

Jugendtraum PC-Gamer - Ein Irrsinn, der Leben kostet!

Beigesteuert von Daniel Rohwer
Tuesday, 29. April 2008

In China werden hunderttausende Jugendliche für Online-Spiele rekrutiert. Sie spielen bis zu einem bestimmten Punkt und übergeben dann an andere Spieler mit weniger Zeit - dafür aber mit Geld.

Was sich vor einigen Jahren nur schwer vorstellbar war, ist nun Realität: Jugendliche werden fürs Spielen bezahlt. Natürlich hält sich dieser Betrag gering, aber was stört es den heutigen PC-Spieler, wenn dieser gleichzeitig seinem Hobby nachgehen kann und dafür auch noch bezahlt wird? Dabei bringt dieser Rollenspiel-Wahn die vertrauten Begriffe von Arbeit, Ausbeutung, Entfremdung und Produktivität gründlich durcheinander. Das Prinzip ist simpel: Jugendliche, meist noch Kinder, werden in Asien (Zentralstandort ist China, dort besteht das 'Geschäft' seit 2002) für einen gewissen Betrag zum spielen rekrutiert, bis sie einen bestimmten Punkt erreicht haben. Dann werden diese Spielstände, so genannte Accounts, über Internetplattformen wie eBay oder einschlägige Broker wie das in New York, Miami und Hongkong ansässige Unternehmen IGE, an Spieler aus dem Westen für echtes Geld verkauft. Der Anteil am Gewinn hält sich für den Asiaten aber gering, so läuft schließlich das Geschäft. Aber nicht nur Accounts werden produziert und vertrieben: Das so genannte 'Ingame-farmen', also das überdurchschnittliche sammeln von virtuellen Geld/Gold im Spiel, nimmt rasant zu. So ist in vielen Online-Rollenspielen von für echtes Geld kaufbarem ingame-Gold die rede. Eine Anlaufstelle ist zum Beispiel Offgamers. Hier wird ingame-Gold für einen bestimmten Dollerbetrag angeboten. Das Geld kann schnell und praktisch über paypal oder andere Online-payment-systeme (der Weg zur Bank wird einem erspart, sofern eine Registrierung bei der jeweiligen Payment-Seite vorhanden ist.) bezahlt werden und schon wenige Tage später verfügt der Spieler über einen gewissen Betrag an Gold. Es gibt mittlerweile Goldfarmen in Rumänien, Indonesien, Mexiko und auf den Philippinen. Aber beherrscht wird der Weltmarkt eindeutig von China. Das liegt zum einen daran, daß das Reservoir an ausgebildetem Nachwuchs dort besonders groß ist. Von den weltweit hundert Millionen Online-Spielern leben 27 Millionen in China. Die Internet-Cafés des Landes sind fast ausschließlich von Jugendlichen besetzt, die den ganzen Tag lang Monster abschießen; selbst das Mittagessen wird ihnen sogar noch an den Rechner gebracht. Die chinesische Regierung kündigte vor einem Jahr an, ein Spiele-Limit von 3 Stunden einzufügen. Dieses Vorhaben ist bis heute nicht bis über die Testphase gekommen und somit bleibt abzuwarten, wann und in welchem Maße diesem Missbrauch junger Menschen Einhalt geboten wird. Die Jugendlichen entziehen sich komplett der Realität und wie ein Fall in China bereits zeigte, als ein Jugendlicher nur noch am spielen war und am PC verhungerte, sind sie von ihrer Maschine daheim gar nicht mehr weg zu kriegen.