

KULTURDRIFT. VON DER ERDE ZU DEN STERNEN ZUR VIRTUELLEN REALITÄT. SIND WIR NOCH NICHT AM RICHTIGEN ORT ANGEKOMMEN?

FAST SCHEINT ES SO, ALS WÜRDEN SICH DIE VORZEICHEN DER SOZIOKULTURELLEN MOBILITÄT NEU AUFSTELLEN: KANN DIE VIRTUELLE WELT DES SECOND LIFE EINEN NEUEN ERSATZRAUM BILDEN? WIE KONSTITUIERT SICH DIESE WELT? WOZU KUNSTWELTEN, WO DOCH IM WIRKLICHEN LEBEN DER TEUFEL LOS IST? IST DIE EINE RICHTIGE WELT NICHT GENUG? DIESER BEITRAG GEHT EINER KULTURELLEN WANDERUNGSBEWEGUNG NACH.

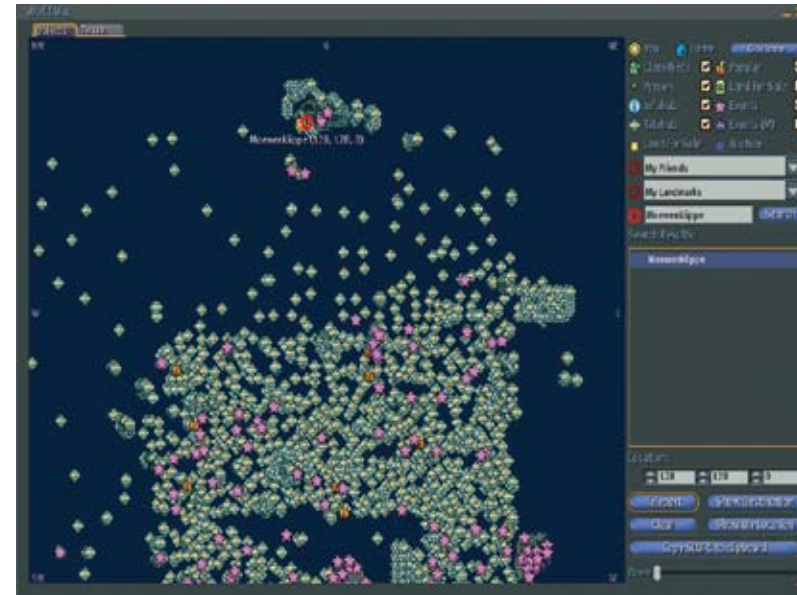
TEXT: DR. ANDREAS KORN, SCREENS: LINDEN LAB

Expandierende Kulturräume

Vertreter menschlicher Frühkulturen driften als Jäger und Sammler in vergleichsweise kleinen Gruppen durch geophysische Räume. Sie stehen einem Überangebot an Raum gegenüber, den sie im Kampf ums Überleben nach notwendigen Bedingungen und Ressourcen abscannen. Ergiebige Fundstellen von verwertbaren Rohstoffen und Nahrungsspendern motivieren die gereiften Kulturstufen der Nomaden zur Sesshaftigkeit. Immer größer werdende Gemeinschaften unternehmen Handelsbeziehungen und weiten das Netzwerk der Kommunikation aus, dabei sind sie freilich den Gefahren der Okkupation oder Infiltration feindlicher Gesellschaften ausgeliefert. Der Kulturraum dehnt sich zunehmend aus. Abenteuerlich sind Reisen eines *Marco Polo* oder eines

Christoph Kolumbus, waghalsig der *Way West* durch die Weiten der USA, aber auch im Dienste der Wissenschaft stehende Expeditionen eines *Alexander von Humboldt* in den Süden Amerikas (1799-1804) oder eines *Roald Amundsen* an den Südpol (14.12.1911) in bis dato unerforschte Areale. Im 20. Jahrhundert schließlich ist die Erkundung des Globus abgeschlossen, die geografische Karte ist vollständig. Lebensräume mit idealen Rahmenbedingungen verdichten sich zunehmend, sie stehen im Gegensatz zu den wenig ertragreichen oder durch extreme Klimabedingungen gekennzeichneten Territorien. Der Raubbau der Ressourcen, zugleich aber die Kenntnis über die Grenzen der Vorräte machen ein Umdenken und die Suche nach Alternativen erforderlich. Der Geopolitiker und Architekt *Herman Sörgel* beginnt 1928 mit der Aufnahme eines bizarren Projekts zur Neulandgewinnung. Zum

