

„Second Life“ unter Pixel-Palmen

Wismar – Der Computer macht es möglich. Internet-Nutzer schaffen sich eine eigene Welt, ein paralleles Leben. Ein Wismarer hat es ausprobiert.

„Wieso hat mein Avatar gerade keine Haare?“, fragt Ingo Skroblied aus Wismar den Bildschirm und liefert gleich die Erklärung: „Da wurde wohl die Matrix nicht richtig geladen.“ Im realen Leben ist er 25 Jahre alt und derzeit arbeitssuchend als Fachverkäufer. Bei „Second Life“, der digitalen Spielwiese im Internet, heißt er „Ey3 Kidd“ und gehört zu denen, die einfach nur umherwandern. „Ich hab schon mal eine Holzhütte gebaut“, erzählt Ingo. Zeigen kann er die Hütte aus Pixeln und Polygonen nicht – jemand anderes hat sie vermutlich abgerissen. Sich selbst darzustellen, wie es im echten Leben nicht möglich sei, beschreibt Ingo seine Bestrebungen in der digitalen Welt. „Sonst braucht man echte Bretter, um ein Haus zu bauen. Das könnte ich im echten Leben nicht so, nicht alleine.“



Ingo Skroblied aus Wismar mit seinem Avatar aus „Second Life“. Vor zwei Jahren ist der 25-Jährige erstmals in die digitale Welt eingetaucht.

Vor zwei Jahren hatte er im Deutschlandradio vom neuen Trend „Second Life“ gehört und es ausprobiert. „Nach einer guten halben Stunde ist man drin“, erklärt er. „Ich bin rumgelaufen in der digitalen Welt wie in einem Videospiel, nur ohne Gegner.“ Aber erst nachdem Ingo Skroblied seinen Computer aufgerüstet hatte, spielt er regelmäßiger. Die Haare werden trotz größerem Arbeitsspeicher nicht immer geladen.

„Vor zwei Jahren war das einfach was Neues, was ich ausprobieren wollte. Aber ich mag auch den psychologischen Aspekt, sich ein zweites Leben zu generieren, wenn Entfernungen wegfallen und man Menschen aus aller Welt gegenübersteht, ohne das man da hinfahren muss“, erklärt er, während er per Klick auf den entsprechenden Knopf sein digitales Gegenüber fliegen lässt.

„Ich hab das Gefühl, dies ist die Zukunft des Internets, nicht mehr die scrollbaren Seiten, sondern mit einem digitalen Ich das Netz durchstöbern.“ Sein Avatar – so werden die digitalen Figuren genannt – ist in der Zwischenzeit gelandet, zwischen digitalen Häuserzeilen, die mehr noch als die realen von Werbung überzogen sind. Werbung für echte Waren und solche Produkte, die nur in der digitalen Welt existieren. „Es gibt Leute, die geben echtes Geld für virtuelle Möbel aus“, schüttelt Ingo Skroblied den Kopf. Er hat nur den einfachsten – kostenlosen – Zugang zu „Second Life“, er kann in der digitalen Welt kein Geld verdienen und auch keins ausgeben.

„Man kann für richtiges Geld digitales Land kaufen“, erzählt Ingo. „Das würde ich aber nicht machen, im Grunde ist digitales Land nichts wert, oder? Geld nur für ein paar Polygone und Pixel . . .“, überlegt er, während sein Avatar aufgehalten wird, als er ein Stück Land überfliegen will. „Das Land hat jemand gekauft, das ist jetzt für mich nicht

mehr zugänglich.“

Auch wenn ihn die digitale Welt reizt, sie ist zu komplex und Ingos Computer zu langsam, um sie voll auszukosten. „Wenn ich im Lotto gewinne und einen schnelleren PC habe, würde ich auch versuchen, im System Geld zu verdienen“, sinniert er. „Das versuchen aber sehr viele.“ Arbeiten in einem digitalen Büro, mit digitalen Mitarbeitern und einem Chef aus Einsen und Nullen. „Man muss nicht rausgehen oder irgendwo hinfahren zum Arbeiten, kann einfach zu Hause bleiben. Aber es geht auch was verloren, das Persönliche. Dafür kommuniziert man mit Leuten, mit denen man sonst nicht sprechen könnte, weil sie tausende Kilometer weiter weg leben.“ Echte Freundschaften, weiß Ingo Skroblied, kann die digitale Pixelwelt nicht ersetzen.

Für einige Menschen kann „Second Live“ zum ersten, zum echten Leben werden, aber: „Der Trend, denke ich, klingt schon wieder ab, auch weil die Welt zu komplex ist für einen schnellen Besuch zwischendurch. Man muss eine Menge Zeit mitbringen, um zu verstehen, was alles möglich ist. Aber dann ist es eine Welt, in der man sich verlieren kann“, erzählt er, während sein Avatar in einer digitalen Bushaltestelle sitzt, „das habe ich im echten Leben auch schon oft gemacht. Ich könnte auch Fahrrad fahren, aber das hat keinen Sinn, ich kann doch fliegen.“

Alles und noch viel mehr ist möglich in der digitalen Welt, „es geht zumindest wesentlich schneller als in der echten“. Ihn erinnere das Wandeln durch die Palmenwelten oder die winterlichen Schneelandschaften an den Film Matrix – der, älter als Second Life, erzählt, dass alles um uns herum nur eine digitale Scheinwelt ist. Und plötzlich: „Jetzt hat sich mein Rechner festgefahren, zum Glück ist das im echten Leben nicht so.“

In-online/lokales vom 28.12.2008 00:00

Quelle im Internet: <http://www.ln-online.de/artikel/2518601>