

André Seifert
Second Life
Ein Reisebericht

Second Life, das ist eine Reise vom totalen Kapitalismus in den totalen Kapitalismus.

In den letzten Monaten wurde in den deutschen Massenmedien ja sehr laut von diesem zweiten Leben, dieser zweiten Chance für jedermann geschwärmt.

Als ich also endlich mein Rüstzeug zur Teilnahme an der digitalen Lebensrealität von heute beisammen hatte – einen zumindest den Mindestanforderungen für die Nutzung des besagten Programms entsprechenden Internetzugang – wollte ich mich natürlich auch gleich einmal in dieser sagenumwobenen Welt umsehen.

Ich besorgte mir also einen Namen und eine Identität fürs zweite Leben und schwebte auch schon bald aus der Nichtexistenz ins wirkliche Leben von Second Life herab.

Als erstes landet man in einer Art Trainingscenter. Dort soll man allerhand lernen - wie man geht und steht, Sachen hochhebt und kommuniziert. Kommunizieren ist ganz wichtig in Second Life, das wichtigste überhaupt. So sagt man.

Man lernt natürlich auch, seinen Avatar optisch verändern zu können. Und das ist eigentlich der größte Reiz an der ganzen Sache – sich einmal so zu bauen wie man in der wirklichen Welt eigentlich gerne aussehen würde oder wie man sich innerlich fühlt. So viele empfindsame Seelen sind ja beispielsweise mit einem grobschlächtigen Äußeren gestraft. Auch Möchtegern-Schläger mit dafür viel zu zartem Knochenbau soll es schon gegeben haben.

Hier kann man sich nun also endlich den passenden Körper zum eigenen Ich erstellen – und das Experimentieren ist durchaus interessant, würde man doch nur bei den ersten Umbaumaßnahmen nicht ständig von irgendwelchen Mitteilnehmern auf Konfrontationskurs wahlweise angerempelt, über den Haufen gerannt oder auf der Suche nach einem ruhigen Plätzchen zur Selbstverschönerung beharrlich auf Schritt und Tritt verfolgt.

Die ersten zwischenmenschlichen Kontakte in Second Life fand ich also nicht gerade angenehm. Ich sah mich von muskelbepackten, blonden, braungebrannten Surfertypen umzingelt, die mich wie gesagt mit großer Beharrlichkeit belästigten. Vielleicht aus dem Grund, weil ich ein anderes Schönheitsideal als sie bevorzugte. Individuelle Schönheitsideale sagen ja tatsächlich viel über einen Menschen aus. Man merke sich: Wer gerne wie eine Mischung aus kalifornischem Beachboy und wagnerischem Hünen aussehen würde, neigt nicht zu Sensibilität und Zurückhaltung im zwischenmenschlichen Umgang. Ich selbst hingegen war schon bei meinen ersten Schritten im Second Life ständig auf der Flucht. Da konnte mir die zweite Realität leider keine schönere Alternative zum bisherigen Alltag bieten.

Bei meiner eigenen körperlichen Gestaltung stellte ich fest, daß ich im mich für keine außergewöhnlichen Merkmale entschied. Ich blieb meinem herkömmlichen Geschlecht und meiner herkömmlichen Körpergröße treu und entschied mich im Unterschied zur Natur nur für eine dezente Knollennase und eine etwas rundlichere Statur. Einige Tage später versuchte ich auch einmal, als Frau durchs zweite Leben zu schreiten – aber das geschah nur als eine Art Beschäftigungstherapie um der Langeweile mit etwas Abwechslung zu begegnen. Viele Menschen träumen aber scheinbar davon, fuchsähnliche, plüschige Wesen in sämtlichen Regenbogenfarben zu sein. Die sogenannten Furbies. Man sieht sie überall. Einmal sprach mich eines an und ich wußte einfach nicht, was ich solch einem Geschöpf sagen könnte. Mit der Kommunikation klappte es bei mir überhaupt nicht. Ich wurde insgesamt zweimal angesprochen – und beide Male entschied ich mich, die Ansprache zu ignorieren. Beim ersten Mal sagte das Plüschgeschöpf aber auch einfach nur meinen Namen, wahrscheinlich weil ich ihm im Weg stand. Und beim zweiten Mal sagte jemand „hi“ - vielleicht zu mir, vielleicht zu jemand anderem. Ich wollte keine Verwechslung riskieren, weil ein paar virtuelle Meter weiter hatten alle Avatare etwas, das wie Sex aussehen sollte. Ich hatte dazu keine Lust.

Aktivitäten, die wie Sex aussehen sollen, werden in Second Life fleißig betrieben. Deshalb gibt es auch so viele Sperrgebiete und exklusive Zonen, wo es wohl richtig heiß hergehen muß. Leider kann ich darüber nichts berichten, denn man kann nicht einfach so einmal durch diese Orte hindurch schlendern. Das kostet schon richtiges Geld, für Zahlungsunwillige nicht geöffnet.

Wenn man nicht zahlungswillig ist, sind die eigenen Möglichkeiten in Second Life ohnehin schnell ausgeschöpft. Womit wir beim totalen Kapitalismus wären. Reale Menschen zahlen reales Geld für virtuelle Gegenstände und Dienstleistungen in der Polygonwelt Second Life. Das ist kein Scherz, sondern bittere Wirklichkeit.

