

### KulturZeitRaum

Das Feuilleton der ZIF

**Alles klar, das macht mein Avatar** – Im Leben eines jeden ist nicht alles eitel Sonnenschein. Was liegt da angesichts realer Einschränkungen und Sorgen näher als die Erfindung eines zweiten, selbstredend besseren Lebens? Ein zweites Leben, das ich täglich leben und wo ich gestalten kann, noch bevor ich mich in meinem ersten Leben bewähren muß, in dem ich mich nach getaner Arbeit, vielleicht auch zwischendurch, auf jeden Fall am Wochenende und in den Ferien frei bewegen kann. Früher ging man in die Natur, las ein Buch, ging ins Kino, in ein Konzert, traf sich mit Freunden, um Erholung und einen Ausgleich zu den Mühen des Alltags zu finden. Wer Sehnsucht nach dem ganz anderen Leben verspürte, wurde seit den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts entweder zum Aussteiger, oder aber der Traum vom ganz anderen Leben blieb ein Traum – bis zum Jahr 2003.

Seither gibt es das zweite Leben zumindest als künstliche, virtuelle Welt (<http://www.secondlife.com/>). Kurz SL genannt, zieht diese neue, computertechnische Lebensform im Frühling des Jahres 2007 etwa 5,5 Millionen Menschen weltweit in ihren Bann. Je nach Tageszeit bewegen sich zwischen 15.000 und 35.000 Menschen im zweiten Leben gleichzeitig online und begegnen sich. In Deutschland agiert nach den USA und Frankreich die drittgrößte SL-Gemeinschaft. Gegenüber eher statischen Internetgemeinden wie etwa My Space, wo Menschen sich mit Botschaften, Texten und kleinen Videos höchstpersönlich und zum Teil erschreckend banal einbringen (O-Ton: „Hallo, ich bin die Tina und, äh, also heut war meine Lehrerin mal wieder voll kraß drauf ...“), eröffnet Second Life sowohl die Möglichkeit, das eigene Gesicht zu zeigen, als auch die Option, als vom SL-Bewohner selbst hergestellte Kunstfigur, Avatar genannt, ein zweites Leben zu führen.

Zwischenzeitlich hat das zweite Leben Gewicht, auch politisches Gewicht bekommen: eine virtuelle Version des US-Kongresses findet sich darin, die EU plant ihre Repräsentanz, Schweden hat in SL als erstes Land eine virtuelle Botschaft eröffnet, der französische Präsidentschaftswahlkampf des Jahres 2007 hat zum Teil online in SL stattgefunden, die Front National von Le Pen ist als großer Landkäufer aufgetreten und ebenfalls in den Wahlkampf um die Präsidentschaft eingestiegen, ein Büro von Greenpeace ist ebenso vertreten wie eine Repräsentanz des deutschen Bundeslandes Baden-Württemberg. Auch dem wissenschaftlichen Dienst des Bundestages ist SL ein Eintrag im Bereich *Aktueller Begriff* wert (13/07 vom 14.03.07).

Was aber ist Second Life eigentlich? Es ist eine dreidimensionale Internet-Simulation einer virtuellen Welt. Von der Software wird sie als kontinuierliche

