

Matthias Horx

Die Reise in die Zweite Welt

Das Universum von „World of Warcraft“ öffnet den realen Cyberspace

Ein kulturanthropologischer Reisebericht

Die Anfänge

Wo ich geboren wurde, im grünen Wald von Elwyn, herrscht tiefer Friede. Schafe und Rehe laufen umher, lichte Eichenwälder in sattem Grün ziehen sich bis an die nahe gelegenen Berge. In der Kathedrale von Northshire, meinem Geburtshaus, ertönten harmonische Choräle, als ich durch ein Hohepriesterin in langem blauem Gewand meine erste „Quest“, eine Aufgabe, gestellt bekam: „Töte die lästigen Gnolle am Sterntalersee!“

Klar, das macht man gerne. Es gibt ja immer eine Belohnung. Ein hübsches Kleidungsstück. Ein paar Silbertaler, einen Zauberstab oder ein magisches Gewand, das ein wenig mehr Stärke verleiht.

Denn am Anfang war ich schwach. Ein Bürschchen ohne Erfahrung, Geld und „Mana“, wie in dieser Welt das Lebens-Elixier heißt. Monate irrte ich umher, wurde von Banditen oder blutrünstigen Untoten gejagt, scheiterte an gnadenlosen Gnomen, mannsgroßen Spinnen oder brutalen Schweinen. Ich versteckte mich im Wald, flüchtete in Täler und Höhlen. Und verbrachte doch die meiste Zeit auf dem Friedhof.

Wenn man klein und schwach ist, ist der Friedhof in dieser Welt die Hauptadresse.

Es gibt etwa 200 Friedhöfe, kleine Gottesäcker, auf denen schräg die Grabsteine stehen. Darüber schwebt der Erlösungengel, ein Geist mit riesigen Schwingen, den man um Wiederauferstehung bitten kann. Das kostet Geld und hinterlässt keinen guten Eindruck. Deshalb macht man normalerweise etwas anderes. Wenn man gestorben ist wird man transparent und kann sogar über Wasser laufen. Also nimmt man seine Beine in die Hand und sucht seine Leiche. Wenn man sie wieder findet – was manchmal nicht so einfach ist – wird man wiedergeboren.

Man stirbt viel in dieser Welt. Alles ist Tod. Alles ist Kampf und Vergehen.

Aber alles ist auch Verwandlung, Auferstehung. Und Erlösung.

Und das ist schon fast die halbe Geschichte.

Als vor zwanzig Jahren die ersten Computerspiele über uns kamen, ging es vor allem um die Reflexe. Pong, PacMan und die kleinen, angreifenden Ufos trainierten unsere Daumen und Reaktionsgeschwindigkeiten. Man konnte süchtig nach diesen Spielen werden, wie man süchtig nach einer bestimmten Sorte Sahnepudding wird. Alles in Allem bedienten sie jedoch eher ein kleines Hirnareal. Gespielt wurden sie auf kleinen grauen Kisten mit lächerlichen pixeligen Bildschirmen, oft noch in grün/schwarz.

Als die Rechner schneller wurden, folgten die ersten Simulationen – zuerst wurden Autorennen nachgebaut, dann erschien 1982 Microsofts erster Flugsimulator, der bald darauf schon als Schulungsinstrument für angehende Privatpiloten eingesetzt wurde. Das Zeitalter der Strategiespiele begann 1984 mit Axes und Allies. SimCity, Civilisation und Age of Empires bildeten bald ein Genre, in dem nicht Ballern und Schiessen zählten, sondern tüftelige Simulationen komplexer Umwelten.

Aber die Rechengeschwindigkeiten stiegen weiter, und mit ihnen der Hunger nach digitalen Herausforderungen, der schließlich die magischen Welten von MYST möglich machte – eine Welt, in der man sich nun in einer fast fotorealistischen 3-D-Umgebung bewegen konnte. 1989 die düsteren Ego-Shooter Doom und Quake. Der Begriff des „Dungeons“ war geboren – von nun an irrten die Computerfreaks mit monströsen Pumpguns in tiefen Kellern umher und mähten Monster, Aliens und Nazis nieder. Was den Ruf der Computerspiele bei Eltern und Medienkommissionen nicht gerade beförderte.

1998 entstanden mit „Legend und Zelda“ und „EverQuest“ zwei populäre Schlüsselspiele, in denen es magischer und menschlicher zugeht – nun konnten auch Mädchen mitspielen. Und die Spiele gingen zaghaft online; eine Riesen-Herausforderung für die Programmierer, die sich in den Pionierzeiten des Internet mit schwachen Modems und dünnen Datenleitungen herumschlagen mussten. Die ersten „MODS“ (Multiplayer Online Dungeons), waren kaum mehr als Strichmännchenversammlungen, die durch endlos getippten Text irgendwie miteinander kommunizierten.

„The Sims“ bildete dann den ersten Versuch, Alltag virtuell abzubilden – zum ersten Mal konnte man eine virtuelle Spielfigur erzeugen, die aufwuchs, eine Biographie hatte, mit dem Bus fuhr, ja sogar aufs Klo gehen musste. Kritiker gaben dem Experiment keine Chance – schließlich hatte das Spiel nichts von der aggressiven Dramaturgie, die man Computerspielen immer vorwarf, die aber offensichtlich zu ihrem Erfolg beitrugen. Sims erwies sich gerade deshalb als Renner – es funktionierte wie ein „sozialer Spiegel“, in den man gerne hineinschaute. Sims war langweilig, aber auf hohem Niveau.

