

Second Life: 3-D(igitalisierung) des „Alter Ego“

von Christian-Maximilian Steier

Einleitung

Virtuelle Räume gewinnen in unserer technisch geprägten Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Eine fundamentale Rolle spielt hierbei das Medium Internet, das ein wesentlicher Teil unserer Kommunikation geworden ist. Zunehmend verbringen Menschen ihre Zeit, sei es beruflich oder privat, im Internet und bauen sich dort ein virtuelles „zweites Ich“ (Alter Ego) auf. Dabei dienen diese virtuellen Identitäten - neben der computer-vermittelten Kommunikation (bspw. per E-Mail, Chat, Blog, Internetforum, etc.) - auch einer Form der Selbstrepräsentation. Eng mit der eigenen Identität verknüpft ist unser physischer Körper als ein zentrales Ausdrucksmedium, den man stets auch als einen kommunikativen Zeichenträger auffassen kann (Kleidung, Haarfrisur, Accessoires, Sprache). Im Sinne der persönlichen Identitätsdarstellung ermöglichen es die neuen aufkommenden digitalen Welten, die biologische Körperlichkeit in den Schatten zu stellen, um sich in einem physikalisch körperlosen Raum neu zu erschaffen. Die entstehende 3-D-Welt von Second Life stellt einen solchen Raum dar, in dem Mensch sich scheinbar losgelöst von seinem physischen Körper in einem bisher unbekanntem Ausmaß „3-D(igital)“ neu erfinden und darstellen kann. In der folgenden Ausarbeitung möchte ich diese (Neu-)Erschaffung eines „Alter Ego“ in der 3-D-Weltsimulation Second Life einmal genauer beleuchten.

Die virtuelle Welt aus dem Hause „Linden Lab“

Was ist eine virtuelle Welt, genauer Second Life? Die Idee zu einer virtuellen Welt reicht weit vor dem Entstehen von Second Life zurück. Zwei der bekanntesten Beispiele hierfür sind der Zukunftsroman „Neuromancer“ von William Gibson und der Zukunftsroman „Snow Crash“ von Neal Stephenson. Bereits 1984 beschrieb Gibson in seinem Roman „Neuromancer“ eine Welt der digitalen Körper in der sich die Figuren dieser Geschichte durch eine direkte Hirn-Computer-Vernetzung untereinander verbinden können. Die Menschen in seinem Roman vernetzen sich mit einem großen Computernetzwerk und begeben sich gemeinsam in einen nahezu halluzinatorischen Erfahrungsaustausch eines computergenerierten grafischen Raums, den Gibson mit „Cyberspace“ betitelt. Die Verwendung des Begriffs Cyberspace als digitalem Handlungsraum trug durch den Erfolg des Romans maßgebend zur Popularisierung dieses Begriffs bei und Gibson gilt seither als ein bedeutender Visionär der digitalen Welt. An dieser Stelle sei angemerkt, dass Gibson selbst bei seiner Wortschöpfung ein Modewort für seinen Roman im Sinn hatte, welches gut klingt und möglichst umfangreich seinerzeit transferiert, „was sich an Vorstellungen und Ahnungen um die neuen Technologien dreht. Gibson selbst hätte nie gedacht, (...), dass dieser Terminus von der IT-Industrie so ernst genommen würde; für ihn war das Wort nur ein literarisches Mittel.“¹ Die nachhaltige Durchsetzung des Begriffs Cyberspace anno 1984 bis dato als umgangssprachliches Synonym für die digitale, weltweite Vernetzung von Daten begründete der Autor und Zukunftsforscher Karlheinz Steinmüller vor allem damit, dass die Technologie in den Achtzigern entscheidend fortgeschritten war, „um die Vision virtueller Realitäten als ein effektiv erreichbares Ziel und ein sinnvolles technisches Leitbild erscheinen zu lassen, und das Konzept passte hervorragend in die Raster der Postmoderne-Diskussion um Medien, Simulation und das Verschwinden der Wirklichkeit.“² Nicht weniger wichtig ist Neal Stephensons Science-Fiction-Roman „Snow Crash“, der im Jahr 1992 erschienen ist. Auch in dieser Geschichte gibt es eine virtuelle Welt - genauer einen virtuellen Staat der „Metaversum“ genannt wird -, in der die Menschen des Romans mit ihren digitalen Figuren leben und interagieren. Stephenson verwendet in seiner Geschichte das Wort „Avatar“ zur Bezeichnung der digitalen Figuren. Der Begriff Avatar stammt aus der hinduistischen Philosophie und bezeichnet die Materialisierung der Gottheit

