

Mittwoch, den 16. Mai 2007, Galerie der Heinrich-Böll-Stiftung, 19h

Das Zweite, das das Erste ist.

Im Mit-Mach-Web spiegeln sich vor allem Vorlieben, Neigungen und Geschäftsinteressen der realen Welt

Vortrag von Rudolf Maresch

Ich habe lange überlegt, wie ich den Vortrag nennen möchte und bin dann auf einen einfachen Titel gekommen: „Das Zweite, das das Erste ist“.

Riesengroß war die Begeisterung, als der Begriff ‚Web 2.0‘ im Herbst letzten Jahres in aller Munde war. Ursprünglich gegründet von den beiden Medienmanagern Dale Dougherty und Craig Cline im Herbst 2005 anlässlich einer Fachtagung in San Francisco, um auf neue Trends im Internet hinzuweisen, meint der Begriff nichts anderes als ein von Usern gesteuertes Netzwerk, in dem sie alle Inhalte selber schaffen. Neue Software, Breitbandkabel und simpel zu bedienende Anwendungen laden zur kreativen Verwendung der Digitaltechnik ein. Rasant wachsende Nutzerzahlen und stetig zunehmender Web-Verkehr rufen Verleger, Händler und Kaufleute auf den Plan, die dort neue Geschäftsfelder und neue Geschäftsbeziehungen entdecken. „Das Internet“, so Rupert Murdoch vor britischen Verlegern in London letztes Jahr, „verändert unsere Geschäftsgebaren, die Art, wie wir miteinander reden, wie wir uns amüsieren. Es fordert uns auf, unser aller Talent einzusetzen, um dynamische, spannende Inhalte zu erzeugen und zu verbreiten.“

Altgediente Freaks und Netzkjunkies dürften sich in die Anfangs- und Gründerjahre des Webs zurückversetzt fühlen, als die Welt mit ähnlichen Sprüchen umdesignt werden sollte. Er wird sich an den Bau einer Tele-Polis erinnern, wo weder Schmutz noch Elend die Beziehungen der Menschen trüben, an Wunschidentitäten, wo Geschlecht, Ethnie und Körper keine Rolle mehr spielen; an Communities, die sich nach Interessen, Neigungen und Vorlieben formieren, oder an Computergames, die die Kultur aus dem Geist des Spiels neu begründen.

Mit dem Platzen der Internet- und Dotcom-Blase fanden die meisten dieser Zukunftsversprechen, die auf die postmodernen Verabschiedungsspektakeln folgten, ihr jähes Ende. Was davon den Börsencrash überlebte, wurde spätestens vom 11. September, vom War on Terror und dem Krieg gegen den Irak zermalmt. Weshalb sich mancher Zeitgenosse, der dem anarchistisch-individualistischen Traum geglaubt und Festanstellung und Job aufgegeben hatte, um in den Rocky Mountains als lonesome eagle mit Laptop, Handy und Breitbandanschluss ein intelligentes Dasein, frei von beruflichen Zwängen und fremdbestimmtem Alltag zu führen, sehr bald um Lebenszeit betrogen fühlte. Nicht nur, weil Aufträge, die er über den Bildschirm abzuwickeln gedachte, ausblieben, oder er mit den Diensten, die er übers Netz anbot, nicht mehr jenen Preis erzielte, um die Kosten des freien Landlebens zu decken, sondern auch, weil der DSL-Anschluss ein frommer Wunsch blieb. Das Verlegen von Glasfaserkabeln war den Kabel- und Telekomfirmen viel zu hoch. Wer konnte, verkaufte, bevor die Preise für Immobilien total in den Keller fielen. Der freelancer zog wieder in die Stadt und suchte eine Festanstellung - möglichst als Beamter an einer Hochschule.

Doch diesmal soll alles ganz anders sein. Natürlich. Von einer neuen Goldgräberstimmung ist die Rede, vom next big thing. Wieder soll, wie es in der Einladung heißt, das virtuelle Leben im Internet von den Mühen und Macken des materiellen Lebens befreien. Das Internet soll Menschen dazu verhelfen, so zu leben, wie sie es sich erträumen: unsterblich, selbstbestimmt, wunschgemäß. Erneut soll stofflich gebundene Emotionalität und Begrenztheit aufgebbar sein zugunsten ihrer willentlich synthetischen Neuerfindung.

