

LESEN SIE JETZT BEI manager-magazin.de

WIRTSCHAFT LIVE

DaimlerChrysler: "Autos gut, Ergebn

DER SPIEGEL

Ressort wählen ▼

[E-Paper](#) | [Titelbilder](#) | [Vor 50 Jahren](#) | [Mein Profil](#)[Home](#) > [DER SPIEGEL](#) > [18/1999](#)

03. Mai 1999

[Druckversion](#) | [Versenden](#) | [Leserbrief](#)[ENGLISH SITE](#) ▶▶**TODAY'S TOP STORIES**[▶ Victor Klemperer's Dresden Diaries: Surviving the Firestorm](#)[▶ Interv
Taylor
"Dres
Regre](#)[▶ Victor
"I am
Are U](#)[▶ Germ.
Nastir
Leade](#)

Am Anfang ist das Wort :-)

Chats im World Wide Web sind die Kommunikation der Zukunft. In virtueller Anonymität wird geliebt, gehaßt - und gestorben. Allein in Deutschland treffen sich Hunderttausende täglich online. Ein Erfahrungsbericht von Thomas Tuma

Als ich "Annies" graugrüne Augen zum erstenmal funkeln sehe, bin ich längst blind. Als ich anfangs, die Stimme von "GET MORE" zu hören, bin ich bereits taub. Und als ich irgendwann die Holzbohlen dieses Seitenstraßen-Puffs unter den Absätzen ächzen spüre, habe ich jedes Gefühl für die Realität abgeschüttelt, wie die meisten meiner vielen Rollen.

Vier Wochen lang war ich mal Mann, mal Frau. Ich nannte mich "Fruchtzweig" oder "TOM", "Fantasy" oder "ES", "Niemand" oder "Gentleman". 100 Gesichter, 1000 Geschichten. Ich war Spekulant und Witzbold, Forscher und Erforschter, Beichtvater und Nutte. Ich kittete Beziehungen und brach Herzen.



3-D Chat Brandworlds



Operation: mißlungen, Patient: bebt. Das Experiment ist außer Kontrolle geraten. Es wird Zeit aufzuräumen. Aber was?

Meine Endstation ist die typische virtuelle Gosse namens "Erotic-Chat". Es ist ein Raum, dessen einzige Wirklichkeit seine Internet-Adresse zu sein scheint.

Unter playground.de hat die Online-Redaktion der Hamburger Verlagsgruppe Milchstraße im World Wide Web zwölf Chat-Räume eingerichtet. Hier treffen sich bis zu 600 Neugierige gleichzeitig via PC. Klicken Sie's ruhig mal an. Der Erotic-Chat ist der schlimmste von allen. Wirklich.

Hier kommt jeder rein - ohne Password oder gar E-Mail-Identifikation: Schuljungs und Spinner, Abenteuererinnen und Maulhelden. Die Herren tragen charmante Namen wie "Eisenpimmel" oder "Morgenlatte". Die Damen, wenn es überhaupt welche sind, nennen sich "Strapsmaus" oder "Vanessa-bi".

DIE KUNST DES SPIEGEL ▶▶[▶ Titelillustrationen aus fünf Jahrzehnten](#)**SPIEGEL special 1/2005** ▶▶**TITEL:**
Student 2005[▶ Inhalt](#)
[▶ Heft bestellen](#)**SPIEGEL Jahres-Chronik 2004** ▶▶**TITEL:**
2004
Der Rückblick[▶ Inhalt](#)
[▶ Hausmitteilung](#)
[▶ Heft online bestellen](#)**AUS DEM ARCHIV****Ausgewählte SPIEGEL-Titel zu aktuel**[▶ Titel:](#)
Die Macht des Zufalls

Chatten heißt plappern. Und genau das wird dort rund um die Uhr getan. Zu Beginn der neunziger Jahre eröffneten die ersten deutschen Gesprächsrunden. Anfangs waren es kleine, friedvolle Inseln in der Brandung der ersten Internet-Euphorie.

Surfen langweilt schnell, weil auf jeder Welle der Absturz droht. Weil man immer ein Zusatzprogramm braucht, das nie funktioniert. Und weil man keine eigenen Spuren hinterläßt in der Datenflut. Also bleibt man irgendwann an einem Chat-"Strand" liegen. Der von langnese.de heißt sogar so.