Im Jahre 2005, während in den Feuilletons über den Niedergang des Fernsehens und die Krise der Musikindustrie geklagt wurde, durchbrachen die Umsätze der Computerspiel-Branche zum ersten Mal die Umsätze aller anderen Mediensparten – 25 Milliarden Dollar (Homevideo: 20 Milliarden; Musik: 15 Milliarden; Film: 10 Milliarden). Das blieb weitgehend unregistriert von einer Öffentlichkeit, für die das Genre „Computerspiel“ immer noch zwischen Kindesmissbrauch und Drogenhandel rangierte. Computerspiele – das ist bis heute für die Meisten eine verschlossene Truhe mit Unrat drin. Ein Blinddarm der Kulturgeschichte. Computerspiele spielen immer „die anderen“. Sie laufen jenseits aller Kategorien von Medien, Kreativität, Kunst, Kultur in der Sparte „profane Unterhaltung“.

Nichts könnte ein größerer Irrtum sein.

Im Frühjahr 2005 ging „World of Warcraft“ online. Aus einem durchschnittlichen PC-Strategiespiel mit Gnomen, Zwergen, Schlachtgetümmel entwickelte sich das ehrgeizigste Projekt der Computerspiel-Geschichte. Ein MMORPG, ein „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“ in einer noch nie gespielten Qualität, das in kürzester Zeit alle Rekorde schlagen sollte.

Um World of Warcraft spielen zu können, benötigt es zwar ein bisschen mehr Ausrüstung als die alten grauen Kisten der Computerfrühzeit. Aber das Spiel ist gleichzeitig so clever konstruiert, dass es sich trotz seiner riesigen Dimensionen auf einem normalen PC spielen lässt – man braucht nur einen einigermaßen schnellen Internet-Zugang dazu.

- Rund 6,5 Millionen Spieler bewegen sich momentan in der Warcraft-Welt, und jeden Tag kommen etwa 20.000 Neulinge hinzu. In den verschiedenen „Realms“, den digitalen Königreichen, versammelt sich simultan bis zu 20.000 Spielern, in allen „Realms“ zusammen sind zu jeder beliebigen Tages- und Nachtzeit rund eine Million Spieler versammelt – die Bewohnerschaft einer ausgewachsenen Großstadt.
- Der durchschnittliche Spieler spielt nicht einige Wochen, sondern mindestens ein Jahr (und das Spiel ist gerade einmal ein gutes Jahr alt)!
- Zwischen 50 und 60 Prozent der Spieler sind Erwachsene – und sie kommen aus praktisch allen Ländern der Erde!

World of Warcraft ist das erste Computerspiel, das den „großen Sprung“ über sämtliche Genre-Grenzen geschafft hat. Es ist ein Abenteuerspiel mit Kampf- Strategie- und Geschicklichkeitselementen, aber auch Alltags- und Rollenspiel; eine „Lebens-Simulation“. Sein gnadenloser Suchtfaktor befällt 8 bis 80jährige von Paderborn bis Timbuktu. Es ist multikulturell, multisprachlich, multiethnisch, multi-generativ. Bis zu einem gewissen Grad auch „Multigeschlechtlich“. Zwar sind nur zwischen 15 und 20 Prozent der Spieler weiblich. Es werden aber ständig mehr. Und es gibt bereits jetzt etwa 40 Prozent weibliche Charaktere (was zu besonders pikanter Spielpsychologie führt)

Es ist eine eigene Welt.

Es verändert sich ständig.

Es LEBT.

Das andere Ich

Zunächst möchte ich mich vorstellen.

Gestatten, ich bin ein Priester. Genauer: Priester der Rasse Mensch. Hier auf dem Bild sehen Sie meine momentane Gestalt auf Level 43, was in unserer Entwicklung, die von Stufe 1 bis Stufe 60 reicht, schon recht mächtig ist. Ich trage:

-Einen Königlichen Hexerhut des Adlers.

- Einen Twilightmantel des Wolfes.

- Und eine Schwarze Magiestoffrobe!

Wenn Sie mit unserer Welt vertraut wären, würden sie wissen, wie stolz ich auf dieses Outfit bin!

Mein Hauptberuf ist Kräuterkunde und Alchemie – ich erzeuge Zaubetränke mit erstaunlichen Potenzen.

Meine Haupttalente sind mächtige Schatten-Zauberkünste. Kommen Sie mir also bei Nacht und Mondlicht lieber nicht in die Quere!

Ich beherrsche nebenbei noch den Fischfang, die Heilkunst und diverse Zauber, mit denen ich Untote fesseln und Gedanken kontrollieren kann.

Mein Charakter ist der eines Einzelgängers. Ich kämpfe gerne in Gruppen, aber ich bin in keiner festen Gilde. Mein Weg ist der Weg des Pilgers, der nach Erkenntnis sucht.

Ich suche keine Macht, sondern Einfluss.

Ich suche Begegnung, aber keine dauerhaften Verbündeten.

So bin ich eben. So habe ich mich geformt.