Angesichts zig Millionen User, die sich rund um die Uhr auf sozialen Plattformen drängen, scheinen die hohen Erwartungen der Betreiber und Händler nicht ganz unberechtigt - zumal unzählige neue Welten, Treffpunkte und Dienste entstanden sind, die sich der kollaborativen Möglichkeiten des Netzes bedienen. Marktforscher schätzen, dass seitdem achtmal mehr Nutzer auf Web-2.0-Seiten unterwegs sind als noch vor zwei Jahren. In den USA sollen diese Besuche schon 12 Prozent des gesamten Traffics ausmachen. Vor zwei Jahren waren es noch 2 Prozent.

Und um die Gier der User nach Amusement, Wissen und Entertainment zu stillen, reichen Homepages, die wie einsame Inseln im Netz herumstehen, nicht aus. Dazu braucht es ein dichtes Netz aus Foren und sozialen Verweisen, die den raschen, direkten und symmetrischen Austausch mit anderen möglich machen. Aber auch eine Vielzahl kostenloser Dienstleistungen, die so selbstverständlich genutzt werden können wie Radio, Telefon oder Fernseher.

Diesen sozialen Wünschen und Bedürfnissen kommen Netzwerke wie My-space.com und Youtube.com oder auch Second Life nach. Sie stellen die Technik zur Verfügung, damit Millionen vorwiegend junger Menschen ihre Interessen und Neigungen teilen, sich ihre Meinung über Musik, Beziehungen und Reisen mitteilen oder sich zum virtuellen Schmusen oder Händchenhalten treffen können. Sven Gabor Jansky, Zukunftstrainer bei Forward to Business schätzt, dass derzeit rund 50 Online-Welten entwickelt werden, die die zweidimensionale mit der dreidimensionalen Welt, also HTML und Potcasts, mit der räumlichen Avatar-Welt vereinen wollen.

Ab und an ist das bereits möglich. Seit März können beispielsweise Nutzer sich bei Kaneva anmelden, eine Mischung aus second life, dem Videoportal Youtube und der Community-Seite MySpace. Auf dieser Plattform wird die Wohnung des Cyber-Ichs nicht nur mit virtuellen Möbeln und Musikvideos bestückt; der Nutzer kann sie auch mit realen Fotos und Musikvideos anreichern. Zusätzlich zu den maßgeschneiderten Avatars bekommen die Mitglieder eine Web-Seite, mit der sie ihr Profil anlehnen können.

Auch die in Mountain View ansässigen Entwickler von Multiverse Network bereiten sich auf die neuen virtuellen Welten vor. Das Unternehmen arbeitet an einem Standard, der es den Nutzern erlauben soll, mit ihren virtuellen Identitäten verschiedene Welten und Spielumgebungen zu betreten. Bei Webling.com oder Medium.com hat es den Anschein, als ob der Sprung der eigenen virtuellen Persönlichkeit auf Websites bereits geglückt sei. Wer sich auf diesen Seiten registrieren lässt, wird beim Surfen im Internet immer von seinem Avatar begleitet. Gelangt ein anderer Nutzer auf die gleiche Seite, wird dessen Figur ebenfalls sichtbar und man kann eine Unterhaltung starten Lesen und Einkaufen werden dadurch zu einem gemeinschaftlichen Erlebnis.

Glaubt man dem zitierten Zukunftstrainer, dann ist genau dies das Interessante an den virtuellen Welten. Man sieht den Avatar seines Gegenübers und kann viel realer auf den Anderen zugehen als in einem textbasierten Chat. Die Frage wird jedoch sein, wie offen die Standards sein werden, damit sich die verschiedenen Welten auch wirklich miteinander verknüpfen lassen.

Kein Wunder, dass auf diese virtuellen Kontaktbörsen, Gemeinschaften und Marktplätzen mittlerweile auch die Privatwirtschaft aufmerksam geworden ist. Elegant und ohne großen Aufwand lässt sich auf diesen Seiten die entsprechende Bannerwerbung ohne große Streuverluste platzieren, weswegen Rupert Murdoch circa 600 Millionen Dollar für MySpace.com, der Dienstleister Google etwa 1,5 Milliarden für Youtube.com und die

Holtzbrinck AG zuletzt etwa 85 Millionen für ein defizitäres Unternehmen wie StudyVZ investiert haben.