1 In Neuhaus (2006), Cyberspace als Marketing-Begriff

2 In Neuhaus (2006), Die Medienbegeisterung für VR zu Beginn der neunziger Jahre

„Vishnu“³, welche immer dann wieder-geboren wird, wenn auf der Erde Unrecht und Böses vorherrschend ist. Stephenson etablierte mit seinem Roman den Begriff Avatar als Bezeichnung für virtuelle Figuren und gehört zu dem - neben William Gibson u. a. - auch zu den Vordenkern von Second Life. Der Erfinder von Second Life Philip Rosedale sagte in einem Interview mit dem Journalist Stephen J. Dubner von der „New York Times“, dass er zwar schon vor dem Erscheinen des Romans „Snow Crash“ die Grundidee zu Second Life hatte, sich aber stark in der Ausgestaltung von Stephenson's Bild einer solchen virtuellen Welt inspirieren ließ.⁴

Der Name Second Life⁵ stammt aus dem englischsprachigen Raum und kann ins Deutsche mit „zweites Leben“ übersetzt werden. SL selbst ist eine sich anhaltend verändernde dreidimensionale Umgebung, die nur über das Internet erreichbar ist. Diese 3-D-Weltsimulation ist von der Firma „Linden Lab“ in San Francisco, Kalifornien ab dem Jahr 1999 entwickelt worden und ging am 24. Juni 2003 endgültig online. Um sich in SL bewegen und grundsätzlich interagieren zu können, bedarf es einer virtuellen Stellvertretung (Avatar). Oberflächlich betrachtet gehört SL zu der Gattung Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games (MMORP; zu deutsch „Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel“). MMORPs sind virtuelle Welten, die beständig für ihre Teilnehmerinnen und Teilnehmer zugänglich sind und sich teilweise an die reale Welt anlehnen⁶. SL stellt eine solche persistente, virtuelle-3-D-Welt dar, die von Avataren bevölkert ist. Jedoch unterscheidet sich SL in einigen wenigen aber wesentlichen Punkten von anderen Online-Rollenspielen:

Formale Ziellosigkeit⁷

Im Gegensatz zu anderer Massen-Multiplayer-Online-Rollenspielen fehlt es in SL an einem durchgehenden Spielgeschehen. Beispielsweise muss sich die Spielerin oder der Spieler im derzeit populärsten MMORP „World of Warcraft“ eine der zwei existierenden Fraktionen zu Beginn anschließen, eine persönliche Spielfigur aufbauen und fortan verschiedene Aufgaben erfüllen, um so seiner Fraktion bestmöglich zu dienen oder der anderen einfach zu schaden. Ist man dabei mehrfach erfolgreich kann man ein Spielabschnitt aufsteigen bzw. bekommt bessere Waffen oder ähnliches. In SL gibt es ein solches Spielgeschehen nicht. Man sucht sich dort eigenständig seine Aufgaben und Ziele für sein weiteres Bestehen.

Freie Mitgestaltung

In der SL-Welt kann im Prinzip so gut wie alles Vorstellbare erschaffen werden. Alle möglichen dreidimensionalen Objekte bis hin zur gänzlichen Umgestaltung/Neugestaltung des eigenen Avatars sind möglich. SL ist fast vollständig von ihren Bewohnerinnen und Bewohnern erschaffen und verändert sich fortlaufend durch hinzukommende Neuschaffungen. Grundbausteine sind so genannte Prims⁸, die mit dem eingebetteten Objekt-Editor in die verschiedensten Formen gebracht werden können. Es gehören einem automatisch alle Rechte an seinen erschaffenen Objekten und es ist einem frei zu entscheiden, wie zugänglich diese für andere Avatare sein sollen.⁹