Der deutsche Chat-Suchdienst Webchat.de zählt rund 600 unabhängige Kanäle, in denen über alles geredet wird, selten jedoch über mehr als drei Zeilen. Es gibt Religions-Runden und Politik-Chats, Pausenhöfe für Schulkinder, Flirtlines und Juristen-Stammtische. Das Geraune am elektronischen Schwarzen Brett des Direkt-Brokers consors.de ("Achtet mal auf Mobilcom!") soll Kurslawinen auslösen können.

Allein AOL, der weltweit größte Online-Dienst, bietet seinen 17 Millionen Mitgliedern rund 19 000 Chat-Räume an, etwa tausend davon in deutscher Sprache. "E-Mail ist das eine", sagt AOL-Mann Alexander Adler, "aber Echtzeit-Kommunikation im Chat ist weitaus spannender" - und rätselhafter.

Alles, was ich brauchte, war eine Anlaufstelle wie gamehouse.de, wo ich sofort gefragt wurde, mit welchem Spitznamen (Nick) ich eintreten wolle. Der Nick verrät schon ein bißchen was über den Träger. "Eve" oder "Molly" sind typische Sekretärinnen-Namen. Anders als "Fickstute" zumindest, der man selbst im Nebel des Cyberspace sofort ansieht, daß sie eigentlich Ingo heißt, ein einsamer Computer-Freak ist und vor lauter Geilheit kaum die Hände auf der Tastatur halten kann. Aber das wußte ich noch nicht, als das nie versiegende Gebrabbel wie CB-Funk für Legastheniker über den Bildschirm zu rasen begann.

Wer ist wer? Wer antwortet gerade wem? Und was? Regel Nr. 1: Frag erst gar nicht. Alle sind gleich. Gleich anonym. Gleich beim "Du". Am Anfang ist das Wort. Und das Wort ist bei dir, und du schreibst:

TOM: Hallo, ich bin völlig neu im Chat. Könnt ihr mir mal was erklären?

Jetzt bist du drin. Irgend jemand hat meist Mitleid und antwortet: "Hi TOM, was? *g*"

TOM: Zum Beispiel, was *g* bedeutet.

So lernt der Novize, daß da gerade einer grinste, gelächelt wird mit ":-)", das mit viel Phantasie wie ein nach links gekipptes, freundliches Gesicht aussieht. *lol* (laughing out loud) ist die Abkürzung eines lauten Lachers. Gefühlsregungen oder Aktionen lassen sich in Sternchen ausdrücken: *freu*, *knuddel*, *wink*, CU steht für "see you". Und "Mobitel" heißt: "Moment bitte, Telefon."

SERVICE

▶ [SPIEGEL-Archiv](#)

▶ [Abo-Bestellung](#)

▶ [Jahrg:](#)

▶ [SPIEGEL
Jahre
SPOD.](#)

DER SPIEGEL ALS E-PAPER ▶▶

Heft 7/2005:

Der Irre mit der Bombe

Atom-Macht Nordkorea

▶ [Zur aktuellen Ausgabe](#)

▶ [Vorabmeldungen](#)

▶ [E-Paper abonnieren](#)

Tagsüber bedeutet das meist, daß da gerade jemand seinen Chef und das deutsche Bruttosozialprodukt schädigt. Denn geplappert wird nicht nur zu Hause, an der Uni oder im Internet-Café, sondern vor allem im Büro. An jedem vierten PC-Arbeitsplatz, glauben Web-Profis, werde geschattet. Längst gibt es Unternehmen, die ihren Angestellten das Chat-Netz zerschneiden, weil unter der Quatsch-Sucht nicht nur die Telefonrechnung leidet.

JACCO: Was machst du so, TOM?

TOM: Chatte beruflich *g*.

Plötzlich allerdings wurde uns das Foto einer jungen Frau auf den Schirm gedrängt, die sich Lilien in diverse Körperöffnungen gesteckt hatte. Regel Nr. 2: Chats sind Anarchie, eine gesetzlose Spielwiese für Gelangweilte und Einsame, aber auch Schweine und psychopathische Hacker, die einen bis auf die eigene Festplatte zurückverfolgen, wenn sie wollen.