Wer wir sind – als Individuen, Identitäten, kohärente ICHS - darüber herrscht in der modernen Psychologie derzeit eine heftige Debatte. Ist das ICH eine feststehende Größe, eingemeißelt in unser genetisches Material? Oder ist unser Ich nichts als ein Konstrukt, einer Fata Morgana, eine Art Film, den wir uns selbst vorspielen – wie Werner Siefer und Christian Weber in ihrem Bestseller „Ich – Geschichte einer Erfindung“ behaupten? Können wir uns als Charaktere verändern, im Sinne von „lebenslangem Lernen“ und geistig-mentalem Wachstum? Oder ist unser Schicksal durch Herkunft, soziale Bindungen und unsere Talente ein für allemal vorprogrammiert?

Nehmen wir einmal an, wir könnten unseren Charakter frei **erfinden**. Um nichts anderes geht es bei der Idee des **Avatars** (nach dem griechischen Wort für Stellvertreter). Avatare sind unsere Alter Egos, unsere charakterlichen Wunsch- oder Kompensationsbilder. Sie sind einerseits Ausdruck von uns selbst – unseren Leidenschaften, Wünschen, verdrängten Ängsten, Hoffnungen. Andererseits führen sie ziemlich schnell ein faszinierendes Eigenleben.

Zwei Grund-Zivilisationen gibt es im Warcraft-Universum, acht Rassen, ebenso viele Charaktertypen (von stark über geschmeidig bis weise), 15 Berufe und unendlich viele

Varianten von Handwerksfähigkeiten, Ausrüstungen, Spezialistentum, Talenten, Neigungen, Hobbys – ein riesiges Arsenal von Optionen, aus dem man sich sein Alter Ego formt, mit dem man unter Umständen Jahre lebt, leidet, reift. Auf diese Weise entsteht ein Entwicklungsroman, eine zweite Biographie.

Stellen Sie sich vor, Sie könnten noch einmal leben.

Stellen sie sich vor, Sie könnten ganz von vorne anfangen...

Es ist schon erstaunlich, wie sich die realen Charaktere in ihren virtuellen Vertretern abbilden. Mein älterer Sohn spielt einen eleganten Jäger-Elfen; immer vorneweg, immer ein lautes Maul. Mein kleinerer einen witzigen Gnom-Schurken mit Hang zu Hinterlist und Witz. So sind sie, die lieben Kleinen! Mein Computer-Techniker, ein runder, allein erziehender Vater, hat sich in der anderen Welt auf dem Bildschirm in eine mächtige, strahlende Kriegerin verwandelt...

Sigmund Freud hätte sicher seine helle Freude. Und müsste heftig um seinen Job fürchten. Denn wir spielen in diesem gigantischen symbolischen Erfahrungsraum direkt mit den Kräften des Unbewussten. Wir kämpfen gegen Monster und Chimären, agieren mit abgespaltenen Identitäten, Machtphantasien und Ideal-Ichs. Ein Selbstdarstellungs- und Selbsterfahrungs-Raum, von dem Psychologen aller Zeiten nur träumen konnten.

Wanderjahre

Vom Wald von Elwyn zog ich aus in eine Welt voller Wunder. Zunächst bewährte ich mich in der staubigen Ebene von Westfall, in der die Fliegen summen und die Geier kreisen und Banditen jeden arglosen Wanderer überfallen. Dann erwanderte ich das Redridge-Gebirge mit seinen mächtigen roten Tälern und prachtvollen Burgen, in denen brutale Ork-Banden und Gnoll-Stämme das Sagen haben. Es folgte das Sumpfland mit seinen morastigen Seen, schmatzenden Krokodilen und böartigen Zwergenstämmen. Ich zog durch gewaltige Waldgebirge, in denen die Bäume in herbstliches Feuer getaucht sind, durch Winterlandschaften, wo der Schnee unter meinen Füßen knirschte und man im Schneesturm nicht mehr die Hand vor Augen sah. In Darkshire, einem düsteren Wald, vom Pesthauch der Untoten verseucht, kämpfte ich Wochen lang in Katakomben gegen grausige Skelettschrecken und hungrige Werwölfe. Ich lernte, die Flugrouten zu benutzen und die Schiffe, die regelmäßig von Kontinent zu Kontinent verkehren. Im Elfenland erlebte ich Gastfreundschaft in magischen Städten voller Harmonie. In Duskwood, einer staubigen Öde, die an die gefrorenen Landschaften des Titans erinnert, zähmte ich gigantische Saurier.

Und dann: die Stadt: Es öffnen sich die Tore mit erhabener Musik, Wachen grüssen mit schimmernder Wehr. Die Stadt, das heißt Läden, Handel, Vorräte, Handwerker, Banken, Auktionshäuser, Kneipen, in denen Feuer knistert und Fleisch gebraten wird. Ein Schloss gibt es, inklusive König, Bibliotheken, lauschige Parks, und jede Menge soziales Leben. In Ironforge, der gigantischen domartigen Zwergenstadt, die vom Lärm gigantischer

Schmiedehämmer durchtost ist, findet auf dem Hauptplatz jede Nacht das große Treffen der Helden statt. Hunderte, nein tausende von Spieler-Avataren flirten und chatten auf allen Kanälen, tauschen Tipps und Höflichkeiten, schmieden Allianzen und Kampftrupps; alles in jeder seltsamen Kürzel-Sprache, die im Warcraft-Reich die lingua franca darstellt.

