

**Zeitschrift:** Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin  
**Herausgeber:** Verein Saiten  
**Band:** 4 (1997)  
**Heft:** 39

**Artikel:** Von virtuellen Welten, Cyberjunkies und Gemefreaks  
**Autor:** Walch, Roger  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-885771>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 14.04.2026

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

# Von virtuellen Welten, Cyberjunkies und Gamefreaks

von Roger Walch

**Name:** Medialounge und Mediastore.

**Der physikalische Standort:** Marktplatz 4, 9000 St.Gallen, Tel. 222 50 01.

**Der virtuelle Standort:** [www.medialounge.ch](http://www.medialounge.ch), Mail: [welcome@medialounge.ch](mailto:welcome@medialounge.ch)

**Die Akteure hinter den Kulissen:** Piero Stinelli (Geschäftsleitung VADIAN.NET, Organisation),  
Hans-Peter Oeri (Netzwerk, Support).

**Die Akteure vor den Kulissen:** Adeo Bertozzi und Murat Tutam (Multimedia, Games, Anime),  
Till Bannwart und Matthias Gemperle (Schulung und Beratung),  
Kundinnen und Kunden der Medialounge, ein interessierter Journalist.

**Die Einrichtung:** In der Lounge stehen fünf Arbeitsplätze, ein Helpdesk, sechs Computer,  
ein Garderobenständer; das Interieur ist dezent im Stil der 70er Jahre  
gehalten, Pastellfarben herrschen vor: blau, orange, grün.

Im Mediastore stehen ein Nintendo 64, eine Sony Playstation,  
ein Sega Saturn und ein Mark V. Die Benützung der Spielkonsolen ist  
nur für kaufinteressierte Kundschaft freigegeben, andernfalls wären sie  
den ganzen Tag über von spielbegeisterten Jugendlichen belagert.

**09:30.** Die Medialounge geht auf. Murat Tutam schaltet die sechs Computer und das Licht ein, giesst die Pflanzen, stellt Snacks auf den Helpdesk und sortiert die Briefpost, die er vorher aus dem Postfach geholt hat. Neue Fachzeitschrift stellt er auf den Mediendisplay.

**09:37** Herr Matic vom Trend-Magazin stürmt herein, telefoniert und holt seine elektronische Post ab.

**09:39** Der Paketbote bringt eine Sendung aus Japan, welche die neuesten Nintendo 64-Games enthält. In einem anderen Päckchen sind langersehnte CD-ROMs mit Erotik-Spielen für den PC, welche auf populären japanischen Trickfilmen (Anime) basieren. Der Medialounge angegliedert ist der Mediastore, ein Geschäft, das sich auf multimediale Unterhaltung spezialisiert hat und den Anspruch hat, immer die neuesten Produkte aus Übersee im Sortiment zu führen (japanische und amerikanische Spielsoftware, Games, Manga, Anime, virtuelle Haustiere wie Tamagochi oder Nekocha).

**09:42** Herr Matic bezahlt 2 Franken für seine 5 Mails und verlässt das Lokal.

**09:55** Eine Kundin betritt die Medialounge und erkundigt sich nach einem Internet-Anschluss in St.Gallen. Der soeben eingetroffene Adeo Bertozzi erteilt die gewünschten Auskünfte und überreicht ihr allgemeine Informationen sowie ein Anmeldeformular, welches sie zu Hause nochmals in aller Ruhe studieren möchte.

**10:02** Drei Jugendliche betreten den Mediastore und fragen, ob die Spiele «Resident Evil 2» und «Tekken 3» schon erhältlich sind. Die leicht resignierte Standardantwort lautet: «Nein, leider erst in einem halben Jahr. Dutzende haben haben schon danach gefragt.»

**10:05** Drei Kantonsschüler kommen in die Lounge und wollen während ihrer Freistunde eine inoffizielle Disney-Homepage besuchen, von der sie schon viel gehört haben. Ein soziologisches Phänomen, das in den USA offensichtlich von sich reden macht, ist die Mode, dass junge Frauen ihre T-Shirts hochreissen und die Brüste entblößen, wenn sie auf der Splash Mountain-Achterbahn in Disneyland von der automatischen Kamera fotografiert werden. Die Bilder, eigentlich als touristisches Souvenir schreckverzerrter Gesichter gedacht, werden vom Disney-Personal diskret zurückbehalten, sobald entblösste Brüste darauf erkennbar sind. Obwohl den BesucherInnen mitgeteilt wird, der Film sei beschädigt und die Fotos zerstört, kann man die sagemwobenen Splash Mountain-Bilder im Internet betrachten ([www.thatguy.com/splash](http://www.thatguy.com/splash)).