Manche Chats haben einen Webmaster, eine Art Cyber-Polizei, die jeden ausknipsen kann, der zu ekelhaft wird. Besonders schlimme Randalierer können angezeigt werden. Können. Viele Chats haben nur ungeschriebene Benimmregeln, die Chatiquette. Und alle haben eine verschworene Stammgemeinde. Es gibt Räume, die wie düstere Burgen mit hochgeschraubter Zugbrücke vor dem Neuling stehen, der sich die Finger wundschreibt und doch ignoriert wird.

So cybert man weiter und erkundet mit jedem Klick Neuland. In einem Chat saßen außer mir - als "Fruchtzweig" - nur noch drei pröllige Nachtschicht-Administratoren von Computerfirmen mit einer Frau namens "Maerzipan". Sie baggerten so blöde an ihr herum, daß ich sie irgendwann "anflüsterte". Auch das geht.

Klick ihren Namen an, und prompt kann nur sie dich lesen. Regel Nr. 3: Der öffentliche Chat ist wie das Grundrauschen eines Radios. Erst das Flüstern justiert einen Sender - zum glücklichen Empfänger.

"Maerzipan" ließ sich entführen, und wir flogen gemeinsam zum verwaisten Gamehouse-Salon. Kurz nach ein Uhr morgens waren wir dort völlig allein und begannen zu reden: übers Schreiben, über Psychopathen und das Paralleluniversum der virtuellen Bundesrepublik.

Fruchtzweig: Morgen stehe ich den gleichen Leuten wieder im Bus gegenüber, die hier im Schutz der Anonymität die Hosen vor mir runterlassen *in Abgrund guck*.

Maerzipan: Insofern ist das hier doch lehrreicher als die Realität *g*.

Fruchtzweig: Ja, aber macht nicht das erst den Menschen aus, sein gut geschnittener Mantel aus Erziehung, Regeln und

Kultur?

Maerzipan: Nirgends sind Menschen derart ehrlich wie in der Verlogenheit des Chats.

So ähnlich verplauderten wir fast das Morgengrauen. Wir tranken virtuellen Champagner. Am Ende half ich "Maerzipan" in einen Mantel, den es nicht gab, hielt ihr eine Tür auf, die nie existierte, und verabredete mit ihr, bis drei zu zählen, um gleichzeitig im Nichts zu verschwinden.

Fruchtzweig: Eins.

Maerzipan: Zwei.

Fruchtzweig: Drei.

Nach einer Weile fragte ich: "Bist du noch da?" und starrte auf den Schirm. "Ja", flimmerte die Antwort. Irgendwie haben wir es dann doch geschafft, in die Realität zurückzukehren. Ich sah sie nie wieder. Aber das war einer jener mythischen Momente.

Man ist nur noch Sprache. Sprache zaubert Gedanken, die zu flüchtiger Schönheit gefrieren. Man schwebt übers Eis und dreht verbale Pirouetten, obwohl man gar nicht richtig Schlittschuhlaufen kann *g*. Man erschafft Kosmen und läßt sie sich kaputtmachen. "Wo meine Sprache endet, endet meine Welt", raunte ein unbekannter "Napoleon" durch einen anderen Chat. Als ich das las, hatte ich es schon verstanden.

Kurz darauf wurde der Gamehouse-Salon geschlossen, weil er zur Pornobude verkommen war. Seither quillt das Gästebuch über: wann endlich wieder *süchtel*, warum so lange und wo man wen treffen kann? Einige fanden bei nordchat.de Unterschlupf und eröffneten gleich ein eigenes, ruhiges Gamehouse-Asyl. Auch der Aufbau neuer Räume ist im Internet möglich. Andere stromerten wie ich heimatlos weiter.

Bei milka.de kroch ich über die virtuelle Oberzartinger Alm. Bei prosieben.de lernte ich die Vorzüge eines schnellen Servers kennen. Bei west.de hatte ich viel zu lachen, weil ein Zufallsgenerator an meine Satzketten noch eine Anrede nähte wie "meine Zuckerstange" oder "kleines Scheißerchen".