Der direkte Zugang zu Millionen von meist jungen Menschen zwischen 16 und 35 könnte sich als höchst lukrativer Markt entpuppen. Mit Hilfe dieser Dienste können Firmen genau *den* Partner, *den* Kunden und *den* Konsumenten erreichen, den sie haben wollen. Adidas, Sportartikelhersteller mit Sitz in Herzogenaurach, hat seit September letzten Jahres einen Shop in Second Life eingerichtet. Lohnend ist das Geschäft nicht. In einem Vierteljahr hat die Firma 23.000 Schuhe einer bestimmten Schuhmarke verkauft. In Lindendollars, der Währung von Second Life gerechnet, entspricht das einem Umsatz von rund 1 Million. Der Umtausch in echtes Geld ergab umgerechnet eine Summe von gerade mal 5.000 Euro. Für ein Unternehmen wie Adidas können sich solche Aktivitäten aber trotzdem auszahlen. Zum Beispiel könnte die Firma herausbekommen, ob bestimmte Waren bei der Kundschaft ankommen oder nicht. Statt reale Waren mit großem Aufwand zu bewerben oder zu produzieren, könnte eine digitale Kopie im Vorfeld zeigen, wie groß die Erfolgswahrscheinlichkeiten eines Fabrikats auf dem realen Markt ist.

Andererseits kommen Firmen ohne viel Aufwand an Millionen abgespeicherter Daten heran, die die User dort bereitwillig hinterlegen - und zwar so, als ob es die Debatten über Datenschutz und Schutz der Privatheit niemals gegeben hätte. Datenschützer reiben sich darüber auch verduzt die Augen - vor allem diejenigen, die noch die Aufregung über die staatlichen Sammelaktionen im Orwell-Jahr 1984 im Hinterkopf haben. Wer das alles für bloßen Datenalarmismus hält, sollte bedenken, dass der einzige Goldschatz, den diese Firmen im Tresor haben, die persönlichen Daten der User sind. Sollten Akzeptanz, Beliebtheit oder Aktienkurs einmal fallen und die Firma Insolvenz anmelden, sind es allein die gespeicherten Daten der User, die sich hinterher versilbern lassen. Die Hochleistungsrechner, die irgendwo im Keller oder auf den Cayman Islands herumstehen, werden dann längst abgeschrieben sein.

Ob sich eine solche Welt aus lauter bunten Avatarnen im Netz durchsetzen wird, ob eine Aussicht auf soziale Interaktion oder die Möglichkeit, die Warenwelt aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten, den hohen technischen Aufwand der Entwickler rechtfertigen werden, muss sich erst noch zeigen. Im Erfolgsfall werden sie Bestandteil des Alltagslebens und die Psychopathologien des Alltags genauso bereichern, wie seinerzeit die Blumenkinder von Haight Ashbury oder die Punks auf den Straßen Londons.

Gewiss sind die Möglichkeiten eines dreidimensionalen Internets noch nicht ausgeschöpft, und in der Zukunft wird es noch ganz andere Angebote mit besserer Grafik und besserer

Spielführung geben als bei Second Life. Vieles, was gegenwärtig als 3D verkauft wird, ist veraltet, zu umständlich in der Nutzung und in Wahrheit 2D. Was auf dem flachen Monitor erscheint, ist nun mal nicht räumlich. Es bleibt ein Spiel mit Illusionen, solange der Körper des Users nicht real einbezogen wird. Es sieht auch nicht so aus, als ob sich daran in naher Zukunft etwas ändern würde. In den allermeisten Fällen ist 3D auch wenig sinnvoll, noch immer basieren die meisten Inhalte des Internets auf Dokumenten wie Texten, Fotos, Videos oder Audio; und die sind extrem benutzerfreundlich.

Es mag sein, dass einzelne Spieler bei einem Online-Spiel reich werden, wie zuweilen kolportiert wird. Bekannt ist der Fall der Frau Chung, einer chinesischstämmigen Hessin, deren Avatar auf Werbetafeln im Second Life überall zu bewundern ist. Sie soll sich mittels virtuellen Immobilienhandels zum ersten digitalen Tycoon hochgearbeitet haben. Doch allein die Gebühr, die bei Lindenlab, der Betreiberfirma von Second Life, für den Erwerb von Grundstücken anfällt oder bei Inanspruchnahme der Dienste dort niedergelassener Firmen zu entrichten ist, deckt meist nicht mal die laufenden Betriebskosten des eigenen Rechners. Mir sind zu solchen Berichten allenfalls Las Vegas eingefallen. Wer sich vor Ort einmal mit den Croupiers oder Angestellten unterhalten hat, wird wissen, dass an den Konsolen und grünen Tischen immer nur einer gewinnt, nämlich das Kasino.

