

Mein Leben als Avatar

Die virtuelle Realität wird immer echter. Unsere Autorin war dort.

Von Eva Wolfangel, Reportagen #30, 18.08.2016

Noch wirkt alles ganz harmlos. Ein Sonnenstrahl landet direkt vor meinen Füßen, er hat eine weite Reise hinter sich, auch wenn es ihn eigentlich gar nicht gibt. Der Sonnenstrahl hat sich seinen Weg durch dicke Wolken vor dem Fenster gebahnt, er ist gereist auf winzigen Regentropfen aus dem Himmel bis hier zu mir. Warm und weich kitzelt er jetzt meinen Fuss auf dem Parkettboden. Ich schaue mich um: Der Raum ist würfelförmig, an drei Seiten begrenzt durch riesige Glasfronten. Die vierte Wand ist fast in der gesamten Breite ausgefüllt von einem riesigen Display, auf dem ein Film läuft. Einige Männer stehen davor und lachen.

Wo bin ich? Ich bin in der Zukunft. Und zugleich bin ich im Hier und Jetzt. Ich bin in der Realität. Und zugleich in etwas gänzlich anderem, etwas von der Qualität eines Traumes. Ich bin in der virtuellen Realität. Es heisst, die virtuelle Realität sei unsere Zukunft und dass wir uns in zehn oder zwanzig Jahren hier begegnen werden, statt weite Reisen anzutreten zu unseren Liebsten. Noch sind nur wenige Menschen unterwegs in dieser Welt, die es eigentlich nicht so richtig gibt, die auf mich aber in diesem Moment verdammt echt wirkt.

In der nichtvirtuellen Realität stecke ich gerade unter dicken Kopfhörern und einer grossen Virtual-Reality-Brille, die sich zuerst auf meinem Kopf schwer angefühlt hat, und stehe in meinem Wohnzimmer. Aber was ist schon wirklich: Kaum habe ich den würfelförmigen Raum mit den Glasfronten betreten, der nur in der Brille existiert, verschwindet die andere Realität. Das Headset drückt nicht mehr, ich stehe nicht mehr im Wohnzimmer, ich bin in diesem lichtdurchfluteten Raum mit dem Display an der Wand. Mache ich einen Schritt auf meinem Wohnzimmerboden, gehe ich auch in dem virtuellen Raum einen Schritt. Neige ich den Kopf, tut das auch mein

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Avatar, in dessen Körper ich die andere Welt erlebe. Ich drehe mich um mich selbst und wundere mich, wie real das alles wirkt: oben, unten, links, rechts – egal, wohin ich schaue, die Illusion ist so perfekt, dass mein Wohnzimmer und mit ihm die ganze andere Welt versinkt. Ich staune über die Bäume vor dem Fenster, die sich im Wind wiegen, als wären sie echte Bäume, an ihnen vorbei plätschert friedlich ein kleiner Fluss und mündet in einen Wasserfall. Wenn ich mich dem Ausgang nähere, wird das Plätschern lauter, und auch das Vogelgezwitscher und das Rauschen der Blätter, die Gespräche der Männer im Hintergrund werden leiser. Das hier ist die «Hangout Area»: Ich habe diesen Raum im Menu gewählt, weil er nach Feierabend klingt, nach guter Laune, Smalltalk, Leute kennenlernen und Seele baumeln lassen. Ich spüre die Sonnenstrahlen auf meiner Haut, auch wenn das tatsächlich nicht sein kann. Hier werden so viele Sinne bedient, dass mein Körper den Rest einfach ergänzt. Ein Frieden breitet sich in mir aus, von dem ich nicht weiss, ob er vielleicht auch nur virtuell ist.