U help? Poor warrior on the way to enlightenment(;

LPG search ULDA or Q Riddel of Silver Forest Mystery...

Go hordebashing &&&☺

ICH WILL LIEBE: MEHR LIEBE!

Hat jemand ein verdammtes Silbernes Gnom-Medallion?!

Zu Feiertagen gibt es dazu Rauschwein. Und man torkelt, und nach einigen Gläsern fällt man krachend und kichernd zu Boden.

Als die ersten Menschen vor rund 200.000 Jahren aus Afrika auszogen, um in einer langen, gefährlichen Wanderung den Planeten zu erobern, nahmen sie als genetisches Erbe eine innere Prägung für bestimmte Landschaften mit. Offene, Baumbestandene Ebenen, in denen sich gefährliche Tiere bewegen, sind uns auf eine tiefe, seltsame Weise vertraut. Unsere Vorfahren bewegten sich aber durch winterliche Steppenlandschaften, jagten in bergigen Wäldern, durchquerten gefährliche Vulkangegenden.

Caspar David Friedrich, der große Maler der Romantik, malte stets Menschen, die eine von essentieller Symbolik durchtränkte Landschaft betrachten. Er malte sie nur von hinten, aus der „Betrachtung des Betrachters“-Perspektive. Was exakt der Perspektive entspricht, mit der man seinen Avatar durch die World-of-Warcraft Welt steuert.

Man stelle sich einen Film vor, in dem man sich frei bewegen kann – im dreidimensionalen Raum. Auf zwei Kontinenten, von Meeren umgeben, die man bis auf den Grund durchtauchen kann (inklusive Felsen, Fische, Wasserpflanzen, versunkener Städte). Dreizehntausendfünfhundert Quadratkilometer Landschaft mit gewaltigen Gebirgen, Wasserfällen, tiefen Urwäldern, Schwemmlandschaften, Schluchten. Abends geht die Sonne unter und ein runder Mond zieht über das Firmament. Es gibt Wetter, Schneestürme, platschenden Regen, Hagelschlag. Auf einem guten Computer wirkt all das nahezu echt. Auf einem sehr guten ist es von fotorealisticer Wirklichkeit kaum noch zu unterscheiden.

In dieser Landschaft legen wir eine Zeitreise in unsere anthropologische Vergangenheit zurück, zu unserem archaischen Erbe als Jäger und Sammler. War er nicht tatsächlich so, unser Planet, Millionen von Jahre lang vor der technischen Zivilisation? Mussten wir nicht tatsächlich ständig auf der Hut sein, vor Säbelzahn Tigern, Mammuts und anderen Monstern, die wir aber auch erlegen und erbeuten konnten?

Auf diese archaische Topographie, die unsere tiefsten Instinkte anspricht, haben die Warcraft-Macher einen kulturellen „Set“ gesetzt, der ebenfalls archetypische Züge trägt. Aus den Fenstern der irgendwie gotischen Häuser fällt mildes gelbes Licht. Einsiedler, Freaks und Querköpfe leben in den Bergen – eine Mischung aus englischer Gemütlichkeit und schräg-sympathischer Hippie-Welt. Der Soundtrack des Spiels, er wird von

Symphonieorchestern eingespielt, erinnert an Gershwins romantisches Pathos (die Musik ist so gut, dass sie inzwischen auf klassischen Konzerten aufgeführt wird). Die Rätsel, die „Quests“, die das Spiel strukturieren, handeln von Prinzessinnen, magischen Steinen, Verzauberungen und Beförderungen. Eine kulturanthropologische DNA, die die abendländische Mythen- Sagen- und Kulturgeschichte zu einem einzigen dicht verwobenen PLOT zusammenbindet.

In dem man sich irgendwie zu Hause fühlt.

Kooperative Individualisten

Mein bester Freund ist Gnazak.

Gnazak ist ein Gnom Schurke. Er ist ungefähr ein Achtel so groß wie ich und trägt einen verwegenen Schlapphut. Er lacht grölend und tanzt und haut sich auf die Schenkel, wenn er etwas lustig findet. Und er findet dauernd etwas lustig.

Zusammen sind wir ein wahnsinnig gutes Team. In den Nächten, in denen der Mond über dem Alterac-Gebirge steht, ziehen wir in die Schlacht. Wir eilen durch den knirschenden Schnee und freuen uns schon auf die Oger.

Oger sind ein ganz besonders dummer Monsterschlag. Riesige, fette Kerle mit Hauern, die auf liebevolle Weise grunzen und – HHAAAHOOOO! – mit Keulen auf einen zu rennen, wenn man in Aggro-Nähe kommt. Sie brüllen:

Du ich essen Menschenfleisch!

Gnazak hat diese wunderbaren Gnomfähigkeiten, mit denen man selbst riesige Oger klein kriegt. Er kann sich unsichtbar von hinten heranschleichen und – SPRATZ – schon vergeht dem Gegner ein Drittel seiner Lebensenergie. Dann arbeitet er mit Dolchen und Giften, während ich ihn aus der Distanz mit meinen magischen Fähigkeiten unterstütze.

WUMM – fällt der Oger um, und wir können uns die Beute teilen, manchmal sind es richtig wertvolle Sachen wie der BLAUE STEIN DER HEILUNG oder gar GOLDGAMASCHEN. Einige haben aber auch nur übel riechendes FISCHÖL dabei.