Ob in der Politik, in der Liebe oder bei einer Verhandlung vor Gericht - wir alle, so der amerikanische Soziologe Erving Goffman, spielen Theater, und zwar immer exzessiver - wenn wir den Kulturwissenschaftlern glauben Vor allem seitdem sich die Sozialsysteme ausdifferenziert haben und wir gezwungen sind, auf mehreren Bühnen gleichzeitig zu agieren. Dabei wechseln wir ständig unsere Rollen und Skripte, wodurch Selbstdarstellungs- und Reflexionsstress zunehmen. Für die Akteure bedeutet das erhöhte Fähigkeiten zur Mobilität und Statusveränderungen, zum gekonnten Einsatz von Stil, Ton und Habitus, aber auch Improvisation und Bewältigung von Brüchen und Konflikten.

Früher galt das Theater als ein solch privilegierter Ort der Selbstbeobachtung. Es war eine Institution mit architekturem Rahmen, Anfang und Ende und festen Verteilungen von Funktionen. Wer welche Rolle innehatte, stand nie in Zweifel. Heute nimmt es nur noch eine marginale Position ein unter den Medien. Es hat den Anschein, als ob sich das Theatrale entgrenzt hat. Es wird allgegenwärtig und überformt soziale Handlungsebenen und Ausdrucksformen. Rollenzuweisungen und soziale Zugehörigkeiten funktionieren nicht mehr so eindeutig wie früher. Sie überlappen sich, fließen und mischen sich. Man ist

Vater und Lehrer, Käufer und Anbieter, Aktionär und Wähler, Hobbyfilmer und User in einem und oft genug in Konflikten mit Sozialsystemen.

Wird hingegen alles Theater, ist der Grenzfall erreicht. Die Ausnahme wäre zur Regel geworden. Das Theater hätte nicht nur seinen Bühnencharakter verloren, es würde auch einem kulturellen Mechanismus folgen, der überall die gesellschaftlichen Prozesse formiert, ohne aber deren sozialen Sinn zu liefern. Folgt man Guy Debord oder Jean Baudrillard, dann haben westliche Gesellschaften diesen Schritt zur Simulation längst hinter sich. Ein symbolischer Tausch ist in den Gesellschaften des Spektakels nicht mehr möglich. Onlinespiele, wie Second Life oder World of Warcraft reagieren auf diesen gesellschaftlichen Wandel. Sie antworten auf Bedürfnisse und Sehnsüchte der sozialen Rollenspieler und treten in gewisser Weise das Erbe des Theaters an. Sie bieten den Akteuren eine rechnergestützte Spielwiese, auf der sie probehandeln, probelieben oder probeleben können.

Goffmans Bemerkung macht aber noch auf etwas anderes aufmerksam als auf jenen „Fall ins Barbarische“, den Hartmut Böhme, den ich gerade breit zitiert habe, ihr zubilligen will. Sein: „Wir alle spielen Theater“ meint auch den Umstand, *dass* wir spielen. Jan Huizinga hat 1933 bei seiner Rektoratsrede an der Universität Leiden auf den positiven Beitrag des Spiels für die Entwicklung von Kunst, Poesie und Philosophie hingewiesen. Spiel ist danach eine - ich zitiere: „freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen nach vorher vereinbarten Regeln abläuft.“

Neben einem Gefühl der Freude und Spannung wird es von einem Bewusstsein des Andersseins begleitet, das den Spieler aus seinem gewöhnlichen Leben reißt. Für Huizinga ist alles, was dem Mysterium verwandt oder dem Schein zugehörig ist, dem Spiel nahe: also auch die Verkleidung, die Verstellung, die Verführung und so weiter. Roger Caillois, Freund und Weggefährte Georges Bataille, hat festgestellt, dass Huizinga das Spiel bar jeglichen materiellen Interesses darstellt. Damit sind Wett- und Glücksspiele, die zum Selbstverlust und zur ruinösen Selbstverschwendung des Individuums führen können, ausdrücklich aus dieser Definition herausgenommen. Diese Ausgliederung hat natürlich Folgen.