Plötzlich wird der Sonnenstrahl von einem Schatten verdunkelt, ein grosser roter Mann steht vor mir, ich habe ihn nicht kommen sehen, aber jetzt höre ich ihn atmen, direkt neben meinem Ohr, viel zu nah. Hier stimmt etwas nicht. Seine Hand kommt näher, ich schaue an mir herunter, sehe mein blaues Kleid und seine Hand an meinem Busen. Ich habe einen weiblichen Avatar gewählt – vielleicht ein Fehler? Mein Avatar hat eine Wespentaille und sieht ansonsten aus wie ein schmaler Roboter, mit runden, leeren Augenhöhlen, die beim Reden aufleuchten. Mein weiblicher Avatar hat den Mann dazu gebracht, mich betatschen zu wollen. Ich will schreien. Aber wer würde mich hören? In welcher Welt käme mein Schrei an? Der rote Mann steht vor mir, breitschultrig, seine grünen Augen blitzen angriffslustig, er grapscht an mir herum und sagt nichts. Er blickt mir direkt in die Augen. Prüfend? Grinst er ein bisschen? Weidet er sich an meiner Hilflosigkeit? Will er testen, was jetzt passiert, wie ein kleines Kind? In dieses Gesicht lässt sich alles hineininterpretieren. Das fühlt sich scheisse an. Ich will einen Schritt zurücktreten. Aber da sind Treppen. Was ist, wenn ich stolpere? Sind diese Stufen echt? Oder bewege ich mich auf dem ebenen Wohnzimmerfussboden der anderen Welt?

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Ich versuche mir zu sagen, dass das alles nicht real ist. Wie durch zähflüssigen Zement schieben sich die Gedanken durch meinen Kopf. Dieser Raum wirkt zu echt. Aber was ist schon echt? In meinen echten Händen halte ich zwei Controller, schwarze Ringe in der Grösse von Armreifen. Sie übertragen meine Bewegungen in die virtuelle Welt. Dort habe ich also keine Hände mit Fingern, sondern nur zwei Ringe. Ich versuche den Mann wegzuschieben, aber die Controller gleiten durch ihn hindurch. «Look!», ruft er zur Seite, «schau!», ein zweiter Mann kommt hinzu, ähnlich rot, ähnlich gross, jetzt stehen sie beide da und lachen. Ich höre sie Luft holen, der eine näher an meinem rechten, der andere näher an meinem linken Ohr, der eine lacht so laut, dass er husten muss. Das alles dringt in meinen Kopf, als stünden echte Menschen neben mir. Und sie sind echt. Diese Männer stehen wie ich irgendwo auf der Welt in einem Wohnzimmer, sie haben genau diese Stimmen, sie husten in Wirklichkeit, und sie grapschen soeben einer fremden Frau an den Busen, als wäre es das Normalste der Welt. Ihre Avatare tragen metallische Augenbinden, die beim Reden aufleuchten. Anders als ich haben sie Hände: Statt der Controller nutzen sie eine Technik, die Bewegungen ihrer echten Hände und Finger filmt und in die virtuelle Realität überträgt. Der zweite Mann macht ein Zeichen: ein Kreis aus Zeigefinger und Daumen, der Zeigefinger der anderen Hand sticht in die Mitte. «Ficken», hiess das bei uns in der Schule früher. Ich drehe mich weg.

Es ist nicht so, dass mich niemand gewarnt hätte. In unzähligen Gesprächen mit Entwicklern, Philosophen und Psychologen habe ich vor allem eines immer wieder gehört: Die virtuelle Realität wirkt echt, fast zu echt. Gamer berichten von allzu brutalen Killerspielen, manche haben Probleme, einen virtuellen Mord zu verarbeiten, andere warnen mich: Missbrauch in dieser Realität fühlt sich so echt an, dass Menschen Traumata davontragen – die sich in der echten Welt fortsetzen. Wieder andere schwärmen von den Möglichkeiten der sozialen Interaktion, gerade so wie im richtigen Leben. Forscher versichern mir: In Zukunft, wenn diese neue Technologie massentauglich wird, dann werden wir nicht nur dreidimensionale Computerspiele spielen. Menschen, die zu weit auseinander leben, um sich real zu treffen, können in dieser virtuellen Welt gemeinsam Abenteuer erleben, musizieren, Filme anschauen oder einfach nur reden. Raum und Zeit werden überwunden. Ich denke bei diesen

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Gesprächen immer an meine Freundin in Neuseeland und meinen Bruder in Brasilien, mit denen ich nur wenig Kontakt habe, weil mir beim Telefonieren, Mailen und Chatten etwas fehlt. Social Virtual Reality – das klingt wie ein schöner Traum.