**10:25** Ein Gewerbetreibender wünscht, das Internet näher kennenzulernen und entscheidet sich gleich für eine Stunde begleitetes Surfen. Für den Preis von 55 Franken erhält er 60 Minuten Internet-Zugang auf der schnellen Mietleitung der Medialounge. Er nimmt an einem der vier noch unbesetzten Arbeitsplätze Platz. Kompetent wird er von Matthias Gemperle in die verschiedenen Dienste des Internets eingeführt (World Wide Web, Newsgroups, E-Mail). Zu seiner Überraschung erhält er gleich eine eigene E-Mail-Adresse geschenkt, die er in Zukunft immer benutzen kann.

**10:44** Das Telefon klingelt. Eine Mutter will wissen, ob das bestellte Spiel «Pilotwings 64» schon eingetroffen sei. Da die Antwort positiv ausfällt, will sie ihren Sohn vorbeischicken, um es abzuholen.

**11:07** Hochzufrieden verlassen die drei Kantonsschüler die virtuelle Welt der Lounge und bezahlen 12 Franken für eine Stunde Internet.

**11:35** Ein KV-Lehrling betritt die Medialounge und erkundigt sich nach einem günstigen St.Galler Internet-Provider. Er wird von Murat nach seinen Gewohnheiten befragt. Für Leute, die sich öfter im Ausland aufhalten, empfiehlt sich ein Account bei CompuServe oder AOL, da diese beiden Provider Einwahlknoten auf der ganzen Welt betreiben.

Für den jungen Kunden trifft dies allerdings nicht zu, so dass sich ein Provider mit regionaler Präsenz und gutem Support anbietet. Schliesslich entscheidet sich der Lehrling für ein gerade laufendes Sonderangebot der Medialounge. Für 20 Franken pro Monat und ohne zusätzliche Anmeldegebühren ist er dabei (<http://www.st.gallen.ch/dialup>).

**12:07** Verschmitzt lächelnd schickt Adeo seinem zufällig vorbeischlendernden ehemaligen Lehrer eine spontane Nachricht, die auf allen drei Bildschirmen in den Schaufenstern als Laufschrift erscheint: «Guten Tag, Herr Meyer, wie schmecken die Pommes Frites?».

**13:45** Adeo richtet die Quicktime Virtual Reality-Kamera und das Stativ, um im Kinok an der Grossackerstrasse einige fotorealistische 3D-Aufnahmen zu machen, welche für die Gestaltung der Kinok-Homepage verwendet werden sollen, die demnächst auf [www.st.gallen.ch/kinok](http://www.st.gallen.ch/kinok) abgerufen werden kann.

**14:17** Murat Tutam lädt via Internet deutsche und englische Übersetzungen für die neusten japanischen Games herunter und druckt sie aus. Als Dienstleistung werden sie den im Mediastore angebotenen Originalspielen beigelegt. Dann widmet er sich einigen Hackerseiten, die im Internet sogenannte Move-Lists und Cheats zum Herunterladen anbieten. Dabei handelt es sich um Tips und Tricks, um in Videospiele schwierige Hürden zu meistern und die nächste Spielstufe zu erreichen. In Insiderkreisen sind solche Informationen sehr begehrt.

**15:21** Ein Geschäftsmann erkundigt sich, wie er seine St.Galler Firma optimal auf dem Internet präsentieren kann. Er wird unter anderem auf die Website «St.Gallen Online» (<http://www.st.gallen.ch>) verwiesen, die von der Mutterfirma VADIAN.NET (<http://www.vadian.net>) unterhalten wird.

Die Medialounge ist Montag bis Freitag von 09:30 bis 21:00 und am Samstag von 09:00 bis 21:00 Uhr geöffnet.