Auf einer irrationalen Parkbank redete ich mit einer Hausfrau, deren Gatte wenige Tage davor ihre sexuellen Chat-Phantasien auf der heimischen Festplatte entdeckt hatte. Den Abteilungsleiter eines Kaufhauses beriet ich bei Eheproblemen, die er sich bis dahin nicht einmal selbst eingestanden hatte. Ein Wiener jammerte mir vor, daß seine Chat-Gier ihn mittlerweile 1500 Mark monatlich kostete. Reden war Silber geworden, Schreiben Gold.

Und wenn es mal langweilig wurde, verwandelte ich mich in ein "Prinzeßchen", huschte in eine anerkannt unterirdische Sickergrube wie praline.de, rief "Wer hat Lust?" in die Herrenrunde und sondierte die Angebote, die schon rein orthographisch außerordentlich schwankten. Von "He,

fikken?" bis zu "Bist du wirklich Prinzessin oder die Erbse darunter :-)" war alles dabei.

Man muß den Sex nicht suchen, um ihn zu finden. Dem einen reicht der Rausch einer gemeinsam verfaßten Kurzgeschichte, die mit dem obligatorischen "Uuuuh, ich komme" ihr schriftlich-schnödes Finale findet. Die anderen mailen einem ungefragt ihre Handynummer - "stehe auf Tel.sex".

Jede Nacht treffen sich Cyber-Bekanntschäften zu echten Blind Dates. Jeden Tag versammeln sich Chatter-Cliquen zu realen Ausflügen, wie etwa zwei Dutzend Leute vom Playground-modelchat, der sich gerade in Wien traf.

"In der Steinzeit war die Keule das Instrument, eine Frau kennenzulernen. Im Mittelalter die Kupplerin. Nun ist es der Chat", glaubt Wolfgang Bätz. Der gebürtige Baden-Badener loggte sich als Comicfigur "Marsupilami" bei freixenet.de ein. "Kim" begrüßte ihn: "So heißt die Ratte meiner Tochter." Monatelang chatteten sie, tauschten Telefonnummern, trafen sich, liebten sich. Wolfgang ist zu seiner "Kim" gezogen, einer Schweizer Lehrerin, und machte ihr vor wenigen Wochen einen Antrag - im Chat. Demnächst heiraten sie.

Als "Gentleman" war ich da vorsichtiger, ging gern mal in einen Lesben-Chat, um den Damen zuzuhören. Nach einer halben Stunde fragte die erste, ob "der Typ" noch da sei. "Gentleman" bejahte, bestand aber darauf, sich als Gast zurückzuhalten. Kurz danach wurde er angeflüstert und diskutierte mit sehr netten Lesben über Musicals, das Outing der "Tatort"-Kommissarin Ulrike Folkerts und die Wirkungsweise von Vibratoren, die er nur vom Hörschweigen kannte.

Als "Fantasy" war ich jung, weiblich und mit einer üppigen Phantasie ausgestattet. "Fantasy" liebte Flirts, bis sie irgendwann sich selbst begegnete, sozusagen. Die andere "Fantasy" war tatsächlich jung, weiblich und mit einer weit üppigeren Phantasie ausgestattet. Der Ehrgeiz der zweiten: "daß sich die Putzfrauen in manchem deutschen Büro am nächsten Morgen über die Flecken unter dem einen oder anderen Schreibtisch wundern *g*".

"Fantasy" war dann längst weg, hatte sich den nächsten einsamen Kerl geschnappt, ihn eingewoben in ihrem Sprachdschungel. "Es ist ein Spiel mit dem Feuer", flüsterte die Münchner Studentin irgendwann. "Du sammelst Erfahrungen, ohne Angst haben zu müssen."

Und so, wie die Phantasie immer weiterwuchert, wuchern die Paläste und Kathedralen ihrer Verehrung zu nie gesehenen Metropolen heran. Sie heißen funcity.de oder geocities.com. Die US-Internet-Stadt FortuneCity begrüßte Anfang des Jahres ihren millionsten Bürger. "Dieser Meilenstein", posaunt Firmenchef Peter Macnee, "ist ein Beleg für unser einzigartiges Gesellschaftsmodell."

