
Essay: Ich spiele, also bin ich

Jan Fischer*

Spätestens seitdem „Die Matrix“ deutsche Kinos eroberte, wurde ein breites Publikum von der Vorstellung erfasst, dass parallel zur Realität noch eine weitere, computergenerierte Realität existieren könnte. So eine virtuelle Scheinwelt wird im Film als „Matrix“ bezeichnet und von den Protagonisten für die Realität gehalten, da sie nie etwas anderes kennen gelernt haben.

Was damals als düstere Zukunftsvision anmutete, nimmt heutzutage auf den Computern vieler Jugendlicher und junger Erwachsener immer konkretere Formen an. In so genannten Onlinevideospiele (engl.: Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, kurz MMORPG) tauchen sie in virtuelle Welten ab, um als Magier, Krieger, Elfen oder Orcs mit anderen Spielern Abenteuer zu erleben.

* Jan Fischer ist Soziologie-Student an der Universität Hamburg, fischair@gmx.net.

Vor allem das Spiel „World of Warcraft“, das im Jahr 2005 auf dem deutschen Markt boomte, erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit und ist mit rund 5 Millionen registrierten Nutzern weltweit das meistgespielte Onlinespiel. Neben WoW (Kurzform für „World of Warcraft“) existieren eine ganze Reihe von verschiedenen MMORPGs, die alle dem gleichen Prinzip folgen:

Nach dem Eintritt in die „Matrix“ kann sich der Spieler für eine Rolle entscheiden, die er im Spiel einnehmen möchte und die sein weiteres Schicksal bestimmt. Diese Spielfigur, die auch „Charakter“ oder „Avatar“ genannt wird, ist von nun an der Stellvertreter des Spielers in der virtuellen Welt. Ihm kommt im Spielverlauf die meiste Aufmerksamkeit zu. Es ist eines der Hauptziele in den Onlinespielen, mit seinem Avatar neue Fähigkeiten zu erlernen und möglichst viel Erfahrung zu sammeln, indem man gegen Monster kämpft oder Aufgaben (so genannte „Quests“) löst.

Im Gegensatz zu normalen Computerspielen hat man bei Onlinevideospiele die Möglichkeit, die virtuellen Abenteuer mit anderen Spielern gemeinsam zu bestreiten, ohne die eigenen vier Wände zu verlassen. Ab einer gewissen Schwierigkeitsstufe ist eine Zusammenarbeit sogar zwingend notwendig, da die Spielfiguren ihre volle Stärke meist nur im Zusammenspiel mit anderen entwickeln können. Aber auch der Kampf *gegen* andere Spieler oder andere Spielergruppen (so genannte „Gilden“) ergibt sich im Spielverlauf.

Welche Ausmaße die virtuellen Welten annehmen, zeigt sich darin, dass auch die reale Welt mehr und mehr durch Spielinhalte vereinnahmt wird.

Der Handel mit virtuellen Gegenständen hat sich mittlerweile mit dem realen Handel vermischt. So ist es beispielsweise möglich, bei Ebay virtuelle Gegenstände oder Währung der Onlinewelten gegen reales Geld zu ersteigern. Sogar die Spielfiguren selbst werden zum Verkauf angeboten. Ein sehr guter Avatar kann Preise bis zu 1000 € erzielen und hat sich auch schon als begehrtes Geburtstagsgeschenk erwiesen.

Der bisherige Höchstpreis wurde für eine virtuelle Immobilie in dem Spiel „Project Entropia“ bezahlt: Der britische Filmmacher Jon Jacobs erwarb einen virtuellen Asteroiden im Wert von 100.000 US-Dollar. „Project Entropia“ zeichnet sich durch die Besonderheit aus, dass der Spielhersteller den realen Handel mit virtuellen Gegenständen ausdrücklich fördert, und es einen festen Wechselkurs zwischen dem virtuellen Geld und dem US-Dollar von 10 zu 1 gibt.

Jacobs hofft, durch Jagd- und Schürfgebühren, die andere Spieler ihm bezahlen, damit sie auf seinem Asteroiden nach begehrten Gegenständen suchen können, das investierte Geld schnell wieder einzunehmen.

