

Der Spiegel 1.8/2007, 17.02.2007

„Das neue Leben vor dem Tod“ (2007)

Der Medientheoretiker Peter Weibel über Internet-Spiele als eingelöste Heilserwartungen

S. 156-157



Kommunikationsforscher Weibel: „Second Life‘ ist die moderne Arche Noah“

Weibel, 62, ist Künstler, Medientheoretiker und Leiter eines renommierten Museums: des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe.

SPIEGEL: Herr Weibel, jeder kann sich in der Internet-Kunstwelt „Second Life“ eine künstliche Existenz aufbauen, sich eine Wunschidentität zulegen. Was halten Sie von diesem Internet-Spiel?

Weibel: Das Wort Revolution ist abgenutzt, aber in diesem Fall wäre es wirklich angebracht. Wir lernen eine neue Stufe der Interaktivität kennen. Bisher war es doch so: Menschen drückten auf Knöpfe, und dann bewegte sich etwas auf dem Bildschirm. Das aber war eine bloß formale Interaktivität. Oder es wurde rein verbal im Chatroom kommuniziert. Nun aber lassen sich sogar soziale Handlungen imitieren, durch Stellvertreter ausführen. Es entstehen neue Gemeinschaften jenseits der kriegerischen Ego-Shooter-Formate. Die Handlungsfelder sind demokratisch, offen. Das hat es vorher so nicht gegeben. Kunst und Leben werden eins.

SPIEGEL: Unternehmer, nicht Künstler haben dieses Spiel initiiert. Verstehen Sie es trotzdem als eine Art Kunstprojekt?

Weibel: Ja, ganz bestimmt. Denn es handelt sich – und das ist das Entscheidende – um eine komplett von Menschen erfundene Welt. Wer teilnimmt, entwirft an dieser Welt mit.

SPIEGEL: Schweden will sich dort Ende April mit einer virtuellen Botschaft niederlassen. Sind wir, die realen Menschen, endgültig in der von Jean Baudrillard kritisierten Zeit angekommen, in der nichts mehr echt, alles bloß simuliert ist?

Weibel: Wir sind weiter. Baudrillard bezog seine Simulationsphantasien immer auf Bilder und Gegenstände, nun sind wir aber bei den Handlungen angelangt. Und das ist das, was die Medien, gerade auch die Medienkünstler, immer schon wollten, aber nie ganz erreicht haben: die Simulation von biologischem und sozialem Leben. „Second Life“ ist eine neue Plattform. Die erste Plattform der Menschengeschichte war die biblische Arche Noah. „Second Life“ ist etwas Ähnliches.

SPIEGEL: Wie lässt sich das vergleichen?

Weibel: Nach der Sintflut bot die Arche Noah die Chance auf ein „zweites Leben“. Doch wurde noch die strengste Auswahl vorgenommen. Nur ein Paar von jeder Tierart fand Aufnahme. Nun wird erneut ein Zufluchtsort geboten, die Plattform aber ausgedehnt, jeder darf mitspielen, sich hierher flüchten. Schon der Begriff „Second Life“, der auf ein zweites Leben verweist, wirkt quasireligiös.

SPIEGEL: Inwiefern?

Weibel: Das zweite Leben erwartet uns den christlichen Vorstellungen gemäß nach dem Tod. Nun können wir uns während des Lebens in ein Paralleluniversum begeben. Die

Hoffnung auf ein zweites, neues Leben ist die wichtigste Heilserwartung der Christen. Sie wird nun, zugespitzt gesagt, technologisch eingelöst. Dass die Technologie immer auch solche religiösen Assoziationen zulässt, ist spannend. Im Gegenzug erinnern biblische Szenarien immer auch an technologische, überhaupt an wissenschaftliche Visionen: Da kann jemand übers Wasser gehen, auferstehen, in den Himmel fahren. **SPIEGEL:** Die Technik als Religionsersatz. Kann man das als camoufliertes Comeback des Religiösen sehen?

