

► von Ann Jones und Nick Turse

□ Eine weitere Woche, eine weitere Enthüllung über Bespitzelung durch die National Security Agency (NSA). Dieses Mal war es das Eindringen der NSA in die **Welt der Online-Videospiele und virtuellen Reiche** wie "[World of Warcraft](#)" [1] und "[Second Life](#)" [2]. Und das war kaum ein Schock. Vor über zehn Jahren begann [TomDispatch](#) [3] mit Berichten über die Zusammenarbeit des Militärs der Vereinigten Staaten von Amerika mit der Videospielindustrie, darunter eine virtuelle Welt namens "There" („Dort“). Im Lauf der Jahre verstrickte sich das Militär immer weiter in die digitale Welt. Als ich 2008 über die 26. Konferenz über **Armeewissenschaft** berichtete, sprach ich mit dem Chef des "[U.S. Army Training and Doctrine Command](#)" [4] über eine neue **Rekrutierungsinitiative**, die er im Fantasiereich "Second Life" aufbaute. [General William S. Wallace](#) [5] war übergelukkig über die Möglichkeit, sich mit den „vier Millionen jungen Leuten“ zu beschäftigen, die auf diese virtuelle Internetwelt abonniert waren.

Während die Armee ein offenes Spiel für neue Rekruten im digitalen Universum spielte, nahm die NSA geheim virtuelle Welten für verborgene Aktivitäten ins Visier. Ein streng geheimes NSA-Dokument aus dem Jahr 2008, das der ehemalige Vertragspartner der NSA Edward Snowden an "The Guardian" sowie an The New York Times und ProPublica weitergab, bezeichnet Online-Spiele als „**Kommunikationsnetzwerk, reich an Zielen.**“ Man glaubte (obwohl wenig darauf hinwies), es handle sich hier um potenzielle Terroristenschlupflöcher und somit, wie ein Dokument schwärmte, um „**eine Chance!**“

Seit ich mit General Wallace sprach, sind virtuelle Welten aufgeblüht. Die Anzahl der Second Life-Konten ist zum Beispiel auf 36 Millionen registrierte User angewachsen, nach Angaben des Produzenten Linden Labs. Und es scheint, wie Times und ProPublica berichteten, dass eine überraschend hohe Zahl dieser neuen **User aus den Geheimdienstkreisen** der Vereinigten Staaten von Amerika kamen. Second Life wurde in der Tat dermaßen überbevölkert von Spionen aus dem [Pentagon](#) [6], der CIA und dem FBI, dass es notwendig wurde, eine, wie sie in einem der durchgesickerten Dokumente genannt wurde, „**Entflechtungsgruppe**“ einzurichten, um sie davon abzuhalten, sich mit großer Anstrengung gegenseitig zu bespitzeln und ihre Online-Bemühungen in ein digitales Gewirr zu verfilzen.

❖ [weiterlesen](#) [7]

Quell-URL: <https://kritisches-netzwerk.de/content/amerikas-kindersoldaten?page=59#comment-0>

Links

[1] http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft [2] http://de.wikipedia.org/wiki/Second_Life [3] <http://www.tomdispatch.com/> [4] http://de.wikipedia.org/wiki/United_States_Army_Training_and_Doctrine_Command [5] http://en.wikipedia.org/wiki/William_S._Wallace [6] <http://de.wikipedia.org/wiki/Pentagon> [7] <http://www.kritisches-netzwerk.de/forum/amerikas-kindersoldaten>