Zielgebiet zählt die Fläche des Mittelmeeres, dessen Teil-Trockenlegung neuen Siedlungsraum hervorbringen würde. Dieses *Atlantropa* soll Europa mit Afrika verbinden. Sörgels Berechnungen basierten auf der These, dass sich mit gewaltigen Staudämmen bei Gibraltar und an den Dardanellen die Zuflüsse zum Mittelmeer stoppen ließen und sich durch Verdunstung der Meeresspiegel um etwa 100 m absenken lasse. Dadurch würde eine neue Fläche von ca. 600.000 km² entstehen. Sörgels Projekt, dem er sich bis zu seinem Tod im Jahre 1952 widmete, bleibt Vision. Sicherlich sind neben dem euphorischen Grundgedanken viele Aspekte einer praktikablen Umsetzung – die Dämme müssten den seismischen Aktivitäten und der Plattentektonik widerstehen – insbesondere aber auch Folgewirkungen und ökologische Schäden wie die Vernichtung des Lebensraumes tausender Arten oder der Anstieg der Weltmeere kaum berücksichtigt worden.



Die Kommunikationsgesellschaft wächst und nimmt neue Ausmaße an. Ihr Kulturraum dehnt sich zunehmend aus. Welten wie Second Life bieten eine neue Plattform (Screen: Ausschnitt der Inselwelten von S.L.)

an Orte vorzudringen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Weg vom Kalten Krieg und von den Belastungsproben des Vietnamkrieges driftet eine multinationale Crew in den Weltraum vor und füllt eine gute Unterhaltungsstunde mit phantastischen Geschichten und Situationen, die jenseits der Alltagsrealität liegen. Den Aufbruch in den cinematischen Illusionsraum wollten die Fans der Serie miterleben.

Second Life

Schnitt: Normalzeit und wirkliche Wirklichkeit. Ich lande am Flughafen in Venedig, besteige den Bus und gelange zum Piazzale Roma. In diesem Nadelohr angekommen, wechsle ich erneut das Transportmittel und erreiche mit dem Vaporetto oder einem Wassertaxi das Ziel im kanaldurchzogenen Venedig. Beim ersten Aufenthalt und mit dem Blick auf die erhabenen Häuser und alten Paläste fühle ich mich um Jahrhunderte zurückversetzt. Alte und neue Wirklichkeiten verschmelzen. Szenenwechsel: ich starte zum ersten Mal die Applikation *Second Life*. In einem Auswahlmenü bestimme ich Geschlecht und Aussehen meines Charakters. Zur Kennzeichnung greife ich auf einen vorgegebenen Nachnamen zurück. Nach der Grundkonfiguration, ich heiße in meinem neuen 2. Leben Heribert Boa, schicke ich mein Alter Ego mit einem Linden-Dollar in der Tasche, der Währung in *Second Life* (SL), los. Zuerst materialisiert sich der Avatar in einer Art Empfangsportal. Für einen kurzen Moment ist die Figur un-bekleidet, bevor sich die zuvor ausgewählte Kleidung dauerhaft zeigt. Ähnlich wie im Ankunftsort der *Piazzale Roma* erreichen kurz nach mir andere Kunstfiguren den dreidimensionalen Raum. Begleitet von textbasierenden Pop-Up-Fenstern werden, einem Tutorial im Computerspiel gleich, Grundlagen der Bewegung und Interaktion vermittelt. Fortbewegung wie Gehen, Fliegen oder das Benutzen von Fahrzeugen, Interaktion mit Objekten und anderen *Avataren* lassen sich im virtuellen Neuland erproben. Eine Figur