3 Vishnu gilt als Erhalter, die barmherzige, mit den Menschen verbundene Gottheit (Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Vishnu> (20.6.2008))

4 Vgl. Dubner (2007)

5 Häufig im Internet, Print-Literatur und auch in dieser Arbeit mit SL abgekürzt.

6 Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Game (20.6.2008)

7 Diese Ziellosigkeit hat mir vor allem in meiner anfänglichen Exploration von SL so einige einsame Stunden vor meinem Computer beschert, da ich nach der Orientierungsinsel – in der man nach dem erstmaligen Anmelden in SL landet - in dutzenden avatar-leeren Orten schwer Kommunikationspartner finden konnte und auch sonst bald kaum viel Neues an den gängigen Orten zu entdecken war.

8 Prims (Abkürzung für Primitives) sind einfache geometrische Körper mit einer festgelegten Grundform (Kugel, Quader, Zylinder, etc.), die in Aussehen und Eigenschaft sehr variabel verändert werden können.

9 Dies ist auch das Fundament für Geschäftsaktivitäten in SL, da man seine Objekte auch an andere verkaufen kann.

Linden Dollar

SL hat seine eigene Wahrung, die Linden-Dollar (L\$). Das entscheidende an dieser Wahrung ist, dass sie an das umliegende Wirtschaftssystem gekoppelt ist. So ist es moglich Linden-Dollar in reale und umgekehrt zu tauschen (Linden Dollar <-> US Dollar).

Unsterblichkeit

Im Gegensatz zu den gangigen MMORPs gibt es keine notwendige Sterblichkeit, wodurch eine Spielrunde von vorn zu beginnen ware.

Aufgrund dieser doch sehr bedeutenden Unterschiede zu anderen MMORPs ist SL fur mich weniger ein Spiel als mehr eine Plattform fur ein zweites (oder gar drittes und mehr) digitales Alter Ego, mit dem sich Mensch online in einer sich standig weiterentwickelnden Welt uneingeschrankt bewegen kann. Es vereint Aspekte der Charaktergestaltung des Rollenspiels mit dem Prinzip des sozialen Netzwerks und der einfachen Mitgestaltung des Internets seit „Web 2.0“.

Gestalte dich selbst

Wie bereits angesprochen, findet das Wort Avatar seinen Ursprung im Hinduismus, in dessen Kontext es die menschliche oder tierische Fleischwerdung des Gottes Vishnu meint. Auch in SL trifft man vorwiegend Avatare in menschlicher oder tierischer Gestalt.¹⁰ Sich einen eigenen Avatar fur die 3D-Weltsimulation zu erstellen ist sehr einfach. Hand in Hand mit der Erstellung eines Benutzkontos¹¹ auf der offiziellen Webseite¹² erschafft Mensch sich seinen Avatar. Dabei ist es schon der erste Schritt, sich sein anfangliches Aussehen aus insgesamt zwolf Avatar-Vorgaben auszuwahlen. Diese setzen sich aus je sechs weiblich und mannlich definierten Vorgaben zusammen (siehe Abbildung 1).

Abbildung 1

The image shows the account creation interface for Second Life. At the top left is the 'SECOND LIFE' logo. To its right is the slogan 'Your World. Your Imagination.' Below this is a progress bar with three steps: '1 Create an Account', '2 Confirm Email Address', and '3 Download and Install'. The main section is titled 'Choose a starting look' and displays a grid of 12 avatar options (6 male, 6 female). A larger, more detailed 3D avatar model is shown on the right. Below the grid are input fields for 'Create a First Name', 'Select a Last Name' (with a 'Get Available Last Names' button), 'Email Address', and 'I live in' (with a 'Country' dropdown menu).

Im Anschluss gilt es sich ein Name fur sein zukunftiges Alter Ego zu uberlegen. Wobei lediglich der Vorname mit 2-31 Zeichen frei erfindbar und der Nachname aus diversen Vorgaben zu wahlen ist. Im Gegensatz zum Aussehen, welches spater noch komplett verandert werden kann, sollte man sich bei der Wahl des Vornamens bewusst machen, dass dieser ein wichtiger, kunftig unveranderbarer Teil seiner virtuellen Stellvertretung darstellt. Der Name kann ggf. sogar geschlechtszuweisend fur den Avatar als auch fur den Menschen dahinter wirken. In aller Regel assoziieren wir auf Grundlage

¹⁰ Wobei die Gestaltung nach menschlichem Aussehen eindeutig dominiert.