Das Volumen des weltweiten Handels mit virtuellen Gegenständen oder Spielfiguren wird von dem amerikanischen Wirtschaftswissenschaftler Edward Castronova auf ca. 900 Millionen Dollar geschätzt. Auf der Grundlage des auf dem Markt gehandelten Wechselkurses von virtuellem zu realem Geld, hat Castronova für die Bewohner von „Norrath“, der Welt des Onlinespiels „EverQuest“, ein durchschnittliches Jahreseinkommen von 2266 US-Dollar pro Kopf errechnet.

Somit würde „Norrath“ Platz 71 der reichsten Länder der Welt belegen, denn ein typischer Spieler erwirtschaftet am Bildschirm umgerechnet mehr als ein durchschnittlicher Arbeiter in Russland oder China.

Die größten Profiteure vom Onlinespielegeschäft sind aber mit Abstand immer noch die Spielhersteller, die den meist jugendlichen MMORPG-Fans zwischen 9 und 18 € pro Monat für die Nutzung berechnen. Da die Onlinespielergemeinde zunehmend größer wird, rechnen die Spielentwickler auch in den nächsten Jahren mit steigenden Nutzerzahlen. Immer neue und vor allem realistischere MMORPGs werden auf den Markt kommen, die die Spieler möglichst lange in ihrem Bann halten wollen.

Manche Spieler können sich dem Sog der Onlinewelt kaum mehr entziehen und verbringen die meiste Zeit des Tages „on“. Es zählt nur noch das Spielgeschehen, die Realität verliert immer mehr an Bedeutung. In einem solchen Fall kann von einer regelrechten „Onlinesucht“ gesprochen werden.

Dieses Phänomen sorgt in Internetforen für hitzige Diskussionen, in denen sich die Onlinespielergemeinde oft ungerecht behandelt fühlt, wenn Psychologen, Pädagogen und Sozialwissenschaftler Alarm schlagen. In China hat sich sogar die Regierung in diese Diskussion eingeschaltet. Das nicht gerade als internetfreundlich bekannte Regime hat die Spielhersteller dazu verpflichtet, ein Zeitlimit in die Spiele einzubauen. Nach einer Spielzeit von mehr als drei Stunden verliert die Spielfigur an Kraft, die dann nach fünf Stunden auf ein Minimum reduziert wird. Erst nach einer Spielpause von weiteren fünf Stunden ist die Figur komplett erholt – der Trend wird dort wohl zum Zweit-Onlinespiel gehen.

Aber was macht den besonderen Reiz der Onlinevideospiele eigentlich aus? Wie kommt es, dass der durchschnittliche Onlinegamer fast 4 Stunden pro Tag und Vielspieler sogar 60 Stunden und mehr pro Woche in der „Matrix“ versinken? Welche Auswirkungen haben diese Spiele auf die Persönlichkeit der Spieler?

Auch für die Wissenschaft sind Onlinevideospiele Neuland, das erst von wenigen Pionieren betreten wurde. Der Soziologe Olgierd Cypra¹ von der Universität Mainz hat sich in einer empirischen Studie mit dieser Frage beschäftigt und kommt zu folgendem Ergebnis:

Generell geht von Onlinevideospiele kein spezifisches Suchtpotenzial aus. Hauptsächlich sind sozialstrukturell benachteiligte Personen von einer Abhängigkeit betroffen. Hier wären z.B. Menschen mit einem niedrigen Bildungsniveau und einem geringeren sozioökonomischen Status zu nennen, die allgemein einem erhöhten Risiko unterliegen. Allerdings kann allem Anschein nach auch einfach ein übermäßiger Konsum zu einer Abhängigkeit führen.

Ein Hauptgrund, Computer- und insbesondere Onlinecomputerspiele zu spielen, wird in dem Bedürfnis gesehen, Macht und Kontrolle auszuüben, das gerade bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen stark ausgeprägt ist. Drohende Arbeitslosigkeit oder das Gefühl, politisch keinen Einfluss nehmen zu können, sind nur zwei Erscheinungen, denen Jugendliche oder junge Erwachsene heutzutage scheinbar machtlos gegenüberstehen. Im krassen Gegensatz dazu bieten die durch Computerspiele erzeugten virtuellen Welten eine Erweiterung der Lebenswelt an, in der sie Erfahrungen im Umgang mit Macht und Kontrolle sammeln *können*. Anders als beim Fernsehen kann der Spieler bei Computerspielen durch seine Aktionen auf die Welt hinter dem Bildschirm einwirken und erfährt hierdurch das Gefühl, Macht durch Kontrolle des Geschehens auszuüben.