namens Max kommt auf mich zu und bietet mir seine Freundschaft an. Er stammt aus Argentinien, wir tauschen einige Kurzinformationen aus. Er möchte gerne wissen, ob ich ein Mann bin oder eine Frau, schließlich kann sich hinter der Figur beides verbergen. Wir trennen uns wieder und jeder erkundet die neue Welt weiter. Zu Disposition stehen, so die Betreiber von *Linden-Lab*, Möglichkeiten zur Erkundung, Erschaffung, zum Kaufen und Verkaufen, zum Treffen und Kommunizieren, zum Spielen und zum Besitzen. Ich beginne zunächst damit, mein Aussehen zu verändern. Dazu rufe ich einen Editor auf und wechsele Farbe und Länge meiner Haare. Endlich gelingt es mir, die Karte des Tutorials zu verlassen, und die Reichweiten langsam zu erfassen. Eine zweidimensionale Karte zeigt Inselflecken mit kleineren und größeren Ballungen, im Norden befindet sich eine deutsche Enklave. Objekte wie Palmen wiegen sich in der Kunstwelt im Wind, Leuchtstrahler drehen sich, Springbrunnen und andere Dinge geben der Szene Bewegung. International sind die Nomaden, die wie ich durch den Raum ziehen. Mein Deutsch, Englisch und Spanisch reichen natürlich nicht aus, mit jedem zu kommunizieren. Eine Table-Dancerin, die in einem Außengelände auf mich zukommt, ist weniger an der Kommunikation interessiert, sie will nur meine L\$. Tag- und Nachtwechsel geben der Simulation weitere an der Realität orientierte Züge. Vergleicht man allerdings die Grafik mit zeitgemäßen Online-Computerspielen, so zeigt sich die Welt mit mäßigen Details. Sind aber die vielen Fotomappings geladen, verschwinden die anfänglichen Grauzonen und Grobaufösungen zunehmend und zeigen z.T. passable Fotos, animierte Gifs, auch Quicktime-Movies bieten Eye-Catcher. In einem Fotoladen wird mir ein schwenkbares Panoramamotiv des Husumer Hafens dargeboten, zuweilen wird ein Link auf eine entsprechende Internetseite gezeigt. Die Spielfigur wird im *Third-Person-View* oder wahlweise im *First-Person-View* gelenkt. Der Fliegen-Modus ist nicht mit dem *Ghosting* im Computerspiel gleichzusetzen, wo über Cheat-Konsolenbefehle die Spielfigur durch Räume und Wände fliegen kann. *Second Life* arbeitet mit Kollisionserkennung, Wände sind nicht zu durchdringen, allerdings kann man in alle Gewässer eintauchen und sich dort gehend, nicht schwimmend fortbewegen.



Fliegen ist aber die schnellste Fortbewegung. Nahezu alle Terrains stellen Inseln dar, die sich im Flug, einem *Ikarus* gleich, gut übersehen lassen. Manche werden vielleicht an den Spieleklassiker *Myst* erinnert mit seinen Inseln und Verbindungsbüchern. Die World-Map verweist mit besonderen Kennzeichnungen auf attraktive Locations (Events), den eigenen Standort oder auf die Position einiger Freunde. Der neue Raum ist wirklich groß und wird durch weitere Zukäufe und Ausgestaltungen immer größer. Per Klick wird das Teleportieren ausgelöst, auch können numerische Werte oder Inselnamen zum Sprung an den gewünschten Ort verhelfen. Manche Gebiete sind vorübergehend geschlossen, wenn sich zu viele Avatare darin aufhalten, oder sie verbieten den Zugang (No Entry). Die visuelle Welt setzt sich aus Gebäuden, Pflanzen, Bäumen

und insbesondere aus Marktplätzen, Ausstellungshallen und Mall's zusammen, die mit diversen Produkten aufwarten. Dazu gesellen sich mehr oder weniger große Scharen von Cyberreisenden. An der Austernbucht im deutschen Gebiet springen zuweilen Delphine über das Wasser, die die Kunstwelt auch neben den Avataren beleben. Werbeplakate kündigen Events an oder lenken den Blick auf umfangreiche Angebote an Kleidung und Accessoires. Vielfältige Gelegenheiten verführen zum Kauf oder zur Bestellung von virtuellen und realen Produkten. Auch sind dem Rotlicht-Milieu angehörige Dienste an vielen Stellen unübersehbar. Nicht zuletzt kann man auch virtuelles Land erwerben oder beispielsweise Räumlichkeiten anmieten. Im Sektor *Moewenklippe* kostet eine Strandhütte 300 L\$ in der Woche. Zum amtlichen