Wie fühlt sich diese Zukunft an? Ich will es wissen und finde: AltspaceVR, den bisher grössten Chatroom der virtuellen Realität, klein noch, doch von grossem Optimismus getragen. Optimismus nicht nur seiner ersten Nutzer, sondern vor allem US-amerikanischer Risikokapitalgeber. Die virtuelle Realität scheint ihnen eine super Investition für ihr völlig unvirtuelles Geld. Über ein Forum suche ich Nutzer von AltspaceVR, ich frage: Wer ist hier die Zukunft? Keiner möchte sich mit mir im echten Leben treffen. Einer schreibt: «Wenn du wissen willst, wer die Zukunft ist, musst du unbedingt Crystal treffen! Sie ist sehr bekannt in der Community.» Crystal, die Zukunft, das klingt geheimnisvoll. Ich nehme mir vor, Crystal zu finden, und begeben mich auf eine Reise in diese weit entfernte andere Welt.

Die nächsten Tage verbringe ich atemlos. Ich werde wieder zum Kind mit täglich wechselnden Spielkameraden: Wir erkunden die vielen verschiedenen Räume in Altspace, den Welcome-Bereich, eine Taverne, wir entdecken, was wir mit unseren Avataren alles machen können, beamen und fliegen, irren durch ein Labyrinth und kämpfen Schwertkämpfe, die auch in echt den ganzen Körper beanspruchen: Wenn ich ein Schwert in der Taverne schwingen, schwingen ich auch in Wirklichkeit in meinem Wohnzimmer meinen Arm mit dem Controller. Durchbricht ein anderer Kämpfer meine Deckung, ducke ich mich weg und kauere auf dem Wohnzimmerboden, der für mich momentan nicht existiert, schliesslich stehe ich auf den knarrenden Holzdielen der Taverne. Zum Glück schaut grad keiner zu in dieser echten Welt, denke ich manchmal, wenn sich die Erinnerung an mein anderes Leben kurz in den Vordergrund drängt.

Manche Nutzer sind so begeistert von der Technik, von ihren Fähigkeiten und Möglichkeiten in der virtuellen Realität, dass sie jegliche Grenzen überschreiten. Sie rennen durch andere Nutzer hindurch, fuchteln mit ihren Händen unmittelbar vor den Gesichtern anderer Nutzer herum oder begripschen fremde Frauen. Ich werde besser darin, mich wegzubeamen, das ist der Notausgang in der virtuellen Realität: Ich muss

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

nur mit meinen Controllern auf eine Stelle im Raum zeigen und einen Knopf drücken, schon lande ich an genau dieser Stelle.

Das kann gefährlich sein: Eines Tages habe ich mich gemeinsam mit meinen neuen Spielkameraden auf einen Felsen gebeamt, vor meinen Füßen geht es hunderte Meter in die Tiefe. Unten sehe ich die Pyramide, die gestern noch riesig und unüberwindlich vor mir stand, jetzt sieht sie winzig klein aus, die Menschen auf ihr wie Läuse. Ich drehe vorsichtig den Kopf: Hinter mir ist der Fels, keine Fluchtmöglichkeit. Ich zittere, kann mich nicht bewegen, denke kurz an diese andere Welt, die so weit weg ist, in der ich auf einem soliden Wohnzimmerfussboden stehe. Oder doch nicht? Der Gedanke beruhigt mich nicht. Das hier fühlt sich zu echt an. Ich erstarre. Mein Körper signalisiert mir: Gefahr!