Da sich bei Onlinecomputerspielen noch andere Spieler in der virtuellen Welt aufhalten, wird die eigene Leistung auch von diesen wahrgenommen und entscheidet somit über den Status in der virtuellen Gruppe. Um viel Macht in Form eines erfahrenen und starken Avatars zu erlangen und schließlich das

¹ „Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern“, Olgierd Cypra, Mainz 2005

höchste Level zu meistern, ist es notwendig, sehr viel Zeit für das Sammeln von Erfahrungspunkten zu investieren. Die Höhe der Spielzeit wird zum entscheidenden Faktor im Kampf um Ruhm und Anerkennung. Um die Spieler möglichst lange an ein Spiel zu binden, wird der Zeitaufwand, um eine erneute Verbesserung zu erzielen, mit steigendem Level zunehmend größer – was für manche Spieler zum Verhängnis wird.

Hinzu kommt, dass das Spiel auch weiterläuft, wenn der eigene Computer abgeschaltet ist. Andere Spieler können in dieser Zeit trotzdem weitere Erfahrungspunkte sammeln oder Abenteuer erleben, die man dann im „Off-Zustand“ verpasst. Dies sorgt für einen zusätzlichen Druck, mehr Zeit in der Onlinewelt zu verbringen, um schneller als andere die höchste Stufe zu erreichen oder zumindest den Anschluss in der „Matrix“ nicht zu verlieren.

Die Ergebnisse von Cypra zeigen genau diesen Zusammenhang auf: Die Höhe der Spielzeit steht im direkten Verhältnis zum Verlangen, die höchste Erfahrungsstufe zu erreichen. Es besteht die Gefahr, dass gerade Vielspieler die Kontrolle über ihr Spielverhalten verlieren und mehr Zeit in der Onlinewelt verbringen, als sie eigentlich vorgesehen hatten. Andere Dinge des realen Lebens, wie Freunde treffen, Sport treiben oder Hausaufgaben machen, werden zunehmend unwichtig.

Ein weiterer Faktor für die Höhe des Spielkonsums sind die Kontakte zu anderen Spielern. Sich über die Inhalte des Spiels auszutauschen, bietet ein nahezu unerschöpfliches Gesprächsthema und erleichtert die Kontaktaufnahme. Die Anonymität des Spielers lässt die Hemmschwelle, mit einer zunächst fremden Person ein Gespräch zu beginnen, auf ein Minimum sinken. Der virtuelle Raum bietet sich also hervorragend an, um neue Kontakte zu knüpfen und Gespräche zu führen, in denen es auch um realweltliche Themen geht. So entstehen mit der Zeit (virtuelle) Freundschaften, die sich durch gemeinsames Spielen oder in Zusammenschlüssen, den „Gilden“, manifestieren. Cypra stellt in diesem Zusammenhang fest, dass nach Meinung der Vielspieler die virtuellen Kontakte zwar die gleiche Qualität wie realweltliche erreichen können, diese aber nur in seltenen Fällen durch die virtuellen ersetzt werden könnten.

Entgegen vorherrschender Meinung messen Vielspieler dem realen Leben ebenfalls einen hohen Stellenwert bei, allerdings hat es den Anschein, als ob diese in den Onlinespielen einen Ausgleich für ihre Defizite in der realen Welt suchen. Die Onlinewelt wird zum Heilmittel gegen Zukunftsängste, Einsamkeit und ein unbefriedigendes Privatleben. Die Parallelen zu anderen Suchtkrankheiten wie Alkoholismus oder Spielsucht sind offensichtlich. Eine allzu schnelle Verurteilung der Onlinespiele und dessen deren Nutzer ist allerdings nicht angebracht: Genau wie ein gelegentliches Bier beim Stammtisch nicht gleich zum Alkoholismus führt, muss das regelmäßige Gildentreffen nicht zur Onlinesucht führen. Trotzdem besteht die Möglichkeit, Opfer einer Abhängigkeit zu werden, die nicht in Bars oder Spielhallen, sondern schon im Kinderzimmer lauert.