Die Bewohner seines Molochs können sich ihre Homepage einrichten wie ein Reihenhäuschen, bekommen ihre eigene

Adresse samt Postfach und Einkaufsmöglichkeiten in virtuellen Kaufhäusern. Seit wenigen Monaten steht auch der deutsche Ableger fortunecity.de mit Bank und Einkaufszeile. Greifbar ist lediglich die Aktie des Unternehmens, die seit ihrer Plazierung am Neuen Markt der Frankfurter Börse um bis zu 70 Prozent nach oben schoß.

Bisher verdienen am Bauboom vor allem ein paar Aktionäre und die Provider. Chats gelten als teures Marketing-Werkzeug. Rund 40 000 Mark verschlinge allein die Pflege der elf Playground-Foren monatlich, schätzt Online-Chef Eric Hegmann von der Verlagsgruppe Milchstraße und schwärmt vom längst gemachten nächsten Schritt: In dreidimensionalen Chats wie cyocosmos.de erschafft man sich zur Begrüßung sogar selbst neu.

Vielleicht werden wir uns irgendwann auflösen in schreibende Wesen, die nur noch über den Pizzadienst mit der Außenwelt Kontakt halten und sich im Internet beerdigen lassen. Tote gibt es schon.

In metropolis.de, der mit mehr als 350 000 registrierten "Bürgern" größten und kreativsten unabhängigen Chat-Stadt in Deutschland, wurde vor einiger Zeit der erste vereinsamte Bewohner zu Grabe getragen. An einem der Chatboards diskutierten die Überlebenden den realen Selbstmord. "Wir hatten auch schon Hochzeiten - und Scheidungen", sagt Alexander Hafemann, Geschäftsführer der Mediadesign-Agentur 21 TORR in Reutlingen. Dort stehen im Keller die Server-Kisten von Metropolis, in denen Tag und Nacht geliebt und gelitten wird.

Neulich wurde entdeckt, daß einer der Bewohner seit 1996 8700 Stunden online war. Ein Jahr lang. Wann ist der Chat noch Flucht, wann wird er Falle?

Manchmal sei es "richtig unheimlich", sagt Eva-Maria Bauch, Leiterin der Online-Redaktion des Frauenmagazins "Allegra", "wie sich manche Leute jede Nacht bei uns sehen lassen, als hätten sie nichts anderes mehr". Allegra.de startete 1996 mit 3 Chats. Nun sind es 13, und auch die sind oft überfüllt.

"Ich habe mich selber nicht mehr verstanden", sagt Gabriele Farke, Kauffrau aus Berlin, die früher bis zu zehn Stunden täglich im Netz zappelte. Heute therapiert sie ihre Abhängigkeit damit, Bücher zu schreiben, Vorträge zu halten und sich im eigenen Chat (hexenkuss.de) um den Zug der Verzweifelten zu kümmern*.

Die Amerikaner haben zum Phänomen bereits den Begriff parat: "Internet Addiction Disorder" (IAD). Prominentestes Opfer: die Schauspielerin Sandra Bullock, die sich irgendwann selbst als "Internet-Junkie" begriff. Sie sei "so abhängig" gewesen, "das war beinahe schon mitleiderregend".

Eine Chatter-Umfrage der Universität Innsbruck ergab, daß 12,7 Prozent der Metropolis-Probanden "ein suchtartiges Verhalten aufweisen". Der Münchner Mediziner Oliver Seemann glaubt, daß IAD "in fünf bis zehn Jahren ein

Problem sein wird wie Alkohol" und eröffnete gerade die erste deutsche Online-Beratung (med.uni-muenchen.de/psywifo/Interaddict.htm). Das klingt zwar, als verabrede er sich mit Trinkern zur Schnapstherapie. "Aber den Menschen vorm Computer kann ich nur so abholen." Welchen Menschen?

Am Ende stromere ich unter dem geschlechtslosen Namen "ES" durch die schummrige Cyber-Bar des Erotic-Chats. Das hier ist Rick's Café an der Reeperbahn des Datenhighway. Ich beschreibe mich als "asexuellen Humor", wenn jemand näherkommt und mich fragt, wer ich eigentlich bin. Ja, wer bin ich?

Einmal kam ich nur als "ES *30min*", erklärte, nun 30 Minuten meines Lebens zu verschenken, während ich laut den Countdown einläutete "...27 min..." Nach zehn Minuten rief der erste, ich solle das Zählen lassen, er werde mich erinnern. Nach 15 fragte einer, was am Ende passiere. Fünf Minuten vor Schluß verfolgten mich acht von hundert Chattern. Sie gingen schriftlich in Deckung, versuchten meine Uhr zu stoppen, lachten und flüsterten mich an.