Huizinga entgeht der bedeutende Anteil, den das Spiel bei verschiedenen Völkern für die Ökonomie und das soziale Leben ausmacht. Caillois hat hier natürlich den Potlatch im Auge, jene soziale Verpflichtung zum ruinösen Geben und Nehmen also, an dessen Ende derjenige die Oberhand behält, der seinen Rivalen und Konkurrenten mit Geschenken überhäuft, bis dieser nichts mehr zurückgeben kann. Auf diese Weise haben Kulturen und

Gemeinschaften ihre Macht demonstriert. Sie haben mögliche Rivalen gedemütigt und dadurch an Ruhm, Ehre und Rang hinzugewonnen. Gleichzeitig sind sie auf elegante Art und Weise ihre überschüssigen Energien, Güter und Begabungen losgeworden. Nach der exzessiven Verschwendung konnten sie wieder zum Erwerbsprozess zurückkehren.

Was will ich damit sagen? Spiel ist sowohl ein Mittel, um sich der Sorgen des Alltags zu entledigen, als auch eine soziale und kulturstiftende Angelegenheit. Reine Vergeudung von Zeit, Energie und Talent ist dabei im außermoralischen Sinn zu verstehen, also gerade *nicht* kulturkritisch. Andererseits ist Spiel nur eine mögliche Form des leidenschaftlichen Sich-Verlierens. Dem Bedürfnis nach Zerstörung und Verlust dienen auch andere emotionale Regungen: der Tanz und der Karneval, die Erotik oder der Krieg, die Prunk- und Trunksucht oder der Tod.

Im Internet heißen solchen Bühnen und Schauplätze, auf denen wir spielerisch agieren, pokern oder rauschhaft verschwenden können: Windows. Es sind Fenster, durch die wir in eine andere Wirklichkeit schauen und steigen und uns der - Zitat von Bataille - „insubordinierten Tätigkeit der freien Verausgabung widmen können“. Es ist eine Art Alice im Wunderland, die uns in Erregungszustände versetzt, die, noch mal Bataille, „toxischen Zuständen verwandt sind“. Nur dass wir dort nicht bloß Welten vorfinden, sondern sie auch aktiv gestalten und umgestalten können oder müssen.

In Online-Rollenspielen ist der User Schöpfer und Autor seiner selbst, nicht mehr Vollzugsorgan vorgegebener Normen und Ziele - wenn wir deren Betreiber glauben. Anfang der 1990er Jahre stellte die US-amerikanische Psychologin Sherry Turkle darüber im Selbstversuch und in zahlreichen Interviews mit Teilnehmern eingehende Studien an. Das Internet erschien ihr schon damals als ein riesiges Sozillabor für Experimente mit Ich-Konstruktionen und Rekonstruktionen. In sog. MUDs, sozialvirtuellen Spielwiesen, die ausschließlich textbasiert sind, ist es möglich, einen rasanten Wechsel der Identitäten vorzunehmen und sein Selbst ohne Rücksicht auf irgendwelche körperliche Gebrechen, auf Geschlecht oder Rasse neu zu erfinden.

„Das wirkliche Leben ist nur eine meiner Bühnen, und zwar nicht unbedingt die, auf der ich am besten spiele“, kommentierte ein Student sein Lebensgefühl. Dort könnte man „alles sein, was du willst“. Anonymität des Netzes und Ungebundenheit an Raum und Zeit boten dem User eine Fülle von Möglichkeiten mit Masken, Schminke und Mimikry zu experimentieren und die Grenzen der realen Welt zu überschreiten. Sie zogen offenbar vor allem Neurotiker und Paranoiker, Voyeuristen und Selbstdarsteller an, die Sehnsüchte und

unerfüllte Wünsche auslebten. Bereits in sog. MUDs waren Anmache, Gender-Swapping und virtuelle Ehebrüche möglich.

Eine Zeitlang glaubten die User, dass derartige Handlungen und Fantasien, die im real life erhebliche Verantwortlichkeiten nach sich zögen, folgenlos bleiben würden. Im Netz könnte man, wie ein Mudder meinte, keinen Schaden anrichten - Frau Balkow hat das bestätigt: Man muss keine Angst haben, wenn man dort in verruchten Vierteln unterwegs ist, dass man möglicherweise sein Leben verliert.

