

Zeitschrift: Wohnen
Band: 84 (2009)
Heft: 7-8

Artikel: Im Cyberspace heisst er Cypher : Leben in der virtuellen Welt
Autor: Lanfranconi, Paula
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-107809>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

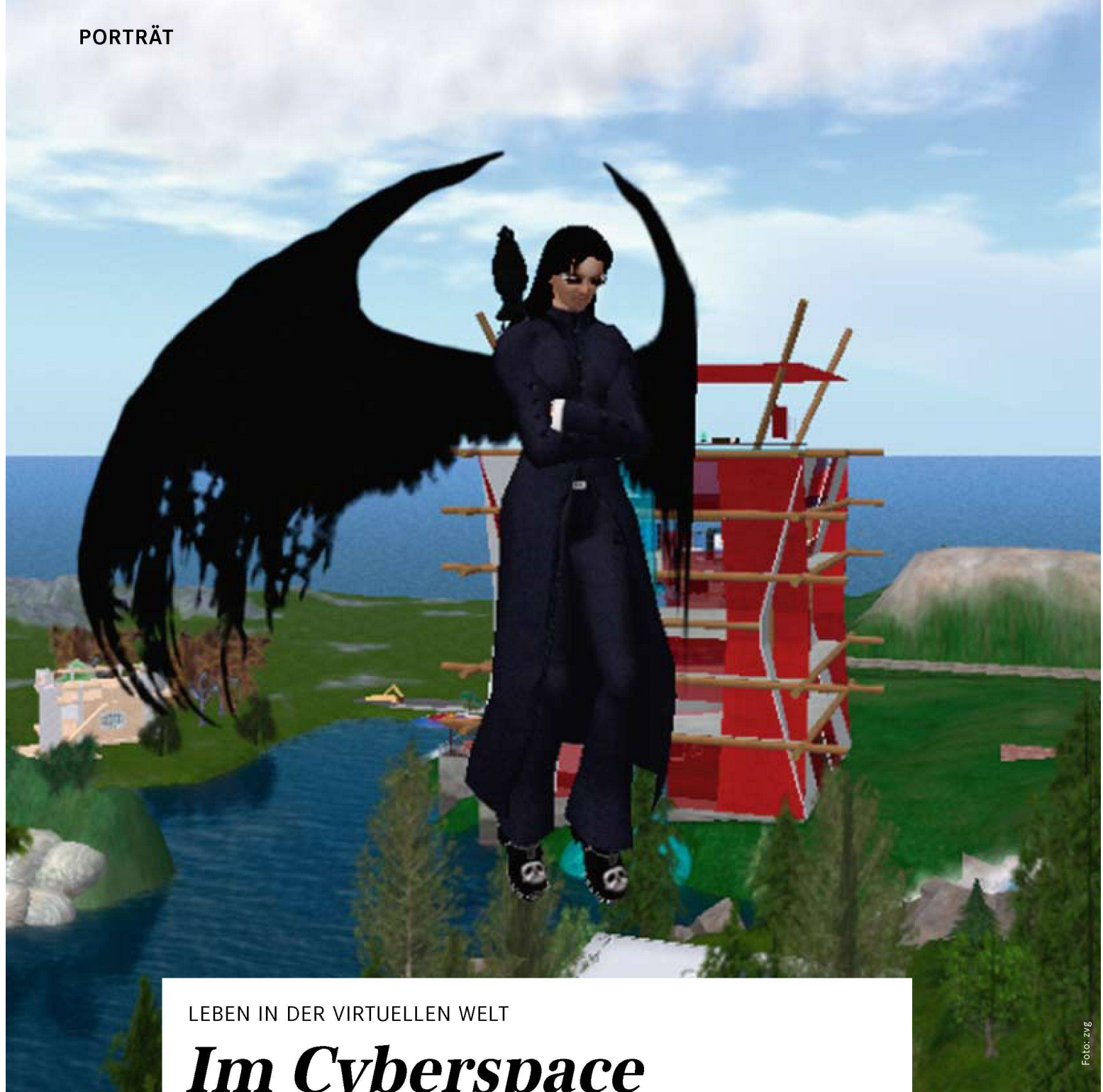
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 19.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



LEBEN IN DER VIRTUELLEN WELT

Im Cyberspace heisst er Cypher

TEXT: PAULA LANFRANCONI

Ronny Fischer alias Cypher Black gehörte zu den ersten Schweizer Bewohnern von Second Life (SL). Zusammen mit Kollegen schuf er dort eine virtuelle Schweiz. Heute, als Vater, schaut er kritischer auf die künstlichen Welten.