Raumanimation präsentiert, in die nach Belieben Audio- und Videoelemente integriert werden können. Teilnehmer der zweiten Welt, die Bewohner heißen, erhalten eine Art Grundfigur, den bereits erwähnten Avatar, und Werkzeuge, um ihr zweites Ich zu gestalten, Objekte zu kreieren, in der SL-Welt zu navigieren, die hergestellte Welt durch eigene Kamerasteuerung in jeder gewünschten Weise zu betrachten und mit anderen Avataren zu kommunizieren. Schwerpunkte dieser Welt bilden die virtuell-soziale Interaktion zwischen den Teilnehmern und die Erstellung von Inhalten. Da der Phantasie der Bewohner keine Grenzen gesetzt sind und die Anbieter der zweiten Welt um den SL-Gründer Philip Rosdale (38) keine Regeln vorgeben, haben sich zahlreiche Themen-Gemeinschaften gebildet, in denen von den Teilnehmern selbst Rollen übernommen und, soweit gewünscht, Regeln erstellt werden. Die meisten Bewohner präsentieren sich als menschenähnliche Avatare, es gibt jedoch auch tierähnliche Gestalten mit menschlichen Eigenschaften, Vampire und nicht zuletzt Figuren aus dem Bereich der Sagen- und Drachenwelt. Den Avatar kann man sich also als die Integralmaske des Teilnehmers vorstellen, seinen graphischen Stellvertreter, der in Aussehen, Körper und Kleidung erschaffen, gestaltet und verändert werden kann. Hilfe beim Einstieg in die zweite Welt und bei der Erschaffung eines Avatars, der nicht durch Räume stolpert, gegen Wände stößt, scheinbar ziellos durch die Lüfte fliegt oder unvermittelt in die Tiefe oder ins Wasser stürzt, findet der Einsteiger bei Mediendesignern, etwa unter <http://www.secretsofsecond-life.com/>. Der Internetbenutzer und SL-Besucher steuert alsdann seinen bewegungstauglichen und präsentablen Avatar in der zweiten Welt, läßt ihn interagieren, spielen, Handel treiben und mit anderen kommunizieren. Dies geschieht per öffentlichen oder privaten Chat mit zahlreichen Darstellungsoptionen. Die Hintergrundwelt bzw. reale Basis des zweiten Lebens existiert in den „Linden Labs“ in Kalifornien. In dem Labor bildet eine große Zahl von Servern das sogenannte SL-Grid (Gitter), das die weltweite Zugänglichkeit und das Funktionieren der zweiten Welt ermöglicht.

Die Besonderheit von SL charakterisiert die Bundestagsinformation wie folgt: „Trotz seines spielerischen Charakters unterscheidet sich Second Life von herkömmlichen Internet-Spielen: es gibt keine Handlung, kein vorgegebenes Ziel, keine Stufen oder Punkte, die erreicht werden könnten. Der Schwerpunkt liegt vielmehr auf der sozialen Interaktion zwischen den Teilnehmern sowie dem Erstellen von Inhalten, wie beispielsweise dem Gestalten von Landschaften, dem Bau von Häusern oder der Anfertigung beliebiger Gegenstände. Die virtuelle Welt wird also ganz von ihren Bewohnern bestimmt.“

Und in Wikipedia ist ergänzend zu erfahren: „Second Life fungiert auch als Plattform zur sozialen Interaktion für verschiedenste Communities. Gleichgesinnte können Gruppen bilden und über den integrierten Instant Messenger nicht nur mit Einzelpersonen, sondern auch mit allen Mitgliedern der jeweiligen Gruppe kommunizieren. Das Programm wurde bereits für Schulungen und virtuelle universitäre Vorlesungen genutzt, sogar Livekonzerte lassen sich virtuell durchführen. Die grafische Anlehnung an Computerspiele erlaubt den Teilnehmern, Second Life auch als Onlinespiel zu nutzen und zu begreifen. Viele Teilnehmer investieren ihre Zeit und ihre Fähigkeiten, die virtuelle 3D-Welt durch

neue Gegenstände (Kleidung, Accessoires, Wohnungen, Häuser, Landgestaltung etc.) permanent zu erweitern ... Gerade bei der Nutzung als Spiel zeigt SL eine Vielfalt an Animationen, die von den Lauf- und Flugbewegungen der Avatare über einfache Gesten und komplexere Bewegungen bis hin zu detailreich ausgestalteten Sequenzen geht, die sich vielfach kombinieren und bearbeiten lassen“ (Abruf vom 27.04.07).

Wie im echten Leben geht es aber auch im zweiten Leben nicht zuletzt um Geld. Die Währung heißt Linden-Dollar, und während der Avatar virtuell machen kann, was er will, holt ihn die Wirklichkeit beim Geld doppelt ein: einmal bei den Kosten für das online-Sein und dem Eintritt in das zweite Leben mit vollem Handlungsspielraum als Avatar, danach dann in der Phantasiewelt selbst, denn die virtuelle Währung hat einen realen Wert; der Linden-Dollar kann nämlich in US-Dollar transferiert werden. Der Wechselkurs steht im März 2007 bei etwa 290 Linden-Dollar zu 1 US-Dollar bzw. rd. 395 Linden-Dollar zu 1 Euro. So ist Second Life auch mit der realen Wirtschaft sehr konkret verbunden. Deren Hauptinteresse an SL liegt in den Bereichen Produktentwicklung, Marketing und Public Relations. Unternehmen wie etwa Adidas, BMW, IBM, Mazda, Mercedes Benz, Reebok und Sony freuen sich etwa über eine unerwartet kostengünstige Marktforschung und Unterstützung bei der Produktentwicklung. Sie präsentieren sich und ihre Produkte, sehr frühzeitig sogar Produktideen, wo kaufkräftige Zielgruppen agieren, zeigen sich damit als modern und auf der Höhe der Zeit, nehmen teil am Hype und fragen wie nebenbei die Resonanz auf ihre Produkte ab, beziehen potentielle Kunden in die Produktentwicklung mit ein und betreiben Kundenbindung.