¹¹ Es gibt kostenfreie (Basis-Account) und kostenpflichtige Nutzerkontos (Premium-Account). Bei letzterem ist der Besitz von Land moglich.

¹² <http://secondlife.com/join>

von Erfahrungswissen gängige Namen fest mit einem Geschlecht (z.B. Peter mit männlich, Mandy mit weiblich, usw.). Eine solche Geschlechtsassoziation kann man sich hier zu Nutzen machen, will man beispielsweise sein biologisches Geschlecht in Form seines Avatars überwinden bzw. um eines (oder mehrere) erweitern. Sich von Anbeginn ein geschlechtsloses Avatar zu erstellen, ist hingegen nicht vorgesehen.

Um die Anmeldung erfolgreich weiterführen zu können, muss Mensch sich zunächst für ein Avataaraussehen und damit auch für ein Geschlecht entscheiden. Während der Erschaffung seines Avatars verfügt die Nutzerin oder der Nutzer dementsprechend nur bedingt über Partizipation in seiner individuellen Ausgestaltung, da der eigene Avatar weder geschlechtslos, zwei-(oder mehr)geschlechtlich oder einfach frei von Vorgaben kreiert werden kann, um sich dann erst später von Grund auf selbst zu gestalten. Ist das Benutzerkonto erfolgreich angelegt und damit die Geburt seines Avatars vollzogen, kann die Nutzerin oder der Nutzer diesen mit den Linden-Lab-Gestaltungswerkzeugen nach seinen Vorstellungen immer wieder umgestalten. Sein Avatar ist sehr variabel veränderbar. Die Gestaltungsmöglichkeiten lassen sich in die folgenden Hauptkategorien differenzieren: Körperteile (Form, Haut, Haare und Augen), Kleidung (Hemd, Hose, Schuhe, Socken, Jacke, Handschuhe, Unterhemd, Unterhose, Rock) und Körperanhänge („Attachments“). Ausschlaggebend für die weitere Grundgestaltung ist besonders die Kategorie „Körperteile“, da hier das virtuelle Geschlecht des Avatars bestimmt wird. Auch an dieser Stelle kann man lediglich zwischen einem männlichen oder weiblichen Körper wählen (siehe Abbildung 2). Geschlechtslosigkeit oder Mischvarianten sind ursprünglich nicht vorgesehen.