Irgendwann gegen Mitternacht haben wir uns dann durchgekämpft in den letzten Raum eines Verlieses, einer gigantischen Kathedrale oder Höhle. Dort wartet höhnisch der Endgegner auf uns, ein Waffenklirrendes Spezialmonster der höchsten Stufe. Inzwischen haben wir Verbündete gefunden – Zwergenkrieger mit hohen Rüstungswerten, meistens Russen aus der Gilde „From Russia with Love“, Zauberer, die mit raffinierten Bannflüchen arbeiten (fast immer aus Osteuropa) oder robuste Gnominnen mit Kulleraugen, die irgendwie alle aus Holland zu stammen scheinen. Dann kommt es auf Millisekunden-Kooperation an. Kein Schlag, kein Zauber, darf danebengehen. Wir geben uns Tipps und gute Worte, wir bängen und beben, die Herzfrequenz steigt in schwindelnde Höhen; nach dem Kampf sitzt man schweißgebadet vor dem Bildschirm und teilt die Beute. Und nicht selten treffen uns auf dem Friedhof wieder.

Woher Gnazak kommt, weiß ich immer noch nicht genau. Seine polteriges Englisch weist auf Osteuropa hin („yo first hit!“), und irgendwann murmelte er einmal etwas, er käme aus Sofia, würde aber jetzt „farabout“ leben.

Ich habe leider auch keine Ahnung, wer die hübsche Nachtelfin von gestern Abend war. AURORA hieß sie, Spielstufe 37, grüne Augen, jadefarbenes Wams der Erlösung; dazu ein unglaublich keckes Grinsen. Wir verbrachten eine halbe Nacht miteinander. Elegant und fehlerlos kämpfte sie sich mit mir durch die ganze schwierige RING-DER-STEINE-Quest im Arathi-Hochland. Sie lachte und tanzte. Und verschwand plötzlich in der Tiefe der Landschaft. Cya, stand in meinem Kommunikationsbalken. So lautet der Abschiedsgruss in unserer Welt. See you.

Word of Warcraft ist das einzige Computerspiel, bei dem man bisweilen vor Rührung weinen muss.

Besuchen Sie diese Welt, und Sie werden verstehen!

Im modernen Management geht es vor Allem um zwei Paradigmen. Erstens DIVERSITY; die ethnische, kulturelle, sexuelle, religiöse, generative und geschlechtliche Verschiedenartigkeit, mit der alle Wirtschaftsmacher in der Globalen Welt konfrontiert sind. Zweitens TEAMWORK und KOOPERATION – die Fähigkeit, sich ständig in neuen Situationen zu vernetzen.

Genau darum geht es im Herzen des Warcraft-Universums. Jeder Spieler entwickelt seinen Avatar im Sinne lebenslangen Lernens. Um weiterzukommen, muss er sich jedoch zu immer neuen Teams und Allianzen zusammenschließen. Mal in lockeren Ad-Hoc-Gruppen, die nur eine bestimmte Aufgabe lösen. Aber auch in festen „Gilden“ – Gruppen, die hunderte von Spielern umfassen und komplexe Hierarchien ausbilden können.

Wie in der modernen Wirtschaft hängt der Erfolg weniger von der Quantität der Gruppenmitglieder, sondern von der geschickten Mischung der Talente ab. Zwerge kämpfen am Besten mit großen Elfen, melancholische Priester (wie ich) brauchen einen „Tank“, einen rüstungsstarken Krieger, um in den finalen Kämpfen zu überleben. Man lernt bei alledem, Kooperation gegen Einzelgängertum abzuwägen. Man lernt, zu geben und zu nehmen. Rüdes und gieriges Verhalten wird bestraft, Nettigkeit belohnt. Wer zum Beispiel „Ninja-Taktik“ einsetzt, also gierig alle Beutestücke an sich reißt, bekommt gewaltigen Ärger, dessen „Story“ sich bis in die Hauptstädte verbreiten kann. Unter Umständen bekommt man dann keinen Fuß mehr auf den Boden – sprich: man findet keine Mitstreiter mehr. Und endet als Bettler in den düsteren Landen...

Liebe, Hass, Ehre, Leidenschaft – all das wird in der sozialen Welt von Warcraft aus dem Innersten der Spieler hervorgeholt. Kein Wunder, dass auch andere Erscheinungen der modernen Sozialwelt ihren Abdruck finden. Vor einigen Wochen stürmte eine Hundertschaft-Gilde halbnackter Zwerge (man kann seinen Spieler bis auf die Unterhose, aber nicht weiter ausziehen), den Regierungssitz in der Hauptstadt Stormwind. Eine Schwulen- und Lesben-Gilde wurde von den Spielbetreibern zwangsaufgelöst – Begründung: keine politischen Statements erlaubt. Und auf chinesischen Warcraft-Servern soll es zu einem Massenselbstmord von Spielern gekommen sein, weil die chinesische

Regierung die Spielzeit für chinesische Bürger beschränkt hatte (was inzwischen aufgehoben wurde).

Was wird noch kommen, wenn unsere Welt weiter wächst? Revolutionen, Kriege? Wirtschaftskrisen?

Und werden diese Wirtschaftskrisen sich auf das Reich hinter den Bildschirmen begrenzen?