Das Gefahrenpotenzial von MMORPGs muss also ernst genommen werden, ohne gleichzeitig alle Nutzer als Onlinesüchtige mit Persönlichkeitsstörung darzustellen. Eine solche Vereinfachung des Problems wird diesem nicht gerecht und trägt schon gar nicht zu dessen Lösung bei. An dieser Stelle wird einmal mehr der Ruf nach den Eltern und Lehrern lauter, die sich aufgrund ihrer eigenen Überforderung den Schwarzen Peter meistens gegenseitig zuschieben, aber im Grunde genommen nur gemeinsam solchen Problemen lösen können. Eltern sind immer häufiger mit der Erziehung ihrer Kinder überfordert. Durch die Berufstätigkeit beider Elternteile oder des allein erziehenden Elternteils sind Kinder und Jugendliche zunehmend unbeaufsichtigt und auf sich selbst gestellt. Aber gerade im Kindes- und Jugendalter, in dem die Heranwachsenden den Umgang mit negativen Erfahrungen lernen müssen, benötigen sie dafür die Hilfe von ihren Eltern. Auch die Schule kann sich diesen Problemen meist nicht widmen, und so stehen die Kinder und Jugendlichen ihren Problemen zunehmend alleine gegenüber. Computerspiele bieten eine Fluchtmöglichkeit in eine Welt, in der die Probleme für kurze Zeit ausgeblendet werden. Die Onlinewelt wird zur besseren „Realität“. Ein solches Verhalten kann schnell zur Gewohnheit werden und zu einer Abhängigkeit führen.

Gerade in der heutigen Zeit, die von einem Überangebot von audiovisuellen Medien geprägt ist, müssen Kinder – und sicherlich auch so mancher Erwachsene – den Umgang mit diesen erlernen. Die Kürzungen in sozialen Bereichen, vor allem bei Freizeitangeboten für Jugendliche, sind weitere Tropfen, die nicht auf dem heißen Stein verdampfen, sondern das Fass schneller zum

Überlaufen bringen können. In Zukunft könnte ein immer größerer Teil der Gesellschaft regelmäßig in eine virtuelle Welt abtauchen, was heute für viele noch kaum vorstellbar, für die heutige Jugend aber schon Normalität ist.

Hier besteht Handlungsbedarf, denn voranschreitende Technisierung und Computerisierung der Welt sorgen dafür, dass in Zukunft die Übergänge zwischen der virtuellen und realen Realität immer undeutlicher werden. Leistungsfähigere Computer könnten schon in naher Zukunft Welten erschaffen, die der Realität immer ähnlicher werden und eines Tages vielleicht den Eindruck einer realen Welt vermitteln. Eine solche „Matrix“, wie sie auch im gleichnamigen Film beschrieben wird, ist eine perfekte Illusion der Wirklichkeit. Was wird geschehen, wenn es keinen erfahrbaren Unterschied zwischen der virtuellen und realen Realität mehr gibt? Wie sicher können wir uns überhaupt sein, dass das, was wir wahrnehmen überhaupt *die* Realität ist? Oder ob diese nicht bereits eine perfekte Illusion ist? Der französische Philosoph Descartes beschäftigte sich bereits im 17. Jahrhundert mit der Frage, welchem Wissen er sich wirklich sicher sein könne, das nicht auf eine Täuschung seiner Sinneserfahrungen zurückzuführen sei. Dies tat er, indem er alle sinnlichen Erfahrungen anzweifelte und zu dem Schluss kam, dass er sich nur dessen sicher sein kann, dass er denkt. Und dass dies die einzige Möglichkeit darstellt, sich seiner Existenz sicher zu sein. „Ich denke also bin ich.“ Aber bin ich nicht auch, wenn ich spiele? Ist das Leben vielleicht ein Onlinespiel?

Sicherlich ist es mehr als ein Onlinespiel, und damit es nicht dazu kommt, ist es wichtig, die virtuellen Welten als Teil unserer realen Welt zu akzeptieren, den Umgang mit ihnen zu lernen und einen Weg zu finden, wie diese Welten friedlich nebeneinander existieren können, damit die „Matrix“ nicht eines Tages die Realität verschlingt.