Weibel: Gewiss, das Religiöse beschäftigt uns mehr denn je. Man hat Gott für tot erklärt, doch er hat sich ins Unterbewusste der Menschen verzogen, dort übt er mehr Macht aus als zuvor. Im Zeitalter der Globalisierung kommen die Bedenken, die Ängste, die Sehnsüchte wieder, nur werden sie anders verarbeitet. Jeder versucht, sich in seine Arche Noah zu retten.

SPIEGEL: Bei „Second Life“ wird Geld verdient, es werden Gewinne gemacht, etwa mit Immobiliengeschäften. Das Spielgeld kann in eine echte Währung umgetauscht werden. Man könnte das Spiel, ganz profan, für eine moderne, radikale Version von Monopoly halten.

Weibel: Das stimmt. Es finden sich viele Versatzstücke aus anderen Spielen wieder. Etwas aber ist im Netz anders. In der realen Ökonomie gilt, je geringer die Verfügbarkeit, desto höher ist der Preis. Im Netz ist das dagegen so: Je besser etwas verfügbar ist, je schneller es verbreitet werden kann, desto mehr ist es wert.

SPIEGEL: Ist auch ein Krieg in diesem Zweit-Universum denkbar?

Weibel: Sicherlich. Und bei einem solchen Krieg, wie immer der dann aussieht, wird es wohl auch ums Geld gehen, das man damit verdienen kann.

SPIEGEL: Klingt nicht nach einem Paradies.

Weibel: Das ist eben keine Alternative, sondern eine Parallelwelt. Ich bin aber der Meinung, solche symbolisch ausgetragenen Konflikte verhindern echte. Wir hören immer von denen, die angeblich durch Computerspiele zu Gewalttätern wurden. Nicht aber von den anderen, bei denen die Aggression abgebaut wird. Wahr ist: Die Gewaltbereitschaft steigt real, das hat nichts mit Spielen zu tun. Viele werden auch ohne Computer zum Gewalttäter.

SPIEGEL: Das Leben im Netz ist nicht besser als das wahre Leben. Was ist dar-

an so attraktiv, gerade für erwachsene Spieler?

Weibel: Ich tausche mein reales, fremdbestimmtes Leben gegen ein anderes aus, das ich selbst entwerfe. Das ist doch eine Menge. Auch das Verständnis von Kunst und Kunstbetrachtung wird sich durch die neuen Internet-Welten verändern.

SPIEGEL: Und zwar wie?

Weibel: Wir alle möchten über das bereits Mögliche hinaus. Das gilt auch für Museen. Ich würde gern neue Wege beschreiten. Nur ein Beispiel: Der Besucher könnte im Museum mit einer Chipkarte einchecken. Er zieht die Karte durch Lesegeräte neben den Kunstwerken. Sobald er zu Hause ist, hat er die Werke als eine Art Videoinstallation auf dem Rechner.

SPIEGEL: Unsere Welt bis hin zum Kunstgott wird also immer virtueller?

Weibel: Das Theater, die Literatur sind auf ihre Art auch virtuelle Welten. Das wird jetzt einfach fortgesetzt und ausgebaut mit anderen, mit digitalen Mitteln.

SPIEGEL: Noch ist die Kunst im „Second Life“ wenig präsent.

Weibel: Im Oktober zieht das ZKM mit einer Filiale ein. Anlass ist der 10. Geburtstag unseres Museums. Ein normaler Museumsbau wäre zu langweilig, daher schicken wir einen mit Medienkunst beladenen Satelliten durch diese Welt.

INTERVIEW: ULRIKE KNÖFEL

es herrscht Feudalismus: wessen Land, dessen Gesetz.

Am Ende dieses Nachmittags in München sagt Flash: „Wenn wir unsere Konventionen aus der ersten Welt alle mit rübernehmen, bringt eine neue Welt ja gar nichts.“

EIN TREFFEN MIT GOTT

Die Linden-Dollar heißen so, weil es das Linden Lab ist, das „Second Life“ ins Leben gerufen hat. Sein Gründer, Philip Rosedale, ist also so etwas wie der Schöpfergott der neuen Kunstwelt.