Zum Umdenken kam es aber erst, als eine virtuelle Vergewaltigung ruchbar wurde. Ein Mann namens Dr. Bungle hatte sich als Frau verkleidet und eine Frau virtuell überwältigt. Den Muddern dämmerte, dass das Spiegelstadium zu verlassen und den Spiegel, der vor dem Einbruch des Realen bewahrt, zu zerschlagen, ebenso ernste Konsequenzen zeitigte wie im realen Leben. Ich weiß aus der Erinnerung nicht mehr genau, was damals die Folge für denjenigen war. Ich weiß nur, es war eine lebhaft und sehr heftige Diskussion und ich glaube, dass es keine strafrechtlichen Konsequenzen gab. Amy Bruckman, die Assistentin bei Sherry Turkle, hat danach auch einen Aufsatz über Gender-Swapping im Internet verfasst.

Mehr als zehn Jahre später hat sich das verstärkt. Vor allem das unternehmerische Selbst, das Talent für Selbstdarstellung und Selbstvermarktung in sich spürt oder sich seiner expressiven Begabungen bei Arbeitskollegen, Freunden und Bekannten nicht hinreichend gewürdigt sieht, entdeckt das Mit-Mach-Web für seine Aktivitäten. Ihm, aber auch dem Besserwisser, dem intellektuell Verkannten oder Hartz-IV-Empfänger bietet das Weg 2.0 ein überaus reichhaltiges Angebot, seinen Neigungen zu alternativen Selbstentwürfen rund um die Uhr nachzugehen. Das Netz bietet all denen eine Chance, die im ersten Leben Schiffbruch erlitten haben. Im Mit-Mach-Web bekommen sie all jenen sozialen Kredit oder sie können sich jenes soziale Kapital anhäufen, das sie im Alltagsleben vermissen und das ihnen andere vorenthalten.

Wer sein Produkt, seine Person oder sein Geschäftsmodell geschickt verpackt, kann unter Umständen auf die Effekte des viralen Marketings hoffen. Viele haben sich deswegen ein Profil zu- oder ihr Produkt abgelegt, in der Hoffnung, dass es durch virtuelle Mund-zu-Mund-Propaganda entsprechend gewürdigt, verbreitet oder promotet wird. Für manch hoffnungsfrohen Nachwuchs oder altgedienten Senior war das auch schon von Erfolg gekrönt. Gut dokumentiert ist der Fall der Christina Dolce, aka Forbidden, die es von einer kleinen Kosmetikerin bis zum Playboy-Covergirl gebracht hat, mittlerweile ein Jeanslabel

vertreibt und pro Auftritt bis zu 5000 Dollar verdient. Oder der Fall des 79-jährigen Peter Oakley, der unter dem Pseudonym „Geriatric1927“, ich nehme an, das ist sein Geburtsdatum, zum Superstar bei Youtube avancierte. Mit seinen Angeboten, fortan aus seiner Vergangenheit zu berichten, animierte er etliche Jugendliche zu Grußbotschaften. Laut eines Berichts des *Tagesspiegels* will er jetzt eine Coverversion des Who-Klassikers „My Generation“ aufnehmen. Frau Dietz hat gesagt, man könne ihn bereits in Youtube bewundern.

Obwohl ein zweites Leben mit nahezu grenzenlosen Möglichkeiten verheißen wird, wird die reale Welt nur dupliziert und maßstabsgetreu nachgebaut. Sie haben die Bilder gesehen. Statt extraterrestrische Räume zu schaffen, bauen die Nutzer, obwohl es dort weder regnet, hagelt, stürmt oder schneit, Häuser. Sie bauen, obwohl ihre Avatare sich von einem Ort - von einer Insel - zu einem anderen beamen können, Verkehrsnetze. Sie fordern Avatare zur Probefahrt auf, obwohl sie angesichts der Grafik und Steuermöglichkeit hinter den Autorennspielen der 80er Jahre zurückbleiben.

Es verwundert daher nicht, dass man bei seinen Streifzügen durch 3D-Landschaften ein Holocaust-Museum besuchen kann oder auf Herrn Sarkozy, Frau Clinton und Frau Christiansen stoßen kann; dass man beim WDR fernsehen, die *Bild-Zeitung* lesen oder bei der Deutschen Post einen Brief aufgeben kann; dass man einem Verleger beim Lesen im Literatur-Café zuhören oder der Band Juli beim Konzertieren zusehen kann. Wem das wiederum zu legal, zu profan und alltäglich ist, der kann in einen Puff gehen, in illegalen Spielhöhlen zocken, Geldwäsche betreiben und Kinderpornos finden. Sie kennen die Meldung, die vor ein paar Tagen über den Ticker gelaufen ist.

