

Avatare im Louvre

Cybersex, also das Wichsen in Computer-generierten Scheinwelten, wird Massenkultur. Das britische Wissenschaftsmagazin *New Scientist* erklärt den dafür einzig nötigen technologischen Entwicklungsschub mit der immer besseren Zusammenarbeit von Computerspiel- und Pornoindustrie. Derzeit werde beispielsweise eine »Red Light Center«-Software programmiert, bei der die sogenannten Avatare – künstliche Personen – nicht nur Sex haben, sondern auch tanzen, Kunstaussstellungen besuchen und ein Sprudelbad nehmen.

Etwas nostalgischer gehen laut *New Scientist* die Entwickler von »Naughty America« die Sache an, indem sie Cybersex und Partnerschaftsbörsen verknüpfen: Abonnenten füllen wie beim herkömmlichen Online-Dating einen Fragebogen zu ihrem Wunschpartner aus, dann haben ihre Avatare miteinander Sex, dann lernen sie sich gegebenenfalls kennen.

(AFP/jW)

<https://www.jungewelt.de/artikel/68989.avatare-im-louvre.html>