Er ist ein prima Kerl mit offenem, sympathischem Gesicht, Strubbelfrisur und einem orangefarbenen Wohlfühlpulli. Er sitzt da mit zwei sympathischen Typen vor einer Leinwand, nimmt einen Schluck Mineralwasser, er nickt, streicht sich gekonnt über die Haare und zupft an seiner Nase, wobei sich ein professionelles Lächeln – locker und staatsmännisch zugleich – auf seinem Gesicht einfindet. Dann antwortet Gott, das Gespräch mit ihm dauert exakt acht Minuten und 27 Sekunden.

Der Film, den die Video-Site Youtube.com unter dem Suchbegriff „Philip Rosedale, CEO of Linden Lab“ als Zweites ausspuckt, ist ein Desaster: Gott spricht Programmierer-Kauderwelsch. Was für eine Enttäuschung – Gott spricht zu seinen Usern, und man versteht kein Wort.

Es geht um Server-Probleme, um CPU und GPU, Transformationstechniken, die Daten in dreidimensionale Grafiken verwandeln. Philip Rosedale fordert Geduld. Die echte Welt stehe derzeit alles andere als großartig da, nicht wahr? Dagegen habe sich seine Welt in wenigen Jahren mit enormer Geschwindigkeit entwickelt. Und Phil oder Philip Linden, wie sich sein Charakter in der virtuellen Welt nennt, nimmt noch einen Schluck Wasser, lächelt, klatscht bei einem seiner Interviewer ab und bedankt sich: Ende der Videobotschaft. Wow. Es hat ihm Spaß gemacht.

Dabei würde man ihm, dem genialen Erfinder und wohl folgenreichsten Weltenerschaffer und Gemeinschaftsstifter seit Moses, Karl Marx und Thomas Jefferson, natürlich gern ganz andere, die ewigen Fragen stellen, die nicht groß genug sein können, zum Beispiel:

Ist eine Welt nicht genug? Was ist an der ersten, der echten Welt, so schlecht, dass wir eine zweite brauchen? Sind Sie religiös? Welche Schulbildung, welche Ausbildung haben Sie genossen? Wer sind Ihre Helden in der echten Welt? Wie haben Sie es fertiggebracht, Mose Zehn Gebote auf sechs profane Regeln – The Big Six – zu kürzen? Sind Sie überrascht, dass sich das zweite Leben der Menschen hauptsächlich um Sexualität dreht? Wird es nicht Zeit, dass Sie den Menschen zürnen? Wer sind Ihre Jünger? Was unterscheidet Sie von Gott? Planen Sie eine dritte Welt?

Fragen über Fragen. Auf der Suche nach einem Gott unserer Zeit.

Weil dieser Gott eben eine durch und durch irdische Gestalt ist, dessen Biografie und beruflicher Werdegang in vielen Datenbanken nachzulesen sind, liegt es nahe, bei seiner Firma Linden Lab in San Francisco anzurufen.

Dort meldet sich eine weibliche Stimme vom Anrufbeantworter, die sich freut, dass der Anrufer im Geschäftsbüro von Linden Lab gelandet ist, die aber bedauert, dass dies außerhalb der Geschäftszeiten (montags bis freitags von 8.30 bis 17 Uhr, pazifische Zeit) geschehen ist. Die Durchwahl von Gott ist leider nicht bekannt, also warten.

Mr Philip Rosedale, 1968 in San Diego an der Westküste der USA geboren, Sohn einer Englischlehrerin und eines Navy-Piloten und Architekten, war in seiner Jugend eines der sogenannten Whiz-Kids, ein Computer-Wunderkind: Noch in der High School gründete er sein erstes Software-Unternehmen. Der studierte Physiker galt bald als Experte für Streaming-Technologie, er saß im Vorstand des Mediaplayer-Riesen RealNetworks, bevor er

„Second Life“-Brennpunkte Stripclub, Boutique, Demonstration
Für Sex, für Konsum, gegen Le Pen