Die Ökonomie der Wünsche

Heute ist ein besonderer Tag in meinem virtuellen Leben: Ich werde mein Reittier kaufen!

Ein Reittier ist in unserem Universum das Höchste der Gefühle. Wie wenn man in REAL LIFE sein erstes Auto kauft. Von nun an kann einen kein dämlicher Untoten-Schurke mehr auf offener Straße von hinten überfallen. Man reitet hoch auf einem prächtigen Ross (oder auf einem weißen Tiger) und ist doppelt so schnell wie das Fußvolk!

Das Problem ist nur: Ein Reittier kostet knapp 100 Goldstücke. Dafür muss man unendlich viele Höhlen durchkämpfen, Dschungel durchsuchen, Kräuter sammeln, Kleider nähen, Mineralien abbauen, und in den Auktionshäusern Kunden für seine Angebote finden. Und auch die anderen Ausrüstungsgegenstände sind teuer. Ich zum Beispiel besitze jetzt (nach fast einem halben Jahr Anstrengung):

- Stab des verrückten Sängers (3 Gold)
- Einen Zauberring von Jaina (2 Gold)
- Einen violetten Dolch der Erhabenen Heldenhaftigkeit! (12 Gold)

Selbst wenn ich etwas davon verkaufe, fehlen immer noch dreißig Gold für mein Reittier!

Was also soll ich tun?

- Gehe ich einfach betteln auf dem Hauptplatz von Ironforge? Sinnlos - männliche Priester bekommen niemals eine Goldspende, ganz im Gegensatz zu weiblichen Elfen....
- Verkaufe ich meine wertvollen Stäbe und Rüstungen – um dann bei der nächsten Wanderung schutzlos den Monstern ausgeliefert zu sein?
- Leihe ich mir etwas von Mitspielern - die mich dann aber in der Hand haben und mich als Gildemitglied in finsternen Kellern verheizen können?

In allen Kulturen sind Menschen in ihrem inneren Wesen auf die Frage des STATUS fixiert. Schon in den ersten Stammesgesellschaften demonstrierten Häuptlinge ihre Stellung mit dem Herzeigen von „überragenden Gegenständen“. Ganze Kulturen beschäftigten sich Jahrtausende mit dem Ansammeln und Zur-Schau-Stellen repräsentativer Güter. Mein Haus, mein Swimmingpool, mein Pferd – diese Dimensionen der mentalen Ökonomie bilden sich im Warcraft-Universum auf geradezu hypnotische Art und Weise ab. Was tut man, wenn man WARCRAFT zu Ende gespielt hat, also auf Stufe 60 angekommen ist? Anders als in normalen Computerspielen ist das Spiel dann nur selten zu Ende. Es folgt

eine Phase der Seniorität, der demonstrierten Macht und Herrlichkeit. Bei der 24-Stunden-Modenshow in der Haupthalle von Ironforge kann regelrechte Paraden abnehmen, in denen die 60er-Spieler ihre Schätze zeigen: unglaubliche Harnische, Goldstrahlende Helme, irrsinnige Totschlägerwaffen. Bisweilen brandet sogar Applaus auf...

Trotz massiver juristischer Interventionen – die Betreiberfirma Blizzard lässt jeden Spieler einen Vertrag unterzeichnen, in dem dieser auf „realen“ Handel mit virtuellen Gegenständen verzichtet – ist die virtuelle Ökonomie längst in die reale übergesprungen. Allein auf den US-Seiten des Internet-Auktionshauses Ebay findet man in der Kategorie „Internet-Games“ knapp 19.000 Angebote: virtuelles Geld, Waffen und Spielfiguren – zu Preisen von Tausenden von Dollar. In China, so heißt es, sitzen tausende Studenten rund um die Uhr in großen Fabrikhallen und „gründen“ (scheffeln) virtuelles Warcraft-Gold, das dann von findigen chinesischen Online-Unternehmern über das Internet für ECHTE Euro verkauft wird. Jedenfalls kann es einem durchaus passieren, dass man in der Halle von Ironforge von einem tückischen weißen Zwerg von der Seite angetextet wird:

WANNA BUY! cashionline; secretnumbornorisk, 100 7 \$67, 1000 G = 71\$ 96 - ☺

100 Warcraft-Gold stehen derzeit bei 7 Dollar 76 – aber der Kurs kann sich stündlich ändern. Und dann ist er ganz schnell wieder verschwunden, unser Zwerg. Denn überall lauern die Soldaten des Königs. Beziehungsweise die Aufpasser von Blizzard, die alle Dialoge in der Welt online überwachen und jeden Schwarzhändler anklagen (Wenn sie seine Datenleitung verfolgen können!).

Der Hass

Ich hasse, hasse HASSE sie! Die Unmenschen der GEGENSEITE. Die HORDLER. Die ROTEN!

Da ist man gerade in den Dschungeln von Strangelthorne bei einer Quest kurz vor dem Abschluss. Vom Kampf geschwächt könnte man in letzter Sekunde den GROSSEN KRISTALL nach Hause tragen. Just in diesem Moment kommt von hinten ein schrundiger Untoter mit einem IRREN GRINSEN. Der Typ ist ZEHN LEVEL ÜBER EINEM – und er haut einen gnadenlos auf den Friedhof.