Abbildung 2

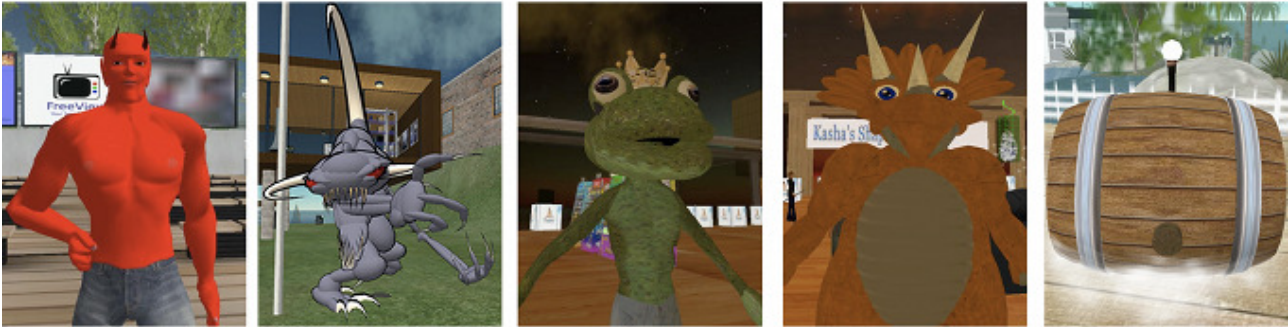


Bei der näheren Betrachtung seines kleiderlosen Avatars fällt auf, dass dieser kein direkt dargestelltes Geschlecht besitzt.¹³ Die übrigen Körperproportionen sind jedoch so gestaltet, dass sie eindeutig geschlechtszuweisend wirken. Mit den Gestaltungswerkzeugen lassen sich auch zwischengeschlechtliche Avatare erzeugen, in denen stereotype Geschlechterattribute kaum noch erkennbar sind. Neben Kleider kann man auch einzelne Objekte an sein Avatar anhängen. Hierbei sind der Kreativität kaum Grenzen gesetzt, da man sich theoretisch fast alles anhängen kann. Es kann zum Beispiel ein Getränk oder/und eine Handtasche sein, die man sich an die Hand hängt;

¹³ Kann aber als Körperanhang nachgekauft werden

eine Zigarre oder/und Piercing, das man an den Mund positioniert; ein großer Hut oder Hörner, die auf den Kopf gesetzt werden oder einfach eine Tonne, die man sich über den gesamten Körper anhängt (Siehe Abbildung 3).

Abbildung 3



Vor allem die Körperanhänge spielen eine wesentliche Rolle, überlegt Mensch sich ein Tier- oder Fantasie-Avatar zu erschaffen.

Der biologische Körper im Rückspiegel

In Gestalt seiner grafischen Selbstpräsentation taucht Mensch in SL in eine faszinierende 3D-Welt. Dabei übt er autoritäre Kontrolle über seinen Avatar aus und hat quasi einen gottähnlichen Status inne. Betrachtet man davon ausgehend die Bedeutung des Begriffs Avatar im Hinduismus, die körperliche Manifestation von Vishnu, kann man mehr Gemeinsamkeiten feststellen, als nur die Begriffsverwendung. Die hinduistische Inkarnation von Vishnu verweist auf eine höhere, geistige Instanz. Diese Bedeutung entspricht auch der Verwendung des Begriffs in SL, in der der Mensch selbst diese höhere Instanz gegenüber seinem Avatar darstellt. Jedoch sollte man hierbei nicht außer Acht lassen, dass die Inkarnation Vishnu eine biologische Leibhaftigkeit meint. Anders verhält es sich dagegen beim SL-Avatar, welcher aus Bits und Bytes besteht - damit quasi eine „Binär-Leibhaftigkeit“ darstellt - und hinter dem sich immer eine real existierende, menschliche Person verbirgt. Während Vishnu von Geist in Leibhaftigkeit übergeht, begibt sich der Mensch in eine physikalisch körperlose Welt und erweitert seine Leibhaftigkeit in der realen Welt um eine „Binär-Leibhaftigkeit“ in der virtuellen Welt. Das Verhältnis von Körper(los) zu Körperlichkeit ist hier spiegelbildlich zu der hinduistischen Inkarnation von Vishnu,¹⁴ da eine Avatar-Erschaffung die eigene bestehenden Körperlichkeit hinein in einer scheinbar körperlosen Welt erweitert.

Vor dem Computer sitzend durchstreift Mensch mit seiner „Binär-Leibhaftigkeit“ die Weiten der SL-Welt, wobei die reale Welt um einen herum schnell verblast. Dabei können die an einem Ort versammelten Nutzerinnen und Nutzer von SL gegenseitig nur den digitalen Stellvertreter sehen. Darüber hinaus können sie aber nicht unmittelbar ein Bezug auf den materiellen Körper des Gegenüber herstellen. Trotz der scheinbaren fehlenden Präsenz des physischen Körpers ist Mensch aber nicht völlig losgelöst von diesem, während er in SL unterwegs ist. Was wir am Bildschirm erleben, wirkt sich auf unseren materiellen Körper aus und das wiederum auch auf unser Verhalten mit dem eigenem Avatar. Beispielsweise könnte der biologische Körper mit einem herzhaftem Gelächter reagieren, weil einem ein lustige Animation in SL begegnet ist. Oder Mensch landet, ohne es zu wollen, in einem FKK-Bereich, wobei einem als körperliche Begleiterscheinung zu seiner Verlegenheit über die nackt dargestellten Avatare Röte ins Gesicht steigt und vielleicht peinlich berührt schnell durch wegteleportieren Reißaus von diesem Ort nimmt. Der biologische Körper spielt letztlich eine nicht zu vernachlässigende Rolle und ist mehr als nur noch ein Werkzeug um über Finger, Augen und Ohren mit den Daten des Computers zu kommunizieren. Vielmehr sehe ich den Avatar als ein Instrument das Funktionsspektrum der biologischen Leibhaftigkeit in neuen Dimensionen zu erweitern, wobei eine Art Körper-Avatar-Beziehung entsteht, in der die biologische Leibhaftigkeit beim Betreten der virtuellen Welt in den Hintergrund tritt, aber nicht bedeutungslos wird. Das Verhältnis der Körper-Avatar-Beziehung ist individuell. Die einen nehmen beispielsweise