Wechselkurs kann am 10.4.07 ein Euro in 400 L\$ getauscht werden. Der Kurs schwankt. Für einen US \$ erhielt man in den letzten 12 Monaten zwischen 240 und 350 L\$. Die Tagesschau (19.10.2006) berichtete davon, dass die Nutzer täglich 450.000 US \$ umsetzen. Das ist mehr als Unterhaltung, das ist E-Commerz. In der Welt des SL hat der User immer die freie Entscheidung, wohin der Weg geht, ob und mit wem Kommunikation aufgebaut wird und wozu er Geld ausgibt. Aufgaben wie Quests im Computerspiele gibt es in dieser Simulation zunächst keine. Jedenfalls bin ich in meinen ersten Erkundungen noch nicht auf konventionelle Formen des Computerspiels gestoßen. Dabei stellt der Betreiber in Aussicht, mit anderen oder allein an Tutzenden von Spielen wie *Ego-Shooter*, *Fantasyrollenspiele* oder *Puzzle- und Strategiespiele* teilnehmen, oder

sich auf Schatzsuche begeben zu können. In erster Linie ist SL aus meiner Sicht ein dreidimensionaler Chat, eine Promotion-Plattform und ein Großmarkt für unterschiedlichste Produkte und weniger ein Spiel. Die Attraktivität oder die erhoffte Bedeutung ist so groß, dass sich neben privaten Usern immer mehr Firmen dort eine Nische einrichten und Werbeagenturen beauftragen, ihr Image dort erstrahlen zu lassen. Begeistert von den vielen Nutzern plant die schwedische Botschaft dort eine Präsenz, Hochschulen und Radiosender rücken mit Bildungs- und Unterhaltungsprogrammen in den Kunst-raum vor. Studenten sollen dort z.B. Vorlesungen besuchen können. Ob der eine nur kurzweilige Unterhaltung findet, der andere gezielt mit einer Community regelmäßige Streifzüge unternimmt oder mit

Nicht nur in *Second Life* ist Geschlechtertausch eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Etwas das im ersten Leben bei vielen Usern dieser Welten verpönt wäre, ist in ihrem zweiten Leben ganz normal. (Screen: Treffen auf andere Avatare) (l.o.)

Nicht nur das Leben der Individuen gewinnt mit *Second Life* eine zweite Ebene. Sportvereine, Marken-träger und andere große Institutionen präsentieren sich im 3D-Web. (Screen: Schalke Trikot für den Avatar für 50L\$) (r.o.)

Neue Medientechnologien haben es schon immer erlaubt alte Medienformen zu reproduzieren oder in sich aufzunehmen. Selbst das gute alte Panorama findet sich in SL wieder. (Screen: Panorama-Bild im SL-Fotogeschäft) (l.u.)

In einer Welt ohne Haptik ist die Optik von noch zentralerer Bedeutung, als sie es schon im ersten Leben ist. Je nach Ziel, Stimmung oder Einfall kann im zweiten Leben das persönliche Aussehen life und mit ein paar Mausklicken verändert werden. (Screen: Avatarsign) (r.u.)

Waren handelt, *Second Life* versucht neue Interaktionsmöglichkeiten zu erproben. Seine heterogene Struktur macht es wie das Internet zu einer Konstruktion mit äußerst unterschiedlichem Anspruch. Die mehreren Millionen Nutzer beweisen aber, dass sie sich freiwillig in den virtuellen Raum begeben wollen. Was sie wirklich dazu bewegt, was sie sich davon versprechen und wie lange der Sog dauert, kann hier nicht beantwortet werden.

Ich würde mir aber vorstellen, dass das Dispositiv menschlicher Sehnsucht und fehlende oder nicht zu erreichende territoriale Räume die Kolonisierung des Kunstraums grundlegend motivieren. Seien es die Räume der Online-Games oder die des *Second Life*.