Auch das wusste ich und konnte es trotzdem nicht glauben. Viele Spieler und Psychologen haben mich vor diesem Effekt gewarnt. Unzählige Male habe ich den Satz gehört: «Das wirkt so echt, das kannst du dir nicht vorstellen.» Jetzt muss ich sagen: Stimmt. Gleichzeitig bietet genau das, was mich hier an meine Grenzen bringt – obwohl ich im echten Leben nicht besonders ängstlich bin –, für andere Menschen grosse Chancen: Angststörungen aller Art könnten in Zukunft so therapiert werden. Erste Experimente laufen bereits, mit vielversprechenden Ergebnissen: Menschen mit Höhenangst üben den Blick in virtuelle Abgründe, Menschen mit Platzangst fahren in virtuellen Aufzügen und durch Tunnels, Patienten mit Sozialphobie treffen auf virtuelle Menschen und lernen, das auszuhalten. Die Therapie der Zukunft.

Aber ich suche nicht nur die Therapie der Zukunft, nicht nur Abenteuer und Spiele der Zukunft – ich suche das soziale Leben der Zukunft! Wo steckt nur diese Crystal? Wieso habe ich sie in all den Stunden, die ich bereits in der anderen Welt verbracht habe, noch nicht getroffen? Schon ihr Name klingt vielversprechend – wird sie mir Klarheit bringen, beim Blick in die Kristallkugel helfen? Ist sie eine, die schon heute so lebt, wie wir es in der Zukunft tun werden?

Eines Abends schaue ich mir gerade den beeindruckenden virtuellen Himmel an, die dicken Wolken mit ihren ausgefransten Konturen, in denen ich viele Phantasiegestalten entdecke, gerade so wie in echten Wolken. Die Sonne strahlt durch die Lücken zwischen den Wolken. Hier und da stehen Grüppchen von Leuten und

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

unterhalten sich. Eine lila Frau reisst mich aus meiner verträumten Stimmung. Ihre runden Augen leuchten sanftrosa auf, als sie sich als «Sana» vorstellt und mich fragt, wer ich bin. Sie hat eine warme, weiche Stimme. Obwohl ich ihre Mimik nicht sehe, habe ich das Gefühl, dass sie mich anlächelt. Sie spricht langsam und bedacht. Es sind kleine Signale, die sie sehr aufmerksam wirken lassen. Ihr leicht geneigter Kopf, das sanfte Nicken, das aus dem echten Leben in die virtuelle Welt übertragen wird, die kaum hörbaren «Hmms». Ich erfahre, dass sie aus Ägypten stammt, eine gläubige Muslimin ist und jeden Tag nach dem Fastenbrechen von der echten in die virtuelle Welt reist. Und du? Ah, eine Deutsche. Anfangs habe sie Vorurteile gegen Deutsche gehabt, gegen Europäer, eigentlich gegen Westler allgemein. «Fühl dich bitte nicht angegriffen», sagt sie höflich, «aber ich dachte lange, dass Westler keine Manieren haben, dass sie sich danebenbenehmen, dass sie gewalttätig sind und überall Dreck rumliegen lassen. Aber ich habe hier viele sehr liebe Europäer kennengelernt.»

Die virtuelle Realität kann auch das: Menschen aus verschiedenen Kulturkreisen zusammenführen. Durch die Avatare herrscht eine grosse Toleranz, gezwungenermassen: Es gibt eine begrenzte Auswahl an Modellen für unsere virtuellen Körper, nur die Farbe kann man wählen, äusserlich sind alle mehr oder weniger gleich. Erst im Gespräch und vor allem durch die Stimme kommt der echte Mensch hinter dem Avatar zum Vorschein. Erstaunlich schnell vergesse ich, dass die Menschen, mit denen ich hier rede, aussehen wie Roboter.