Oder im Arathi-Hochland – man hat man gerade seltene Zauberblüten gesammelt, die man dringend für einen begehrten Zaubertrank braucht. Da treten drei riesige TAUREN-SCHAMANEN aus einer Höhle und BRENNEN DICH EINFACH AB!

Wer sitzt da an der Tastatur? Tschetschenen? Palästinenser? Saddam Hussein persönlich? Irre islamistische Jungs aus Kreuzberg?

DAS würde ich gerne einmal wissen!

Das würden wir ALLE gerne mal wissen!

World of Warcraft ist eine Welt des heißen Kalten Krieges. Zwei Fraktionen stehen sich gegenüber. ALLIANZ-Spieler sind die „Guten“ – Menschen, Feen, Zwerge. DIE HORDE versammelt die Freaks von der anderen Seite, Untote, Tauren schaurige Trolle. Obwohl

Hordler und Allianzler in unterschiedlichen Regionen und Kontinenten zu Hause sind, laufen sie sich ständig über den Weg. In separaten Schlachtfeldern wird der Konflikt angeheizt und ausgetragen: Kampf bis zum Sieg, keine Gefangenen.

Also doch – ein simples Gewaltspiel? Eben nicht – denn die Gewalt ist auf eine irritierende Weise gebrochen. Das liegt schon an der seltsamen Art des Kampfes, die etwas Rituell-Mathematisches hat; ein komplexes Glasperlenspiel, bei dem man sowohl Verstand als auch Instinkt und Schnelligkeit braucht. Dazu kommt die raffinierte soziale Architektur des Spiels: Es gibt Städte, in denen Horde und Allianz friedlich miteinander auskommen müssen, in denen man Bank, Auktionshaus und die Kneipe teilt. Es gibt anspruchsvollste Quests, für die man sich verbünden muss gegen NOCH stärkere Monster, als dass Allianz oder Horde sie alleine bezwingen könnten.

World of Warcraft ist nichts anderes als eine Evolutionsmaschine, in der die soziokulturelle Entwicklung der Menschheit weitergespielt wird. So, wie in der Geschichte der Menschheit Friedlichkeit immer nur eine vorübergehende Phase war, herrscht auch hier ein Klima von Gewalt und Darwinismus. Aber genau in dieser Welt entwickeln sich überraschende Ressourcen von gegenseitiger Hilfe, Empathie, Solidarität. Aus der Gewalt entwickelt sich die Gemeinschaft. Aus der Bedrohung das Miteinander. Aus der Rohheit die Zivilisation.

Robert Wright, einer der wichtigsten Soziobiologen und Systemtheoretiker unserer Tage, nennt diese Entwicklung die „Non-Zero-Sum“-Logik. In einem Umfeld wachsender Komplexität spielen Menschen immer mehr „Spiele“, in denen nicht nur beide verlieren („Loose-Loose“) oder einer das Nachsehen hat (Win-Loose). Eine unsichtbare Regel führt dazu, dass sich irgendwann jene Konfigurationen durchsetzen, in denen beide Parteien gewinnen. Das ganze System ist mehr als ein Nullsummenspiel. Diese „Nicht-Null-Logik“ birgt das gesamte Geheimnis der Evolution – und der menschlichen Geschichte.

Entscheidend ist dabei der tiefe Humancharakter des Spiels. Die Spieler der Gegenseite sind eben keine Maschinenwesen, alle haben einen individuellen Namen. Man kann sie hinter ihren Avataren spüren. Man kann, ohne allzu großes Risiko ausprobieren, wie es ist, sie niederzumetzeln. Oder nett zu ihnen zu sein.

Man hat die WAHL.

Neulich war ich alleine und ungeschützt im Tal der Verbrannten Erde unterwegs, als ein riesiger Taure auf mich zustampfte und, obwohl ich der hordischen Sprache nicht mächtig bin, in der Dialogzeile der Satz auftauchte:

Hi. I`m John from Brighton England. I`m Fan of Arsenal London.

Und ein kleines Tänzchen hinlegte.

Zurück in die Wirklichkeit

Ein halbes Jahr bin ich jetzt Bürger der zweiten Welt. Ein halbes Jahr musste ich mit dem unwiderstehlichen Sog zurechtkommen, der dieses Universum

ausübt. Nachts, an Wochen- und an Feiertagen, rund um die Uhr, im Traum, bei der Arbeit.

Nein, meine Familie ist nicht zerrüttet. Wir haben die tägliche Spielzeit nach einigen Exzessen auf eineinhalb Stunden reduziert. Meine Frau hat sich nach anfänglichen Versuchen, sie ebenfalls in eine Elfin zu verwandeln, in die Unvermeidlichkeit ergeben, die mit einer männlichen Zweitrealität verbunden ist. Ihre Haltung diesbezüglich ist stoisch und heroisch: Männer eben.

Nun gut. Das Leben in der WELT ist durchaus männlich geprägt, Man schläft in Kneipen, schlägt sich viel und spricht einen seltsamen Jargon. Aber meine Kinder haben mich als Vater durchaus erlebt (und sei es in den Schlachten im SCHARLACHROTEN KLOSTER). Ich bin mir sicher: sie sind nicht dümmer geworden, und schon gar nicht gewalttätiger. Eher witziger, ironischer, mental gelenkiger. Sie haben eine Menge Freunde aus allen Universen der Welt kennen gelernt. Eine Menge Schlachten geschlagen, die sie jetzt nicht mehr auf dem Schulhof austragen müssen.

