

Ins Netz gegangen:

# „Verwirkliche dich selbst“ im *Second Life*

„Bleib, wie du bist“ war früher. Im digitalen Zeitalter gilt: „Sei, was du sein willst.“ Das Onlinespiel *Second Life* macht es möglich. Die Idee: Die Spieler besiedeln mit ihren Figuren, den sogenannten Avatars, eine virtuelle Welt, kommunizieren miteinander, kaufen Grundstücke und treiben Handel. *Second Life* ist sozusagen der *Marienhof* im Internet – mit dem Unterschied, dass es hier keine Episoden und Sendezeiten gibt. Das alltägliche, virtuelle Leben findet rund um die Uhr statt. Jeder kann Regisseur und Darsteller gleichzeitig sein.

In *Second Life* wird nicht wie in *World of Warcraft* oder anderen Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG) gegen Ungeheuer und Drachen gekämpft, hier werden keine Burgen und Schlösser erobert, hier geht es schlicht um Existenz und Präsenz. Vor mehr als vier Jahren von dem US-amerikanischen Physiker Philip Rosendale und dessen kalifornischer Softwareschmiede Linden Lab gegründet, haben sich mittlerweile mehr als sieben Millionen Menschen in dem Onlineuniversum registriert – soweit zumindest die Angaben der Betreiberfirma. Die Zahl allerdings ist irreführend, beachtet man, dass darunter auch all diejenigen sind, die nur einen einmaligen Schnupperausflug in die Onlinewelt unternommen haben. Zudem ist davon auszugehen, dass manche Spieler mit mehreren Avatars gleichzeitig angemeldet sind. Es sollte also nicht verwundern, wenn man in der virtuellen Welt nicht selten in fast leeren Landschaften und Gebäuden steht. Der Anteil derer, die kein zweites Mal in die Onlinewelt zurückkehren, ist überraschend hoch. In einer Umfrage, die das Beratungsunternehmen Fittkau & Maaß Consulting im



April und Mai dieses Jahres unter mehr als 100.000 deutschsprachigen Internetnutzern machte, stellte sich heraus, dass fast zwei Drittel der Internetnutzer von ihrem ersten Besuch bei *Second Life* so enttäuscht waren, dass sie die Welt nicht noch einmal besuchten. Die Umfrage „WWW-Benutzer-Analyse W3B“ ergab, dass sich nicht einmal jeder hundertste Internetbenutzer an dem virtuellen Erlebnispark beteiligt. Groß jedoch sei der Bekanntheitsgrad: Etwa 70% der Befragten gaben an, bereits etwas von *Second Life* gehört zu haben. Jugendliche Computerfans mit einer Vorliebe für Onlinespiele bildeten die größte Nutzergruppe. Viele von ihnen, so die Analyse, sähen in dem Onlinespiel eine Plattform zum Chatten und Spielen. Marketingexperten hatten sich das anders erhofft: kaum eine größere Firma oder Marke, die in *Second Life* nicht präsent ist. Adidas verkauft Schuhe und Sportkleidung, „Bild“ gibt eine Tageszeitung heraus, BMW und unzählige andere Firmen sind vertreten. Museen, Ländervertretungen, eine Jobvermittlungsstelle und Medienredaktionen kann man in *Second Life* aufsuchen. Sogar eine Fluggesellschaft habe Interesse angemeldet. Deren Erfolg könnte allerdings begrenzt sein, denn jeder Avatar – dessen individueller Gestaltung im Übrigen keine Grenzen gesetzt sind – kann fliegen. Die so erfolgreiche Idee von *Second Life*, sich online in einer virtuellen Welt zu bewegen, ist keineswegs neu: *Habitat* war der Name des ersten Onlinegames, das in den 1980er Jahren für den C64 entwickelt worden war. Schon damals hießen die Figuren Avatars, sie hatten virtuelle Wohnungen und trafen sich, wenn auch die Pixelwelt damals noch sehr viel kleiner und einfacher gestal-



tet war. Schon immer waren virtuelle Welten Inhalt von Science-Fiction-Phantasien. Neal Stephenson zählt zu den wichtigsten Vertretern der Science-Fiction-Literatur und des Cyberpunks. 1991 erschien sein Science-Fiction-Roman *Snow Crash*, in dem er die Vorstellung eines dreidimensionalen Internets und den Begriff des Avatars prägte. „Metaversum“ ist der Name für eine Onlinewelt wie *Second Life*.