«Komm, ich zeig dir meinen Raum», sagt Sana. Nutzer von AltspaceVR können hier eigene Zimmer selbst gestalten. Sie sind teilweise recht kreativ, abhängig davon, wie viel Programmiererfahrung die Einzelnen haben und wie viel Lust, zu experimentieren. Die Zimmer sind offen für alle, man kann sie nicht abschliessen. Ich wähle im Menu «Sanas Time Machine», Sanas Zeitmaschine, der Rechner braucht ein paar Sekunden, dann stehe ich in einem grossen Zimmer mit einem Kamin, ein gemütliches Feuer knistert, an der Wand hängen Malereien und Fotografien mit arabischen Schriftzeichen, eine Märchenszene und Schwarz-Weiss-Bilder zweier kleiner Kinder mit grossen, dunklen Augen. Sana ist schon da, sie bittet mich auf den Balkon: «Willkommen in meinem Reich, schau dich um.» Der Himmel ist lila, ihre Lieblingsfarbe, in der Luft schweben kleine Lichtkugeln, Sterne, so gross wie

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Schneeflocken, immer wieder fliegt eine zwischen uns vorbei. Es ist fast ein bisschen romantisch. Zum ersten Mal in Altspace habe ich das Gefühl, zur Ruhe zu kommen. Sanas Zeitmaschine ist ein Gegenentwurf zur Hektik in den anderen Räumen, zu den rastlosen Spielen in der Taverne und im Labyrinth und zu den kurzen oberflächlichen Gesprächen mit vielen verschiedenen Nutzern.

Ich will mehr über Sana erfahren. Aber sie ist auf einmal sehr schweigsam. Ihr Alter will sie nicht verraten. «Die Leute hier verurteilen dich, alles über 30 kommt ihnen uralt vor.» Sie verrät, dass sie nicht arbeitet – «unsere Religion sieht das nicht vor. Jetzt hast du sicher Vorurteile. Aber wozu arbeiten? Mir hat das keinen Spass gemacht.» Wir plaudern über verschiedene Kulturen, ihre Erlebnisse, ihre Freunde hier. Da steht auf einmal ein grosser, schwarzer Avatar mit neongrünen Augen in der Terrassentür. «Hey, Evildoer», ruft Sana, «das ist Eva, sie ist Journalistin. Und das ist Evildoer, ein guter Freund. Er hat meinen Himmel programmiert. Er kann hier alles!» Der schwarze Mann zwinkert freundlich mit seinen neongrünen Augen und sagt verlegen. «Na ja, es macht mir halt Spass.»

Sana erklärt mir, dass sie selbst das Feuer nicht sehen kann: Sie ist mit einer anderen Virtual-Reality-Brille hier als ich und sieht nur die Holzscheite. «Aber Evildoer arbeitet daran.» Ihre Stimme klingt sanft, ein bisschen wehmütig. Für Sana ist er keiner, «der Schlechtes tut», wie die wörtliche Übersetzung seines Namens lautet, im Gegenteil: Er tut Gutes. Er schmückt Sanas Raum mit Kunstwerken. Als er vor einer Wand steht, taucht dort auf einmal ein weiteres Gemälde auf: Das Ziffernblatt einer Uhr, es scheint auf dem Meeresgrund zu liegen und golden aus der Tiefe heraufzuleuchten. Sana und ich gehen über ihren grünen Blumen-Retro-Teppichboden zu Evildoer, der vor dem Kunstwerk steht. Sana liest die arabische Schrift. «Mein Gedicht», sagt sie nachdenklich. Was steht da?

«Es ist schwer zu erklären, weil es die Symbole im Englischen nicht gibt», sagt Sana. Sinngemäss übersetzt, lautet das Gedicht: «Die Zeiger der Uhr fallen herunter und stechen mich wie ein Skorpion. Das Gift bleibt in meinem Körper.» Die Gedanken kreisen in meinem Kopf: Die Zeit, das Gift, die Zeitreisen – in Sanas Raum geht es um irgendein Thema, das ich noch nicht ganz verstehe. Ich traue mich nicht zu fragen, es erscheint mir zu persönlich für den Stand unserer Freundschaft. «Wieso

heisst dein Raum Zeitmaschine?», frage ich stattdessen, unverfänglicher. «Ach, ich bin ein Bücherwurm, ich liebe Zeitreisen.» «Science-Fiction?» «Nein, nur Zeitreisen.»