Aber die Verlockungen sind ja auch allgegenwärtig. Die Landschaften in Second Life sind ohne Übertreibung die reinsten Werbeflächen. Überall liegen und stehen Dinge bereit, die man gegen Geld in sein Inventar kopieren darf. Und es gibt auch zahlreiche Läden, in denen man ebenfalls für reales Geld Mode oder Frisuren oder schönere Haut oder auch Dinge für den virtuellen Hausgebrauch kaufen kann. Wenn man kein 0815-Avatar von der Stange sein will, muß man schon investieren. Für astronomische Summen kann man sich da etwa Turnschuhe für den Avatar von angesagten Marken der hiesigen Realität kaufen. Ein weiterer trostloser Aspekt der Erfindung. Es herrschen in der neuen Welt die gleichen Modediktate und Zugehörigkeitscodes wie in der alten. Man kann übrigens über eine Suchfunktion nach den Läden suchen, die das anbieten, was man gerade meint zu brauchen, aber alle unzweideutigen Angebote – sofern es sie geben sollte – gehen leider in der Flut an Porno-Reklame unter, die einem überall um die Ohren gehauen wird. Es ist eine kostspielige, billige Welt.

Aber man kann ja immerhin fliegen in Second Life. Nein, nicht mit dem Flugzeug, sondern ganz selbstständig ohne fremde Hilfsmittel. Also fliegt man schleunigst ganz weit weg von den ganzen Shopping Malls und Eros-Centern.

Dann fliegt man so über den Ozean hinweg in den Sonnenuntergang hinein und stößt irgendwann mit der Nase an einen der zahlreichen verbotenen Sektoren, zu deren Durchquerung man nicht autorisiert ist. Ich hatte mir bei meinem insgesamt 3tägigen Aufenthalt in Second Life schnell angewöhnt, menschenleeren Orte wie Strände und Wälder aufzusuchen, aber selbst die waren keineswegs immer öffentlich – irgendwo standen immer irgendwelche virtuellen Luxusvillen, deren umliegende Gelände man natürlich auch nicht betreten durfte. Es gibt offensichtlich reale Menschen, die sich ihren Elitarismus in Second Life einiges kosten lassen. Es wirken die gleichen Mechanismen wie in der realen Welt. Statuskämpfe und Vertreibungen aus vielleicht möglichen Paradiesen. Das Elend dieser zweiten Welt besteht darin, daß die Wesen die sich darin aufhalten eben doch nur die gleichen kleinlichen, besitzstandwarenden Geister sind wie in der realen Welt auch. Mein Haus, mein Pferd, meine Yacht, meine Frau, meine goldene Kreditkarte – hier wie da.

Was mich persönlich am meisten an Second Life störte, war das Gefühl überwältigender Einsamkeit, die mich dann auch recht schnell dazu trieb, das Programm nach besagten 3 Tagen endgültig von meiner Festplatte zu verbannen. Ich kann mich an nur wenige Begebenheiten im realen Leben erinnern, in denen ich mich so einsam fühlte wie während meines gesamten Aufenthalts in Second Life. Und die traurige Ahnung, daß nicht wenige Menschen ihr Sexualleben, ihre gesamten zwischenmenschlichen Begegnungen in die virtuelle Welt verlegen, sagt einiges über den grausigen Zustand unserer realen Lebenswelt.

Die Feuilletons reden es den Menschen derzeit ja förmlich ein, daß Second Life eine tolle Alternative zum realen Elend sei. Es wird im TV gern von Hartz IV- Empfängern berichtet, die sich in Second Life ein bißchen Selbstwertgefühl verschaffen können – was natürlich allseits hingenuommener Weise im realen Leben nicht möglich ist. Second Life wird somit die Funktion einer Art mentalen Aufrichtungsanstalt für die in der realen Welt an den Rand Gedrängten zugeschrieben. Was die harte Wirklichkeit (also die Damen und Herren, die sie gestalten) nicht mehr leisten will, das soll man sich bitteschön in Second Life holen. Nur dumm, wenn einem der

Staat nicht genug Almosen zur Verfügung stellt, daß man sich einen den Minimalanforderungen für die Teilnahme an Second Life genügenden Computer und Internetzugang leisten kann. Aber im Prinzip ist es den Regierenden ja auch egal, ob die Untergebenen ein Selbstwertgefühl haben können oder nicht. Eigentlich ist es ja besser für Regierende, wenn die Untergebenen kein Selbstwertgefühl haben.

So fliehen diejenigen von uns, die es sich leisten können, ins zweite Leben. Und wir bekommen gar nicht mehr mit, was hier drüben vor sich geht – im Land der 0 Euro-Praktikanten und 1 Euro-Akademiker, der unaufhörlich steigenden Kinderarmut, eines Gesundheitssystems, das mittlerweile Menschen die nicht das Glück haben, ihre Behandlung privat finanzieren zu können, verrecken läßt. Wir hüpfen im rosa Fell durch Second Life. Und sollten wir irgendwann zurückkehren, ist vielleicht erst recht nichts mehr da, was ein Leben in der Wirklichkeit noch erstrebenswert erscheinen lassen könnte.

© André Seifert, 2007

Dieser Text darf ohne Genehmigung des Autors von Privatpersonen für nicht kommerzielle Zwecke weiterverbreitet werden.

Für eine geplante kommerzielle Veröffentlichung (Zeitschriften, Bücher, kostenpflichtige Online-Angebote etc.) ist die Kontaktaufnahme unter folgender Website und die ausdrückliche Genehmigung des Autors erforderlich:

www.muse-magazin.de