Der Mediastore ist ausser am Donnerstag (09:30 bis 21:00) und am Samstag (09:00 bis 18:00) täglich von 09:30 bis 18:30 geöffnet.  
Tel. 071/222 50 01  
E-Mail: [welcome@medialounge.ch](mailto:welcome@medialounge.ch)  
Homepage: [www.medialounge.ch](http://www.medialounge.ch)

Das Dienstleistungsangebot der Medialounge umfasst folgende Punkte:

- Internet Terminals
- Callback Services
- Werbung im Internet
- Mietleitungen für Firmen
- Webdesign und Publishing
- Homepages
- Informations- und Werbepattform St.Gallen Online ([www.st.gallen.ch](http://www.st.gallen.ch))
- MediaStore

**15:29** Adeo kehrt mit der Kamera zurück und wird gleich von ein paar Jugendlichen in Beschlag genommen, die sich für Anime- und Game-Zeitschriften interessieren. Periodika wie EGM, Gamefan, Animania, Maniac, Videogames, Megafun oder N64 liegen im Laden zum Verkauf auf.

Vor hundert Jahren läutete die Begegnung europäischer Maler mit japanischer Kunst, namentlich mit Farbholzschnitten, ein neues ästhetisches Zeitalter ein. Der Japonismus wurde zur Modeströmung, die alle Bereiche des künstlerischen Lebens umfasste und grosse Breitenwirkung ausübte. Die Entwicklung des Jugendstils beispielsweise wäre ohne die japanische Ornamentik und Formensprache nicht denkbar gewesen. Die Begegnung mit der Kunst und Ästhetik Japans öffnete die Augen für eine vertiefte künstlerische Auseinandersetzung mit anderen aussereuropäischen Kulturen. In diesem Sinne ebnete der Japonismus gewissermassen den Weg für den Primitivismus und die abstrakte Kunst des 20. Jahrhunderts. Hundert Jahre später – an der Schwelle zum 21. Jahrhundert – ist es die Ästhetik und Bildersprache der Manga (Comics) und Anime (Zeichentrickfilme), welche grossen Einfluss auf die künstlerische Entwicklung des Westens ausübt. Virtual Reality, Cyberspace und Videogames beziehen ihren Wortschatz zum grossen Teil aus der japanischen Mythologie.

**15:39** Ein Mädchen bringt den ausgefüllten Bon für eine Gratis-Mailadresse in den Laden und erhält sofort eine kurze Einführung in die Handhabung ihres neuen E-Mail-Accounts.

Von **16:00** an sind die fünf Internet Stations ständig besetzt. Der grösste Teil der Surfer ist relativ jung, ältere Leute beanspruchen vor allem die Möglichkeit, E-Mails zu versenden.

Eine kleine Umfrage über die bevorzugten Websites der Surfer ergab folgendes Bild: Game- (www.battle.net) und Chat-Seiten sind die absoluten Favoriten. Vor allem das Chatten findet immer mehr AnhängerInnen: über das Internet kann man online mit Leuten aus der ganzen Welt Gespräche führen (Chat auf Deutsch: www.top.de/chat oder www.funweb.de; Chat auf Englisch: www.thepark.com). Sehr beliebt sind auch Seiten mit nützlichen Hinweisen zu Auslandsaufenthalten. Viele SchülerInnen informieren sich über Praktika im Ausland, über Studienmöglichkeiten oder Jobangebote.

**16:30** Ein mit Baseballmütze bewehrter Jüngling kommt in den Mediastore gestürmt und will

das vorreservierte Game «Starfox» abholen, das offiziell in der Schweiz erst ab dem Herbst erhältlich ist.

**17:11** Zwei Girls mit buntgefärbten Haaren und Pierce in den Augenbrauen erkundigen sich, ob sie mit ihren Ferienbekanntschaften in den USA via Internet billig telefonieren können. Standardmässig ist die Software «CoolTalk» in den neueren Versionen des Netscape-Browsers integriert. Jedem Computer wird beim Einloggen ins Internet automatisch die sogenannte IP-Nummer zugewiesen. Ist einem die IP-Nummer eines Freundes bekannt, kann man mit ihm über CoolTalk Kontakt aufnehmen und in erstaunlich guter Tonqualität kommunizieren. Matthias verweist zusätzlich auf die Software von WebPhone, die unter der Adresse <http://www.webphone.com> gratis heruntergeladen werden kann.