Im Laufe des Abends kommen immer wieder Besucher, Sana sagt zu jedem freundlich: «Willkommen in meinem Raum!» Sie fragt jeden, in welche Zeit er reisen möchte und wieso. Viele fliehen gleich, sie sind solche Fragen nicht gewohnt in Altspace. Manche schauen sich nur schweigend um, reagieren nicht auf Sanas Worte und verschwinden lautlos wie Geister. «Warte, bleib noch ein bisschen!», ruft sie ihnen hinterher und klingt traurig dabei. Mit den wenigen, die bleiben, ergeben sich philosophische Gespräche über den Sinn von Zeitreisen, ob man besser in die Zukunft oder die Vergangenheit reisen sollte – und ob es erlaubt sein sollte, in der Vergangenheit Dinge zu ändern.

Evildoer ist rastlos, ständig sucht er nach neuen Stellen in Sanas Raum, die er noch verschönern kann. Spät am Abend kommt auch er zur Ruhe. Wir stehen vor einem weiteren Kunstwerk, das er soeben programmiert hat. «Wer bist du in Wirklichkeit?», frage ich ihn. Allzu viel will er nicht verraten. Eric sei sein richtiger Name, er komme aus Kanada, arbeite als Freelancer mit Computern, das Alter spiele keine Rolle. Was gefällt ihm hier? Sanas Raum zu gestalten. Und das Soziale. «Im echten Leben bin ich sehr schüchtern, ich habe nicht viele Freunde. Mein Avatar ist wie eine Maske, hier traue ich mich mehr und habe Freunde gefunden.» Auf dem Gemälde, vor dem wir stehen, sind Karnevalsmasken im Sand abgebildet, sie wirken schon etwas verwittert. Daneben arabische Schriftzeichen. «Wir alle verstecken uns hinter Masken, weil wir alle etwas Zerbrochenes in uns tragen», liest Sana vor. «Manche geben das zu, andere verdrängen es, weil dieses zerbrochene Etwas schmerzt.» Wir schweigen. «Tja, ich bin ein düsterer Mensch», sagt Sana.

Was macht sie so traurig?

Am nächsten Tag sitzt mir die Melancholie der Nacht wie ein ausladender Hut mit breiter Krempe über dem Kopf. Die Melancholie schirmt mich ab gegen die oberflächlichen Strahlen der Realität. Ich denke an meine neue Freundin und ihre Welt, die sie sich im Virtuellen aufgebaut hat und die sie der realen Welt offenbar vorzieht. Ich rätsle, was dieses Zerbrochene in ihr sein könnte, das sie dazu bringt, sich hinter einer Maske zu verstecken. Wobei – tut sie das überhaupt? In ihrer virtuellen

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Welt wirkt sie sehr wahrhaftig. Sie ist aus ihrem Alltag emigriert, einem Alltag, der ihr womöglich zusetzt. Gäbe es Zeitreisen, wäre sie vielleicht längst schon weg, irgendwohin in die Vergangenheit. Bis dahin scheint die virtuelle Realität ihre Zuflucht zu sein.

Ich schiebe den Melancholiehut beiseite und setze mir die Virtual-Reality-Brille auf, um nach Zerstreuung zu suchen in der Welcome Area von Alt-space. Zur Abwechslung hätte ich nichts gegen ein wenig harmlosen Smalltalk. Ich treffe auf einen Deutschen, der in einer Ecke steht und im Auftrag von Alt-space aufpasst, dass sich keiner unflätig benimmt. Ein sogenannter Moderator. Ich erzähle ihm von meiner Begegnung mit dem roten Mann am ersten Tag. «Hier in der Welcome Area ist immer jemand von uns», sagt er. «Wir kümmern uns darum, solche Leute fliegen hier raus. Komm nächstes Mal hierher!» Das ist sein erster virtueller Job, immer vormittags, wenn Amerika schläft. Virtuelle Jobs, die Zukunft braucht auch das: virtuelle Türsteher, virtuelle Ordnungshüter. «No tolerance» ist die Parole in Alt-space, wenn es um Rassismus und Sexismus geht. Ohne Vorwarnung werden Nutzer, die gegen die Regeln verstossen, erst rausgeworfen, dann gesperrt, zunächst für 48 Stunden, beim dritten Mal wird ihr Account gelöscht.