Foto: zvg

ZUR PERSON

Ronny Fischer (40) lebt mit Frau und Tochter im Einfamilienhaus im Zürcher Oberland und arbeitet als Sicherheitsspezialist. Als Cypher Black führt der Computerfreak ein Leben in der virtuellen Welt von Second Life und hat dort eine zweite Schweiz geschaffen.

www.secondlife.com, www.2life.ch



Eine Gestalt im wallenden schwarzen Mantel schwebt über eine Insel. Sie ist umhüllt von einer giftgrünen Wolke, auf ihrer Schulter sitzt ein Rabe. Mit einem leisen Zischen landet die Wolke, und der Avatar betritt einen Turm aus Stahl und Glas. Noch ist niemand da, doch in wenigen Stunden wird sich Cypher Black hier, im Swiss House, mit dem harten Kern der Schweizer Second Life Community zum freitäglichen Kaffeeklatsch treffen.

Eine zweite Schweiz

Ronny Fischer alias Cypher Black bewegt sich seit vier Jahren in Second Life. Manchmal sind es 20 Stunden pro Woche, manchmal fünf. Second Life entstand 2003; es ist eine dreidimensionale Infrastruktur, in der Menschen als Avatare ein zweites Leben führen. «Ich war», erzählt der 40-jährige Zürcher Oberländer nun im Keller seines realen Hauses, «sofort fasziniert von den kreativen Möglichkeiten.» Am Anfang habe er am liebsten Gebäude erstellt auf seinem gepachteten Land. Schon bald stiess er auf zwei Schweizer Avatare – im realen Leben ETH-Professor beziehungsweise Projektleiter bei einer Bank.

Die drei Eidgenossen gründeten die v-worlds GmbH, kauften beim Betreiber von Second Life einen Server und wurden so zu virtuellen Landbesitzern. Ihre Insel nannten sie Switzerland und gestalteten sie als grellgrünes Eiland mit Waldbergen à la Zürcher Oberland, diversen Gebäuden und Aussichtsturm. «Der Mensch braucht auch in der virtuellen Welt einen Bezugspunkt», weiss

Ronny Fischer. Meistens sei es die geografische Region, aus der die Besucher stammen. Das virtuelle Swiss House wolle ein solcher Treffpunkt sein. Es gibt dort auch Ausstellungen und einen Club mit Disco. Cypher Black baut sich gerade eine Karriere als DJ auf und versucht, über seine Website www.2life.ch noch mehr Leben ins virtuelle Switzerland zu bringen.

Zwischen zwei Welten

Im realen Leben hat Ronny Fischer zuerst Koch gelernt. «Aber», fügt er lachend hinzu, «ich war schon immer fasziniert von technologischen Gadgets und wechselte sofort in die Informatik.» Mit seinem schwarzen Outfit sieht er tatsächlich aus wie der sprichwörtliche Computerfreak, wären da nicht seine warmen braunen Augen und seine fürsorgliche, an einen älteren Bruder erinnernde Art. Heute ist Ronny Fischer Sicherheitsspezialist bei einem ausländischen Telekommunikationsunternehmen. Er kann sein Pensum frei einteilen und von zuhause aus arbeiten – einem Haus, das mitten in der Natur steht, man hört nur Vogelstimmen und das ferne Rauschen der Autobahn.

Einen weiteren Kontrapunkt zum abstrakten Alltag setzen seine Frau Laila und Liara, die dreieinhalbjährige Tochter. Ronny Fischer verbringt jeden Tag zwei, drei Stunden mit dem Kind. Und blickt seither kritischer auf Second Life, das, wie alle modernen Medien, auch von der Pornoindustrie vorangetrieben worden sei. Der Jugendschutz, moniert er, sei auf Second Life lange absolut vernachlässigt worden: «Für ein zwölfjähriges Kind ist es kein Problem, einen Account zu eröffnen». Man gelange ohne

Altersverifikation auf Server, die massive Pornoinhalte anbieten, könne sogar eigene virtuelle Pornofilme drehen. Immer wieder komme Second Life auch wegen Kinderpornographie unter Druck. Der Betreiber Linden Labs versprach, eine Altersverifikation einzuführen, voll umsetzen will man sie dieses Jahr. Hat man da nicht Angst um sein Kind? «Aufklären, so früh wie möglich», sagt Ronny Fischer. Liara besitzt bereits einen Gameboy. Ihr Vater will, dass sie so früh wie möglich unterscheiden lernt, «was echt und was virtuell ist».

Die Realität ist wichtiger

Liara bewahrt ihren Vater auch vor Realitätsflucht. Viele Besucher, stellt er fest, loggen sich nur zum Schlafen aus und riskieren so ihre Beziehungen. Er erzählt von einer Kollegin in den USA, ewig auf der Suche nach Zuneigung. «Das Traurige war, dass sie im realen Leben einen lieben Partner hatte. Da sagte ich ihr: Geh endlich raus und umarme deinen Mann!»

Auch wenn der anfängliche Hype etwas abgeklungen ist: Cypher Black bleibt ein begeisterter Bewohner von Second Life mit seinen täglich rund 60 000 Besuchern. «Soviel Interaktivität wie in SL», rühmt er, «gibt es auf Facebook oder Twitter nie.» Und doch: Wenn der Fluss seines realen Lebens durch ein unvorhergesehenes Ereignis unterbrochen würde, relativiert Ronny Fischer beim Abschied, würde Second Life für ihn keinerlei Rolle mehr spielen.