

Reales für Virtuelles?

Erfasst am : 16. Mai 2007 22:21 | Erfasst von : Martin

Verknüpfte Kategorie(n): Sponsored

▣ *Hinweis: Dies ist ein von [trigami](#) vermittelter bezahlter Eintrag.*

Was meine Meinung über Virtuelles, Scheinbares habe ich ja schon andernorts angedeutet, so dass mir etwas Sackgeld für einen Text über [Gamegoods](#) grad rehtkommt, um es nochmals oder anders zu thematisieren.

Auf Gamegoods kann man nun effektiv für die Spiele World Of Warcraft, Guild Wars, Lord of the Rings, Vanguard und EVE Ressourcen einkaufen für reales Geld. Paypal und andere erledigen das Abkassieren der realen Kohle, und somit ist alles gegeben für einen realen Web-Shop.

Für World of Warcraft kann man zum Beispiel Gold kaufen oder einen Upgrade seines Characters erwerben. Netterweise kann man bis auf eine Email-Adresse beim Kauf anonym bleiben, was mir - wenn man schon Virtuelles macht - eigentlich ein Muss zu sein scheint.

Ich bin kein WoW Spieler, ich war früher Spieler. Es gibt ja eigentlich schon seit den Brotkisten (Apple, C64 etc) Adventure-Spiele mit strategischem Charakter, in welchen Ressourcen eine Rolle spielen. Wer früher in Elite mehr Kohle hatte, war besser dran. Damals gab es allerdings keine Möglichkeiten, solche Betriebsmittel zu beschaffen, ausser natürlich Hacks, also das machbare aber an sich nicht erlaubte Herumbasteln an den Programm-Ressourcen.

Diese Spiele waren natürlich auch keine Online-Spiele. Diese Art von Spielen gibt es ja auch schon seit 30 Jahren, damals natürlich sehr rudimentär, es kam wohl keinem in den Sinn, sein reales Leben so stark mit dem virtuellen zu verbinden, dass er das virtuelle aus dem realen heraus beeinflussen möchte.

Dass man das heute tun möchte, ist für mich das Spannende an der ganzen Sache. Wieso will einer die Hauptidee eines Spiels, nämlich den Aufbau einer Spielfigur, nicht *im* Spiel, sondern *ausserhalb* dessen erreichen?

Klar, es herrscht in den heutigen Online-Spielen Konkurrenz. Damit nähern sich die Spiele trotz fantastischen Umwelten der realen Umwelt an - und in der sind diese Konkurrenzsituationen der Alltag eines jeden - also auch die Strategien, wie man weiterkommen möchte.

Ich war Fan von Microsofts Freelancer, ich mag diese Art von Spiele und ich war sehr verführt, einen Crack zu benutzen, um das All von Freelancer zu erforschen, die Ideen der Spieleentwickler durchspielen zu dürfen und mich an deren Ideen, deren Story zu erfreuen. Ich habe den Crack benutzt, denn ich bin kein so guter und geduldiger Spieler, der das wirklich alles durchspielte. Da gab es andere, die in unserem damaligen Computerclub verblüfften durch Aussagen wie "Ich habs mal durchgespielt, so musst du das machen ...". Zu diesen gehörte ich nie, bis auf ganz wenige Spiele.

Ich persönlich würde nie Geld ausgeben, um eine Resource in einem Spiel zu erwerben. Schon gar nicht, um andere zu überholen. Klar, als ich [Astrowars](#) spielte, merkte ich auch, dass man ohne Allianzen nicht weit kommt, denn man hat einfach zuwenig Zeit in den eng besiedelten

Galaxienkernen, um genug schnell entweder zu Geld oder zu Macht zu gelangen. Für mich war das dann jeweils das frühe Aus, denn diese Spiele fördern die Allianzen. Im klassischen Sinne einfach den Kontakt zu realen Menschen, auch wenn man die nie zu Gesicht bekommt. Es *menschelet* also auch in der virtuellen Welt. Denn nicht nur Spass entsteht in diesen Allianzen, sondern auch Verpflichtung, Zwang. Das hat man ja im realen Leben auch, wieso sieht man denn dieses nicht auch als Spiel?

Die virtuelle Welt ist also auch in diesen Spielen nur eine Metapher, eine hoffentlich vergnügliche Methode des Kontaktaufbaus zu und die Kooperation mit anderen Menschen, die real irgendwo existieren auf diesem Planeten.

Kann man da verübeln, dass sich die Leute Geld aus der Tasche leiern lassen für Virtuelles, wenn sie es doch auch für Kontaktbörsen oder Communities ausgeben? Was ist der Unterschied, Geld für Virtuelles oder für Reales wie Billard, Kino, Essen, Dating-Agenturen auszugeben, um in Kontakt mit anderen Menschen zu kommen? Ist wohl nicht zu finden.

Ich allerdings finde es eben ablenkend, wenn man seine Thematiken im Internet lösen will. Kann ich in World of Warcraft meine persönlichen Kontaktdefizite, meine Minderwertigkeitskomplexe, meine Fantasien meistern?

Ich denke, selbstbewusste Leute, Personen mit Realitätsbewusstsein werden diese Spiele auch gern spielen, aber sie werden wohl immer trennen können, wohin sie ihre real erarbeitete Energie (=Geld) hintragen möchten und vor allem wozu. Denn schliesslich sind Online-Games nichts anderes als die Spiele in Brot und Spiele.

Denn mit Energie kann man in der realen Welt viel tun, auch für andere, wenn man möchte. Spass und vor allem reale Befriedigung sind auch hier erreichbar. Zudem gibt es genug Hilfebedürftige, denen man höchst real helfen kann, damit sie ihren Körper am Leben halten können.

Das Füttern eines Web-Shops, um in einem Spiel ohne Eigenleistung weiter zu kommen, scheint mir der Wunsch zu sein, eine Abkürzung zu finden, eine die es im realen Leben nicht gibt, denn dessen Spielregeln sind bisher nicht umgehbar. Wer's probierte, scheiterte soviel man weiss. So wurde die Leidensphase nur verlängert, über ein einzelnes Leben hinaus. Womit also die scheinbare Zeit verbringen? Mit den Herausforderungen des realen Lebens oder diese ignorierend in der virtuellen Welt, die ja - siehe Second Life - profan ähnlich zur realen ist?

Nun denn, wer also bescheissen will, soll's tun. Es ist nicht Meins. Ob er dafür sein reales Geld in eine virtuelle Welt vaporisieren will, sei ihm überlassen. Erfolge in jener Welt kann er nicht in die reale herausholen. Oder dann halt nur wieder die Besten der Besten. Es gibt ja bekanntlich schon real bezahlte Top-Spieler. Ob es mit Spielern des Genres WoW auch so geschehen kann, scheint mir fraglich.