All diese dunklen Seiten der Plattform haben bereits das FBI und die Strafverfolgungsbehörden auf den Plan gerufen. Das britische Fraud Advisory Panel des Institute of Chartered Accountancy warnt in einem Bericht davor, dass virtuelle Welten wie Second Life zunehmend für Betrügereien und Diebstahl interessant werden. Diese lukrativen und wachsenden Märkte seien noch nicht ausreichend rechtlich geregelt. In Second Life und anderen virtuellen Welten werden virtuelle Güter und Dienstleistungen über virtuelles Geld ver- und gekauft; Online-Kriminalität sei aber nicht virtuell, sondern durchaus real. Diese Meldung ist vor kurzem über den Heise-Ticker gelaufen.

Solche Berichte über wachsende Kriminalität, also vorwiegend Geldwäsche, und Verbrechen haben den Run der Nutzer auf diese Seite nicht bremsen können. Obwohl von den über 6 Millionen Nutzern vielleicht mal gerade ein paar zehntausend aktiv sind, glaubt jede Firma - Daimler, IBM, wer auch immer - und jeder Markenträger - Clinton, Sarkozy,

Christiansen - aufgrund des Rummels und Getöses, den Journalisten anfachen, im zweiten Leben eine Niederlassung haben zu müssen. Und genau da liegt, meiner Meinung nach, der Hase auch im Pfeffer. Second Life und alle Derivate, die ich aufgezählt habe, reproduzieren nur vorgefertigte Netzumgebungen. Ich habe gelesen, dass es in Berlin eine Gruppe gibt, die versucht, Berlin mit der Mauer möglichst detailgetreu nachzubauen, auch der Reichstag wird genauso, wie er an der Spree steht, noch mal im Second Life nachgebaut. Warum, weiß ich nicht, aber anscheinend gibt es Leute, die viel Zeit haben oder jemanden, der das bezahlt.

Es werden Gewohnheiten, Verhaltensweisen, Sehnsüchte und Geschäftsmodelle in die virtuelle Welt verlagert, die wir aus der alten kennen. Selten war Marshall McLuhans Wort von den ‚extensions of men‘, den ‚Ausweitungen des menschlichen Körpers‘, passender als hier. Schon Peter Weibel hat vor fünfzehn Jahren diese Missstände bei der Medienkunst angeprangert, die echte Interaktivität nur simuliert. Künstler wie Nam June Paik bauten mit ihren Objekten und Plastiken nur die reale Welt nach. Der Stumme Buddha zum Beispiel, den leeren TV-Schirm.

Gewiss sind die neuen virtuellen Umgebungen vom re-entry des Beobachters geprägt. Mit Augen, Händen oder Ohren ist er am Entstehen des Kunstwerks mal mehr, mal weniger beteiligt. Doch alles, was er operational oder intervenierend verändern oder arrangieren kann, ist vom Operateur im Voraus berechnet. Der Nutzer, der sich seinen Avatar baut und ihn bewegt, schnippelt letztlich nur jene Programmteile zusammen, die der Programmierer vorher für ihn gestaltet hat. Als der ehemalige Fußballmanager Calmund versucht hat, seinen massigen Körper in einen Avatar zu zwingen, stieß sein Designer bald an virtuelle Grenzen.

Damit will ich nur sagen: Dem Entwerfen eines Selbst nach Gutdünken sind strenge technische Grenzen gesetzt. Was am Schirm aktualisiert werden kann, hängt im hohen Umfang vom technischen Maß ab: von Taktfrequenz, Rechenkapazität, Übertragungsgeschwindigkeit, von der Überwindung des Rausch-Signal-Abstandes sowie der Architektur der Programme und der Bau- und Funktionsweise der verwendeten Hardware. Deswegen brechen auch die Server der Firma regelmäßig wegen der großen Belastung zusammen, was zu Störungen im Spiel führt. Wartungsarbeiten gehören natürlich dazu.