Das scheint ein mühsamer Kampf zu sein. «Die rätselhafte Anziehungskraft des doppelten X-Chromosoms», sagt der deutsche Ordnungshüter geheimnisvoll. Er schätzt den Frauenanteil in Alt-space auf 20 Prozent. «Und nicht alle sind offen für Flirts» – ein Problem für flirtwillige Männer. Vor allem jüngere Frauen gebe es wenig, «und wenn, dann sind sie aufgedreht wie diese Crystal». Mein Herz klopft: DIE Crystal? Ich will ihn weiter ausfragen, aber seine Schicht ist zu Ende. Im echten Leben warten Termine.

Nach der ersten Woche ziehe ich Bilanz: Ich bin übersättigt von gefühlt hunderten gleichförmigen Gesprächen: Wer bist du? Woher kommst du? Was machst du hier? Mit welchem Gerät bist du hier? Ich bleibe einige Tage offline, ziehe mich in mein echtes Leben zurück und überlege, wie es weitergehen kann. Ich würde gerne Beziehungen knüpfen, intensiver mit einzelnen Nutzern zusammenkommen. Wenn, dann ist das doch die Zukunft! Ich beschliesse, Sana zu suchen. Ein paarmal bin ich in ihrem Raum, aber sie ist nicht da. Ich würde ihr gerne eine Nachricht hinterlassen,

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

aber das ist in Altspace nicht vorgesehen. Hier gibt es keine Postits, keine Pinnwände, auch kein Telefon. Entweder man trifft jemanden, oder eben nicht. Freundschaften zu pflegen, das ist gar nicht so einfach in der virtuellen Realität. Ich gewöhne mir an, abends immer kurz zu schauen, welche Nutzer gerade online sind. Das geht einfach über die App auf meinem Handy, ich muss selbst nicht einmal in der virtuellen Realität anwesend sein. Ich fühle mich wie ein Spion bei meinem abendlichen Scan der Liste aus der anderen Welt. Als Sanas Name auftaucht, setze ich schnell mein Headset auf und klicke auf ihren Namen. Ich lande direkt neben ihr unter einem Baum am Rande der Welcome Area.

Sana erkennt mich sofort. «Hey, willkommen zurück! Wie schön, dass du wieder da bist!» Sie unterhält sich gerade mit ihrer Freundin Lun aus Kroatien. Luns Avatar ist komplett pink, Sanas lila, meiner blau. Wir reden über das echte Leben und das virtuelle, über Männer, die ewige Treue schwören – und nie wieder auftauchen. Wir lachen, weil Lun erzählt, wie sie das sogar hier erlebt hat mit einem, der unbedingt ihr treuer Freund werden wollte. Danach ist er verschwunden. «Seither wartet Lun darauf, dass er zurückkehrt», kichert Sana.

Mir fällt Evildoer ein, der Sana jeden Wunsch von den Augen abzulesen scheint, der ihr sogar das Feuer im Kamin entzünden will, das für sie hier nicht vorgesehen ist. Und auch wenn Sana und Lun gerade so kichern über die Begegnung mit Luns Verehrer: Ich spüre, dass sie über das Thema schon oft gesprochen haben. Wenn unser soziales Leben in der virtuellen Realität stattfindet – dann muss es dort auch Liebe geben. Da fällt mir eine Frage ein, die mich beschäftigt, seit ich hier bin: «Fehlt euch hier nicht eine Ebene? Jemanden zu umarmen beispielsweise?» Lun und Sana schauen sich an. Sie wiegen die Köpfe hin und her. «Vielleicht», sagt Lun leise.

Zu diesem Zeitpunkt weiss ich noch nicht, dass Crystal mir bald sanft über das Gesicht streicheln wird.

