



Leben und zweites Leben lassen

Die Second-Life-Nutzergemeinde zählt angeblich vier Millionen Mitglieder. Da vermutet man, vor der eigenen Haustür demnächst zwei Avatare fragen zu hören, ob man etwas Zeit hätte, mit ihnen über das zweite Leben zu sprechen. Zumindest macht sich der Eindruck breit, im Second Life gehe es ziemlich hoch her.

Nachdem WOW vollkommen an mir vorbeigegangen war, beschloss ich diesmal persönlich den Cyberspace-Kick zu suchen, und installierte die Software. Nach wenigen Mausklicks gearbete mein Rechner einen hochgewachsenen, muskulösen Recken namens Kurama Beaumont und spuckte ihn in die benachbarte Dimension auf der anderen Seite des Monitors.

Zusammen mit anderen Neugeborenen betrat er eine kleine Insel, rannte gegen Büsche und sah seinen Cyber-Mitmenschen bei ähnlich ungelungenen Gehversuchen zu. Er betrachtete das hölzerne Staksen, fragte einen darin vertieften Frischling nach dem Sinn des zweiten Lebens, erhielt aber keine Antwort. Die Szene erinnerte an Zombie-Filme, nur dass die panisch davorennenden Menschen fehlten; nein, es wirkte eher, als hätte eine Zombie-Gruppe einen Ausflug nach Norderney unternommen.

Raus hier, dachte ich, drückte Strg-R, und Kurama rannte wie in panischer Angst kreuz und quer über die Insel, über einen Hügel und hinab ins tiefe Wasser. Sollte er doch ertrinken! Nur Kurama ertrank nicht, sondern marschierte munter im Schlick vor Norderney umher.

Kann er nicht fliegen? "To fly hit the f key." Auf und davon, na also! Zweite Welt, ich komme! Aus der Vogelperspektive wirkte sie aber trostlos und leer. Die vor Anker liegende Jacht: verlassen. Der Sportplatz: verlassen.

Das Casino, der Hutladen, der Strandclub: alle verlassen.

Ich teleportierte mein Alter Ego an verschiedene Orte. Schließlich fand Kurama Anschluss und damit verbunden ein paar angesagte Clubs, ging tanzen, legte sich ein cooles Outfit nebst Libellenflügeln zu und rannte nur noch barfuß durch seine Welt. Wie im echten Leben dauert es eben eine Weile, bis man weiß, wo die coolen Jungs und Mädchen rumhängen. Als ich in die große Stadt zog, war es ähnlich. Auch damals kannte ich mich schlecht aus, hatte kaum Geld in der Tasche und war widerwillig, es für Sex, Glücksspiele und Markenklamotten auszugeben.

Aber die realen Clubs sind Freitagnacht wenigstens voll. Im Second Life gibts keine Stoßzeiten. Die natürliche Grenze liegt - serverbedingt - bei etwa 50 Leuten pro Club. Partys laufen im Schichtbetrieb. Selten sind mehr als 25 000 Avatare online, die meisten der vier Millionen haben wahrscheinlich nur reingeschaut. Die virtuelle Realität präsentiert sich menschenleer.

Ich könnte in der realen Welt plötzlich rosa Strapse tragen und mich in Rotlicht-Milieus dünn besiedelter Regionen wie Jakutien rumtreiben. Ich könnte, wenn ich wollte. Das Leben ist aber zu kurz, um sich an langweiligen Orten aufzuhalten - ob in dieser oder in einer anderen Welt.

André Kramer