**18:45** Wie jeden Tag seit Eröffnung der Medialounge im April kommt Stefan und klinkt sich unter <http://www.battle.net> ein, um die virtuelle Ausgabe des Spiels «Diablo» mit Leuten aus der ganzen Welt zu spielen. Das Game beginnt mit einem komplizierten Rollenspiel in verschiedenen Chat-Räumen. Schliesslich begibt man sich mit bis zu vier Mitspielern gleichzeitig in sogenannte virtuelle «Dungeons», wo man mit Schwert, Bogen und Magie gegen allerlei Dämonen antreten muss. Das mystische Fantasy-Game hat sich zum eigentlichen Renner entwickelt. Stefan erzählt mir, dass sich normalerweise um die 6'000 SpielerInnen gleichzeitig auf dem Battlenet-Server tummeln. Da er sich auf einer speziellen Hackersite mit Spezialwaffen ausgerüstet hat, ist er quasi unverwundbar geworden und freut sich hämisch darüber, seine virtuellen SpielpartnerInnen auszutricksen.

**19:00** Heute findet gerade der erste HTML-Kurs für Internet-Einsteiger statt. Kursleiter Till Bannwart begrüsst die fünf KursteilnehmerInnen. Der ausgebildete Lehrer vermittelt Laien das Basiswissen zur Erstellung von einfachen Homepages. Fundamentale Kenntnisse der Seitenbeschreibungssprache HTML (Hypertext Markup Language) sind unabdingbar, wenn man sich praktisch mit dem Internet auseinandersetzen will. Der Kurs dauert zwei Stunden.

**20:17** Im Mediastore interessieren sich ein paar Kids für das neue «Star Wars»-Game. Man kommt auf Netzwerk-Spiele zu sprechen. Murat erzählt, dass ab Mitte Juni im Untergeschoss der Medialounge eine Multiplayer-Umgebung zur

Verfügung stehen wird, auf der alle gängigen Netzwerkspiele installiert sein sollen. Bei einem Netzwerk-Game treten bis zu acht MitspielerInnen an verschiedenen Computern im gleichen Spiel gegeneinander an. Die Kids geraten ins Schwärmen: «Netzwerk-Spiele sind der ultimative Kick. Man taucht ein in virtuelle Welten, wird absorbiert, gibt sich gänzlich dem Cyberspace hin».

**21:05** Der HTML-Kurs ist fertig, die TeilnehmerInnen verabschieden sich von Till, der gleich weiter muss, weil er einen Termin mit Piero Stinelli und Hans-Peter Oeri hat, den beiden Akteuren hinter den Kulissen.

**21:12** Adeo schliesst die Türen. Mit gesenktem Haupt verlässt der Battlenet-Kunde die Medialounge und kann es kaum fassen, dass die Zeit schon wieder um ist. Adeo setzt sich hinter einen Computer, um mit seinen japanischen Chat-Partnern in der virtuellen Welt von <http://www.thepalace.com> noch ein bisschen weiterzuquatschen.

Die Nacht ist noch jung.

#### GoEast GmbH

GoEast ist seit 1.5 Jahren ein kompetenter Partner für die Gestaltung von professionellen Websites. Ein erfahrenes Team übernimmt sämtliche Produktionsschritte von der Konzeptionierung über die Gestaltung und Programmierung bis zur Inbetriebnahme. Es werden auch Datenbankanbindungen, Shopping-Lösungen, Volltextindizierung und Workgroup-Systeme über Internet/Intranet angeboten. Referenzseiten von GoEast sind z.B. <http://www.einstein.ch> oder <http://www.stoffel.ch>. Neben der Gestaltung übernimmt GoEast wir auch den Betrieb von Websites. Dank einer professionellen Infrastruktur mit Anschluss an eines der grössten Netzwerke der Schweiz kann ein zuverlässiger Betrieb garantiert werden. Falls Sie aber erstmal selber das Internet erforschen wollen, besuchen Sie das Internet-Café an der Bahnhofstrasse 9 in St.Gallen. Erfahrene Betreuer stehen Ihnen zur Seite, damit Ihr erster Ausflug in den Cyberspace zu einem angenehmen Erlebnis wird. Und wenn Sie dann noch mehr wissen wollen, belegen Sie einfach einen Kurs in der hauseigenen Internet-Academy.

#### GoEast

Bahnhofstr. 9  
9000 St.Gallen  
Tel. 071/230 30 25  
<http://www.goeast.ch>

#### Web-Bar Romanshorn

Brüggli  
Produktion und Dienstleistung  
hofstrasse 3 und 5  
8590 Romanshorn  
Tel. 071/466 94 94  
Fax. 071 466 94 95  
<http://www.web-bar.ch>  
<http://www.web-bar.ch/wbwo.htm>

#### Internet-Direkt-Café

Bahnhofstr. 17  
9500 Wil  
Tel. 071/911 60 61