan nicht nur für Vergnügen bei jungen Menschen und deren Eltern sorgen, sondern in vielen Fällen auch Schuld sind an individuellen und familiären Tragödien, hervorgerufen durch die Sucht nach virtuellen Welten.

„World of Warcraft“ als Spitzenreiter bei der Spielesoftware von Süchtigen im Bereich der Online-Rollenspiele wird bald eingeholt sein von „Second Life“, welches zur Zeit einen regelrechten Boom erfährt.

[8] Siegmund Freud, Der Dichter und das Phantasieren, Gesammelte Werke, Frankfurt / Main, 1947

Ich hatte in meiner Einleitung folgende Frage gestellt:

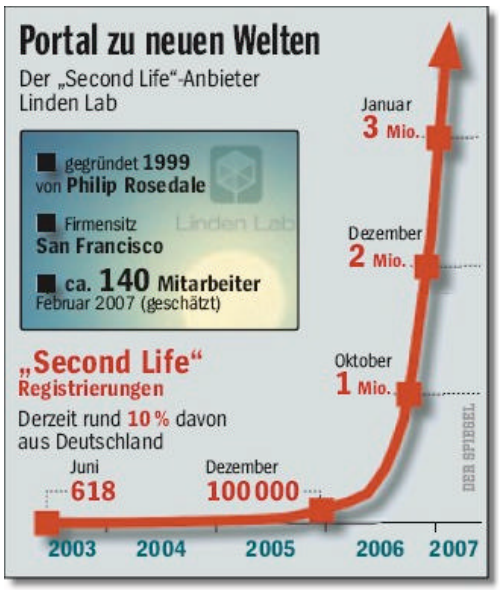
„Ist die Beschäftigung mit „Second Life“ eine Flucht vor der Realität und birgt sie echtes Suchtpotenzial oder ist sie eine neue Erfahrung, die unser Bewußtsein erweitert und bereichert?“

Meine Antwort darauf fällt mir nun nicht mehr schwer nach der tagelangen Beschäftigung zu diesem Thema - ES IST BEIDES.

Für Menschen, unabhängig davon ob Kind, Jugendlicher oder Erwachsener, die in einer intakten gesellschaftlichen und kulturellen Umgebung aufwachsen und in dieser lernen, vernünftig mit den Medien unserer Zeit umzugehen, wird das Eintauchen in virtuelle Rollenspiele eine Erfahrung sein, die notwendig ist um sich ein eigenes Bild über diese Form des Spiels bilden zu können. Sie sind damit nur einer geringen Suchtgefahr ausgesetzt und wenden sich nach der Beschäftigung mit diesem Thema ganz selbstverständlich wieder anderen Dingen zu.

In unserer Zeit aber, in der es immer weniger Vollzeitbeschäftigung gibt, immer mehr prekär Beschäftigte, immer mehr Arbeitslose und junge Menschen ohne Ausbildung und einer Chance auf Beschäftigung, kann man wohl kaum noch von einem Leben in einer intakten gesellschaftlichen Umgebung reden.

Kein Wunder also, dass sich viele vermeintliche Verlierer unseres Systems zurückziehen in eine andere Welt. In eine Welt, in der sie erfolgreicher sein können, schöner, interessanter, reicher. In der sie nicht die Looser sind, sondern mit vielen Gleichgesinnten ein neues, besseres Leben gestalten können. Zumindest solange wie das Geld reicht für eine schnelle Internetverbindung.



Quelle: Der Spiegel

„Second Life“ ist so eine virtuelle Welt. Die Zuwächse an Registrierungen von Anwendern geben Auskunft darüber, daß es nicht nur ein Hype ist wie viele Menschen behaupten, die eine Massenflucht in eine „bessere Welt“ so nicht bestätigt sehen wollen.

Andere wiederum reagieren prompt und setzen auf diesen Boom, der neue Möglichkeiten birgt um Geschäfte zu machen mit jenen, die oftmals schon alles verloren haben im Reallife.

Anstatt offen und auch öffentlich zu registrieren, dass ein Abtauchen vieler Menschen in eine Scheinwelt das Ergebnis einer verfehlten Sozialpolitik ist, versucht die Politik sich aus der Verantwortung zu stehlen und gleichzeitig mitzumischen in Second Life. Sie macht dort derzeit das, was sie am allerbesten kann – Wahlkampf.

Die großen Firmen, die inzwischen Fuß gefaßt haben in der virtuellen Welt, werden auch gar nicht zulassen das sich Politiker in ihre Geschäfte einmischen. Und Linden Lab als Betreiber schon gar nicht, unabhängig davon wie lange diese Firma so noch besteht. Profitgierige Unternehmen haben sicherlich schon ein Auge darauf geworfen.

Reizt es uns als aktive Gewerkschafter da nicht selber mitzumischen?
Ist es nicht notwendig Stellung zu beziehen zu den Dingen die dort geschehen?
Müssen wir nicht mit vor Ort zu sein um schon mal ein Terrain für unsere virtuelle Arbeit abzustecken, solange es noch erschwinglich ist?

Zur Zeit noch eine „Fotomontage“ – unsere IG Metall in Second Life

Und wie gehen wir weiterhin mit dem Medienrummel um Second Life um, der uns noch bevorsteht. Ernsthaft oder eher amüsiert?

<u>Achtung:</u>
Ich habe in Second Life auch schon kiffende Avatare erspäht. Also seid vorsichtig, die Gefahr der “multiplen Abhängigkeit” liegt schon auf der Lauer ;-)

Quellen:

Olgierd Cypra, „Warum spielen Menschen in virtuellen Welten?“, Institut für Soziologie Mainz, 2005

Markus Schwartze, „Ein Streifzug durch Second Life“, Forum von www.secondlife.com, 2007

Markus Breuer, „Second Life und Business in virtuellen Welten“, Elephant Seven, Hamburg, 2007

André Hahn & Matthias Jerusalem, „Stress und Sucht im Internet“, Humboldt Universität Berlin, 1999

Silvio Interflug, „Das deutsche Second Life Portal und Community“, www.SLinside.de, 2007

Linda Osusky, „EU plant Vertretung in Second Life“, pressetext.austria, 2007

Marc Hofer, „Der geplatzte Traum vom zweiten Leben“, Süddeutsche Zeitung, 2007

„Die Mafia im Netz“, ZEIT online, Mai 2007

Christoph Manus, „Abgetaucht ins Netz“, Forum der Frankfurter Rundschau, 2007

Patrick Durner, „Computer- und Internetsucht“, Freie Universität Berlin

Sven Trantow, „**V**irtuelle Welt ohne Gesetze“ FOCUS-Online, 2007

Heinrich Gieselmann, „Der virtuelle Krieg“, Offzin-Verlag, Hannover, 2002