

World of Vermessung

Die Betreiber von Online-Spielen verhalten sich wie Geheimdienste. Sie protokollieren jede Aktion ihrer Spieler sekundengenau, um die virtuellen Welten attraktiver und damit profitabler zu gestalten. Entziehen kann man sich dieser Überwachung nicht, schreibt das Computermagazin c't in der aktuellen Ausgabe 16/10. So bilden sich in Online-Rollenspielen wie »World of Warcraft« Gruppen meist um einen harten Kern einiger Vielspieler, die regen Kontakt miteinander und viele weitere Verbindungen halten. Fällt ein Kernspieler aus, verlassen häufig auch seine Kontakte das Spiel. Damit erhöht sich der Wert der Kernspieler für den Betreiber, weshalb er ein großes Interesse hat, sie bei der Stange zu halten. Die Betreiber der Online-Rollenspiele schauen sich deshalb ihre Spieler ganz genau an und speichern nicht nur jeden Schritt, sondern analysieren jegliche Kommunikation und Interaktion mit anderen Teilnehmern – selbst Chats werden mitgelesen. Es gibt praktisch keine Möglichkeit, sich anonym in diesen Spielwelten zu bewegen. (jW)

<https://www.jungewelt.de/artikel/147804.world-of-vermessung.html>