Der Cyberspace mag Züge einer autopoietischen Maschine zeigen, ein lebendiger Organismus im biologischen Sinne ist er aber nicht. Zählen, rechnen und kalkülisieren sind keine lebens- bzw. bestandserhaltenden Funktionen. Der Zeittakt der Prozessoren ist nicht

die unsrige. Der symbolische Raum, der im Innern der Maschine entsteht, ist ein rein numerischer. Hier ist alles streng determiniert, vorausberechnet und kalkuliert. Hier werden auch keine Fragen gestellt, Meinungen ausgetauscht, Kompromisse geschlossen oder strittige Normen oder Werte argumentativ begründet oder gemeinschaftlich bestimmt. Hier ist auch kein Disputieren und Schmeicheln, Verführen oder Bestechen, Aushandeln oder Leben in Provisorien möglich. Die Menge möglicher Interaktionen wird durch mathematisch festgelegte Regeln vollständig definiert. Schon deswegen bleibt dieser Raum, anders als vielleicht der Mond oder der Mars, für Lebewesen in der uns bekannten Gestalt unzugänglich und unbewohnbar.

Ich komme zum Schluss. Das Internet ist Massenmedium und Kulturinstrument zugleich. Von dem Wagnerianischen Getöse, das die Digitaltechnik begleitet hat, ist nicht mehr viel geblieben. Die kulturellen Entwicklungen und die anthropologische Langsamkeit konnten dem rasanten Tempo der Visionäre nicht folgen. Ein mathematisch makellos konstruierter Regenbogen am Rechner, eine Wanderung durch das virtuelle Gottfried-Helmwein-Museum in Second Life, der Auftritt einer Avatar-Band in einem der vielen Sims - Sims sind geschlossene Räume im Second Life - oder auch die bedächtigen Passfolgen kickender Roboter, all das mag beim erstmaligen Betrachten erstaunen und überraschen. Fesseln, das ist meine Meinung, vermögen sie auf Dauer ebenso wenig wie die Übertragung eines Punk-Konzerts im Netz, eines Fußballspiels auf dem Handy oder eine Theateraufführung auf dem Fernseher. Da liefern ein Sonnenuntergang in Malibu, ein Rundgang im Louvre, ein Beat oder Riff von den „Kings of Leon“ oder den „Bright Eyes“ oder die fußballerische Klasse eines Guti oder Kaká emotional wie sinnlich unvergleichlich intensivere Eindrücke und Erlebnisse als die technisch basierten.

Es mag sein, dass Counterstriker das anders sehen, das gemeinschaftliche Erleben und das Ohren betäubende Krachen und Zischen ihrer Maschinen ebenso intensiv wahrnehmen wie das reale Erleben. Das ist nicht nur eine Geschmacks- oder Generationenfrage. Stehen sie etwa am Schießstand mit einer echten Waffe in der Hand oder werden sie getroffen von einer Farbkugel beim Bocciaspiel, zeigen sie sich heftig irritiert über den Rückstoßeffect der Schusswaffe und die Wucht der Kugel, die sie am Kopf oder an der Brust trifft. Ganz zu schweigen vom Häuserkampf, den der Spieler am Bildschirm simuliert, und dem, den der amerikanische GI in Bagdad Tag für Tag erlebt.

Unser Leben ist viel zu kurz, als dass wir es vorwiegend in der Pixel-Welt verbringen sollten. Bei viel Glück zeitigt es circa 1.000 Monate oder 30.000 Tage. Ich habe davon 600

Monate oder 19.000 Tage schon verbraucht. Sie mit einem zweiten Ich in einer 3D-animierten Umgebung zu verbringen, erscheint mir albern und wenig reizvoll. Das hat offenbar auch Damon Albarn, Mastermind der Britpop Band „Blur“, erkannt. Unlängst erklärte er ‚Gorillaz‘, sein animiertes Avatar-Projekt, für gestorben. Offenbar hat er keine Lust mehr auf Augsburger Puppenkiste. Stattdessen gründete er „The Good, the Bad and the Queen“, eine Supergruppe, die auf realer Bühne und vor tobendem Publikum rockt. Theaterspielen wir täglich: am Arbeitsplatz, beim Small Talk oder beim Verkaufsgespräch. Dazu brauchen wir keinen Avatar. Täuschen, verstellen und verführen können wir auch da. Das können manche sicher besser als andere. Die Frage ist eher: Warum manche die Anonymität suchen und ein Pseudonym brauchen, um ihre Neigungen, Wünsche oder Sehnsüchte ausleben zu können. Adorno hatte Unrecht. Es gibt ein wahres Leben im falschen - im ersten wie im zweiten. An dieser Stelle halte ich es mit Jochen Distelmeier, dem Kopf der Band „Blumfeld“, die sich mittlerweile aufgelöst hat. In einem seiner schönsten Songs reimt er die Zeile: „Ich bin okay, das Leben ist schön, ich lebe gern.“