ES war bedeutungslos, l'art pour l'art. ES war eine flüchtige Pretiose *angeberisch grins*, die fürs Publikum der intelligenten Stammchatter funkeln wollte. ES begann gefährlich zu werden. Ich wußte, wenn Typen wie "GET MORE" kamen, hatte ich was zu lachen. Wenn "Saphira" da war, bekam ich den besten Caipirinha ("Hi ES *freu* wie immer?"). Und wenn "Annie" einflog, zitterten nicht nur die Flammen in den Kronleuchtern.

Am Mittwoch vergangener Woche trat ich als "ES-moll" das letzte Mal auf, ging noch mal an die Bar, ließ mich anflüstern, ob ich wirklich gehen wolle und wohin? ES antwortete nicht mehr. ES war zu/am Ende, weil seine Sehnsucht nach der virtuellen Wärme anfang zu schmerzen.

Wenige Stunden später nagelte eine Chatterin namens "Sayuri" ihre Lebensgeschichte ans Schwarze Brett der benachbarten Flirtline II: Seit Oktober war sie im Chat, verlor allmählich Freunde, Familie, Mann und sich selbst. Seit einer Woche ist sie in psychiatrischer Behandlung. Sie will ihren Mann zurückgewinnen, verkaufte den Heim-PC und ließ den Netz-Zugang im Büro sperren.

"Warum ich euch das alles schreibe?" fragte sie schließlich. "Weil es mir scheiße geht, ich nicht mehr weiter kann und total verzweifelt und ein Nervenwrack bin." Tagelang füllte sich das Schwarze Brett danach mit der Sprachlosigkeit ihrer alten Freunde.

Ich kann sie tuscheln hören in dem offenen Web-Fenster hinter diesem Text *g*. Aber ich werde nicht mehr zurückkehren. Hi bye "Luky Luke". Chatte nicht soviel, "frau"! Glaub nie, was du glaubst, "Glasgow". Au revoir, "Annie" :-) CU @ll in einer anderen Welt vielleicht. Es gibt ja genug *lol und logout*.

Gabriele Farke: "Hexenkuss.de - Liebe, Lüge, Lust und Frust im Internet".
Deller-Verlag, Langenfeld/Rhld.; 272 Seiten; 34,80 Mark.

ANZEIGE

Surftipps

- **Harvard Businessmanager im Mini-Abo.**
Jetzt testen: 3 Ausgaben plus Dankeschön für nur € 23,-.

ZUM THEMA IM INTERNET

- ▶ [playground.de](#)
- ▶ [langnese.de](#)
- ▶ [webchat.de](#)
- ▶ [consors.de](#)
- ▶ [gamehouse.de](#)
- ▶ [nordchat.de](#)
- ▶ [milka.de](#)
- ▶ [west.de](#)
- ▶ [praline.de](#)
- ▶ [freixenet.de](#)
- ▶ [med.uni-muenchen.de](#)

SPIEGEL ONLINE ist nicht verantwortlich für die Inhalte externer Internetseiten.

© **DER SPIEGEL 18/1999**

Alle Rechte vorbehalten

Vervielfältigung nur mit Genehmigung der SPIEGELnet GmbH



[[Home](#) | [Politik](#) | [Wirtschaft](#) | [Panorama](#) | [Sport](#) | [Kultur](#) | [Netzwelt](#) | [Wissenschaft](#) | [UniSPIEGEL](#) | [Reise](#) | [Außenpolitik](#) | [Wetter](#) | [Marktplatz](#) | [Schlagzeilen](#) | [Forum](#) | [Leserbriefe](#) | [Newsletter](#) | [Archiv](#) | [Shop](#)]
[[DER SPIEGEL](#) | [SPIEGEL TV](#) | [SPIEGEL-Jahrbuch](#) | [KulturSPIEGEL](#) | [SCHULE@SPIEGEL](#)]
[[Impressum](#) | [Hilfe](#) | [Kontakt](#) | [SPIEGEL-Gruppe](#) | [SPIEGEL Media](#) | [Mediadaten](#)]