Auch Musiker (U2) und bildende Künstler (etwa die Performance-Gruppe Second Front) haben das zweite Leben bereits für sich entdeckt. So entstehen gigantische, aber eben auch bewegliche Skulpturen, postmoderne Nachbildungen von Michelangelos David, und ein Klick weiter sind U2 in concert zu erleben. Erstes und zweites Leben vermischen sich in Second Life mitunter auf irritierende Weise.

Wo Neues entsteht, erheben sich immer auch kritische Stimmen. Der Fokus der Kritik an Second Life richtet sich zum einen auf die juristische Frage der Haftung und zum anderen auf die ästhetische Frage nach der Qualität der Graphikanimation. Die Betreiber von SL haften weder für die mit realem Geld erworbenen Güter noch für in SL vorgehaltene Guthaben. Bei einem einfachen Serverabsturz kann somit alles Hab und Gut in SL verlorengehen. Die Raum- und Figurenanimation wird von vielen als technisch rückständig, von einigen aber gerade als positive Eigentümlichkeit von SL empfunden. Immer wieder bewegen sich seltsam unfertig wirkende Avatare ungenlenk und scheinbar hilflos in der zweiten Welt, so als ob sie sich in ihr langsam vortasten und erst noch heimisch werden müßten. Für manche macht genau das aber den Charme von SL aus, und sie erkennen darin eine besondere Form von Authentizität. Im weiteren wird oft kritisiert, daß maximal 50 Personen gleichzeitig an einem spezifischen Ort in SL sein und miteinander kommunizieren können. Auch auf die Gefahren Sucht, Weltflucht und Verschuldung durch überhöhten Geldeinsatz im zweiten Leben wird immer wieder hingewiesen. Verschuldung aber kennt man auch in

der ersten Welt zur Genüge, und SL ist nur eine Möglichkeit der Weltflucht, positiv formuliert eine Möglichkeit der Daseinsergänzung unter vielen. Und immerhin eine sehr kreative. Eng verbunden mit der Weltflucht erscheint Kritikern das Suchtphänomen namens Internetabhängigkeit. Es werde durch das Eintauchen in eine selbstgestaltete Welt gesteigert, in der man das schafft, was man sich im realen Leben wünscht, aber oft nicht erreicht.

Alles, und vor allem das im wirklichen Leben Unmögliche scheint in Second Life möglich, der Körper wird neu erfunden, Träume aus der Kindheit werden wahr, gleiches Recht für alle, Toleranz als Prinzip. Aber auch das Gegenteil ist zu vernehmen, über Mobbing in der Gemeinschaft wird geklagt, Second Life wird als Empty Life empfunden, die Verweildauer pro Aufenthalt in Second Life soll außer bei Designfreaks sehr kurz sein.

Der Avatar ist eine weitere Maske auf dem Maskenball des Lebens. Als Avatar kann sich der Schüchterne forsch, der Höfliche vulgär, der Gehemmte lasziv, der Kleingeist gebildet, der Gebildete zwanglos geben. Damit eröffnet sich grundsätzlich ein interaktives Paradies, das nicht zuletzt für Bildungs- und Vermittlungszwecke genutzt werden kann. Teure Fernlernkurse werden der Vergangenheit angehören, wenn sich in der Gemeinschaft Gleichgesinnte zu angeleiteterem oder gemeinsamem Lernen treffen (man denke nur an die Geschichte des offenen Angebots von Linux und der dahinterstehenden Solidargemeinschaft) – aber das ist Zukunftsmusik, machen doch Glücksspiele, erotische und unternehmerische Angebote derzeit die hauptsächlichen Nutzungsfelder neben der individuellen und Gruppen-Avatarkommunikation und -interaktion von Second Life aus.

Haben Sie ein zweites Leben?

© Dr. Jörg Wormer, München, 28.04.2007