¹⁴ Vgl. Kocher (2002), Avatâras - die inkorporierte Gottheit

ihren materiellen Körper als Vorbild beim Entwurf ihres Avatars. Die anderen entwerfen ihre virtuelle Stellvertretung komplett frei nach ihrer Fantasie, die nicht an dem biologischen Körper angelehnt ist.

Konklusion

Unsere Gesellschaft ist durch zunehmende Flexibilisierung der Lebensumwelt charakterisiert, in der auch gesellschaftliche Rollen und Lebenspläne zunehmend verhandelbarer werden. Online-Identitäten stellen hierbei eine weitere Ausdifferenzierung für die individuelle Identitätsentwicklung dar. Neben einer Vielzahl anderer 3D-Online-Welten bietet Second Life, durch seine Möglichkeit sich als virtuelle Figur sehr variabel komplett neu zu erschaffen, einen sehr guten Anlaufpunkt für die persönliche Selbstdarstellung. In der Erschaffung seines Alter Ego sind einem dabei kaum Grenzen gesetzt. Das biologische Geschlecht kann bei Bedarf leicht überwunden werden. Geht es um eine geschlechtslose- oder vielgeschlechtliche Erschaffung, ist es zwar schon schwieriger, aber auch dies ist mit etwas Mühe zu bewerkstelligen. Durch die Weitergabe an Freunden oder Familienmitgliedern kann Mensch sein Avatar, wie zum Beispiel ein Kleidungsstück, auch mit anderen teilen, was ermöglicht, die nunmehr bestehenden Grenzen zwischen verschiedenen Menschen neu abzustecken. Der zu Lebzeiten erschaffene Avatar kann sogar nach dem Tod des Organismus weiterbestehen, wodurch eine digitale Form der Lebensverlängerung denkbar ist. Die beeindruckende 3D-Welt von SL ermöglicht komplett neue Darstellungsformen unserer bisherigen Lebenswelten, die der Biologie und Physik trotzen. Dabei löst SL aber nicht die Realität im Virtuellen auf, die mit einer „Entkörperlichung“ des Einzelnen einhergeht. Vielmehr verdoppelt der Mensch mit moderner Technik seinen Körper um einen „Binär-Körper“ und erweitert seine Lebensumwelt um eine „3-D(igitale)“.

Literaturverzeichnis

- Casati R., Matussek M., Oehmke P., Von Uslar M.** (2007). Alles im Wunderland In: Der Spiegel. Der digitale Maskenball. Zweites Leben im Internet
- Dubner, S. J.** (2007). Philip Rosedale Answers Your Second Life Questions. In: Freakonomics. The New York Times. URL: <http://freakonomics.blogs.nytimes.com/2007/12/13/philip-rosedale-answers-your-second-life-questions/> (20.06.2008)
- Kocher, M.** (2002). Autonome Avatare. Hybris virtueller Zeichen-Körper?. In: dichtung-digital. URL: <http://www.dichtung-digital.org/2002/11/10-Kocher> (20.06.2008)
- Neuhaus, W.** (2006). Als William Gibson den Cyberspace erfand In: Heise Online. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23727/1.html> (20.06.2008)
- Stöcker, C.** (2007): Second Life: Eine Gebrauchsanweisung für die digitale Wunderwelt. München.