Nebenbei haben sie keine Lust mehr auf Fernsehen.

Ich kann mir durchaus vorstellen, dass in einer gar nicht weiten Zukunft in ihrem Bewerbungsschreiben bei einer renommierten internationalen Firma folgende Zeile auftauchen wird:

TAUREN-SCHAMANE STUFE 110-Erfahrung!

Was passiert in unseren Hirnen, wenn wir „Wirklichkeit“ betrachten? Die Hirnforscher sagen: Wir sehen immer nur eine Repräsentanz, ein „script“ der Wirklichkeit. Und weil das so ist, erfanden die Menschen schon lange vor der Computertechnik den Cyberspace.

Zum Beispiel den Cyberspace der Religionen.

Wenn man die Altarbilder einer Kirche betrachtet, in denen sich die Landschaften bis in eine imaginäre Tiefe erstrecken – Himmel und Hölle, Posaunen und Teufel – dann versteht man: Menschen haben immer schon Tür an Tür mit einer zerebralen Wirklichkeit gelebt, die sie via Gebet, Ekstase, Traum oder chemischer Substanzen zu erreichen versuchten. Im Zeitalter der digitalen Simulation benötigt man jedoch keine Exerzitien mehr, keine Kasteiung und keine Frömmigkeit, um die andere Wirklichkeit zu erreichen. Nur einen normalen PC. Einen Internetanschluss. Und die Lust auf Abenteuer!

Was zieht uns so unwiderstehlich hinein in diese andere, zweite Welt? Der amerikanische Publizist Edward Castonova vermutet in seinem Buch „Synthetic Worlds“ eine „Revolte gegen die Wirklichkeit“. Mit dem Auswandern in den Cyberspace rebellieren wir gegen die Grenzen, die uns die physische Welt auferlegt, gegen die Enge unserer sozialen Rollen, die Langeweile der Normalität. Wir sprengen die sozialen Gefüge wie die Gesetze der Physik. Und finden uns in einem Möglichkeitsraum wieder, in dem **wir selbst** die Handlung bestimmen.

„Wenn Du Manager bist oder zum Jetset gehörst, dann brauchst Du nicht unbedingt ein Sekundär-Leben“, schreibt Castonova. „Es gehört aber nicht allzu viel Überzeugungskraft dazu, den Kellner in einem Restaurant oder den Verkäufer in einem langweiligen Geschäft davon zu überzeugen, dass es sich lohnt, ein Leben als mächtiger Zauberer zu führen!“

Er-Mächtigung – was wäre eine größere Sehnsucht des Menschen? Wozu die Mühe im Büro, in der Ehe, mit den Kollegen, wenn ich jederzeit in meine Rolle als mächtiger Priester schlüpfen kann? Ist es nicht viel wichtiger, endlich den Endgegner in den Dungeons von ZUL FARACK zu besiegen, als all diese blöden Mails zu beantworten und den Mülleimer nach draußen zu tragen? All das ist der Grund, weshalb *World Of Warcraft* nur den Anfang eines gewaltigen Exodus markiert. Ein Exodus, der uns hinaustreiben wird aus der physikalischen Welt. Hinein in einen Kosmos unendlicher, nicht enden wollender Abenteuer.

Was aber passiert am Ende, wenn die Welt ein einziges Glasperlenspiel wird? Und wir die magister ludi?

Werden wir dann einfach dahindämmern, während unsere Hirne in den unendlichen Weiten des Abenteuers unterwegs sind?

Leben unsere Avatare eines Tages einfach stellvertretend für uns weiter?

Wie sterben wir in der virtuellen Welt, wenn wir WIRKLICH sterben?

Vielleicht enden wir im Maisfeld.

Sie wissen nicht, was das Maisfeld ist?

Das Maisfeld ist der geheimnisvolle Hades, der letzte Verbannungsort, von wo aus kein Weg zurückführt

Neulich verschwanden einfach fast 100 Warcraft Spieler aus unserer Welt. Man hat sie abgeschaltet. Weil sie, so die offizielle Begründung, sich nicht an die Spielregeln gehalten haben. Aber vielleicht wurden sie auch an jenen finalen Ort gebeamt, aus dem es kein Entkommen mehr gibt.

Das Maisfeld, so geht das Gerücht, ist eine endlose Ebene, bis zum Horizont, über dem unbeweglich eine gleißende Sonne hängt. Kein Hügel, kein Baum, kein Strauch. Keine Monster zum Kämpfen. Man kann sich tagelang tausende Kilometer in alle Richtungen bewegen, und nichts verändert sich.

Irgendwann findet man einen alten, lahmen Traktor, der – tucktucktuck – eine Weile fährt und dann verröchelt. Es gibt keine Ersatzteile und kein Benzin. Nur einen Tisch, ein Stuhl, und einen Fernseher, auf dem ein Dokumentar-Schwarzweißfilm über die Resozialisierung straffälliger Kinder läuft, die mit Computerkriminalität zu tun hatten.

Sonst nichts.

¹ Die meisten Daten sind aus : Nichols, Ffrand, Rowley, Avery: Brands &Gaming, The Computer Gaming Phenomenon and ist impact on Brands and Businesses, 2006, MacMillan New York. Diese Zahlen:S. 5 - B.I.G and added Value Analysis 2005