Damals und heute ist die Vorstellung verlockend, eine völlig neue, bessere, gerechtere Welt zu schaffen, in der es weder Armut noch Verbrechen gibt. Jedoch: Die neue Welt ähnelt der alten allzu sehr. Auch hier geht es um Kommerz und Status. Wer kein Geld hat – bezahlt wird in Linden Dollar, die über bestimmte Wechselkurse in echte Dollar eintauschbar und erwerbbar sind –, kann kein Land und keine coolen Klamotten kaufen. Die Betreiber müssen sich mit Datendiebstahl, rassistischen Umtrieben und anderen Unannehmlichkeiten auseinandersetzen. In Deutschland geriet das Spiel zuletzt durch Darstellungen von Kinderpornografie in die Negativschlagzeilen. In einem Bericht des ARD-Magazins *Report Mainz* berichteten die beiden Journalisten Nick Schader und Thomas Dauser über massive Fälle von virtueller und realer Kinderpornografie in *Second-Life*-Benutzergruppen. Schader war selbst seit längerem als Spieler in *Second Life* unterwegs. Als er mitbekam, dass sich Bewohner zu virtuellem Sex verabredeten, gab er sich als Voyeur aus und durfte gegen Bezahlung virtuellen Kinderpornotreffen beiwohnen. Die Journalisten richteten sich mit ihren Rechercheergebnissen an die Justiz. Seitdem ermittelt Oberstaatsanwalt Peter Vogt von der Zen-



tralstelle gegen Kinderpornografie bei der Staatsanwaltschaft Halle in dieser Sache. Die Angelegenheit ist besonders erschreckend, da über bestimmte Benutzergruppen des Onlinespiels auch Kontakte zu realen Händlern von kinderpornografischen Bildern aufgebaut werden können. Im Zuge dieser Vorfälle wird der Ruf einer konsequenteren Anwendung deutscher Jugendschutzgesetze wieder lauter. Friedemann Schindler von jugendschutz.net sieht einfache zu realisierende Möglichkeiten, um sexuellen Missbrauch von Kindern in *Second Life* zu verhindern. Demnach könne der Betreiber das Spiel so programmieren, dass sexuelle Kontakte zwischen Erwachsenen und Kindern gar nicht möglich sind. Die Vizepräsidentin von Linden Lab kündigte in einem Fernsehinterview an, dem Spiel ein Altersverifikationssystem vorzuschalten. Ob dadurch das Problem wirklich vom Tisch ist, scheint fraglich, denn vermutlich stecken hinter den kindlichen Avatars mehrheitlich erwachsene Spieler. Unklar ist, ob bei Verletzungen gegen das Jugendschutzrecht die Betreiberfirma oder nur der jeweilige Spieler zur Verantwortung gezogen werden kann. In den USA jedenfalls ist die virtuelle Abbildung von Kinderpornografie – anders als in Deutschland – keine Straftat. Das Verbot von Kinderpornografie in Telemedien gilt nach dem JMStV auch bei virtuellen Darstellungen. Wie bei vielen anderen rechtlichen Problemen rund um *Second Life* besteht auch hier noch Klärungsbedarf. Die Schwierigkeit scheint in der immer stärkeren Verschmelzung von Realität und Virtualität zu liegen. Benötigt werden also rechtliche Bestimmungen, die bereits existierendes Internetrecht ergänzen und darüber hinausgehen.