Unser lila-rosa-blaues Frauengrüppchen am Rand der Welcome Area fällt auf. Immer wieder kommen Männer und unterbrechen uns, stellen die «Wer seid ihr und was macht ihr hier»-Frage, einer will wissen, ob wir Schwestern seien. Wenn Frauen hier schon selten auftauchen, dann sind Frauengruppen nahezu einmalig. Lun erzählt uns von ihren beiden kleinen Kindern, die nun schlafen, und von ihrem Mann, einem

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

Segler, der seit Monaten auf dem Meer ist. Mir scheint immer mehr, dass die virtuelle Realität vor allem ein Ort für Menschen ist, die im echten Leben in dieser Zeit nichts verpassen, die nicht einfach ausgehen können. Lun mit ihren kleinen Kindern und dem ständig abwesenden Mann. Sana mit ihrem strengen muslimischen Glauben.

Aber was will ich eigentlich in dieser anderen Realität? Nach jedem Besuch fühle ich mich leerer. Es macht Spass, all die verrückten Spiele auszuprobieren, Alt-space mit all seinen kleinen Details ist mit viel Liebe programmiert. Es ist nett, mit den Menschen hier zu plaudern. Aber am Ende des Tages, wenn ich das Headset absetze, bohrt sich eine Frage in meinen Kopf: Was mache ich hier mit diesen fremden Leuten? Ein Gefühl der Leere verfolgt mich aus der virtuellen in die echte Welt. Ich fühle mich einsam. Dabei habe ich doch echte Freunde in der unvirtuellen Welt! Ich vernachlässige sie für das virtuelle Abenteuer. Das kann nicht die Zukunft sein.

Ich genieße einen Tag offline. Aber dann vermisse ich Sana ein wenig und schreibe ihr eine Mail: «Können wir uns morgen treffen?» Die Antwort kommt prompt. «Gerne. Ich bin abends da, nach dem Fastenbrechen.»

Ich finde Sana in ihrer Zeitmaschine, allein, sie steht da und schaut nachdenklich auf die Wand mit den Zeichnungen aus dem Kinderbuch. Ein Junge und ein Mädchen sind zu sehen, sie umarmen sich, aber vor jedes Bild scheint ein Netz aus Stacheldraht gespannt zu sein.

Auf einmal steht Evildoer da, Sana nickt, es scheint, als habe sie auf ihn gewartet. Typisch für ihn, gleitet er in ihrem Raum auf und ab, betrachtet die Wände aus allen Perspektiven. «Und?», fragt er schliesslich, als er neben Sana steht, und deutet mit dem Kopf in Richtung der Szene auf der Wand. «Ist gut geworden», sagt Sana mit ihrer sanften Stimme. «Was hast du darauf geschrieben?», fragt er mit Blick auf die arabischen Schriftzeichen. «Eine Geschichte über Menschen, die gegangen sind», liest Sana vor, «und wir warten auf sie, obwohl sie nicht wiederkommen.»

Sana hat leider keine echte Zeitmaschine, die sie zu denen bringt, die gegangen sind und nicht wiederkommen. Sie vermisst irgendjemanden offenbar so sehr, dass die virtuelle Realität für sie eine Krücke ist, um die echte Realität zu ertragen. Für sie bietet diese Welt hier die Chance auf ein zweites Leben. Ein virtuelles Leben, das alles

ReporterFORUM

www.reporter-forum.de

ausgleicht, was die Realität nicht für sie bereithält. Oder um die Dinge zu vergessen, die in der echten Welt schiefgegangen sind. Ich schleiche davon und bin froh, dass Evildoer bei ihr ist. Er scheint sie trösten zu können mit seiner blossen Anwesenheit.

Trotz der traurigen Begegnung bin ich am nächsten Tag zufriedener als zuvor in diesen beiden Wochen. Vor meinem inneren Auge fügt sich langsam ein Puzzle zusammen: unsere virtuelle Zukunft. Vielleicht ist diese Zukunft ein neuer Raum für alle und alles, für Träume und Visionen. Für Menschen, die nur spielen wollen. Und für andere, die hier ihr soziales Leben aufbauen, weil das in der Realität für sie nicht funktioniert. Ein tröstlicher Gedanke irgendwie. Da taucht in meinem Postfach eine Mail von der Altspace-Pressestelle auf: Man sei glücklich, mir eine Poweruserin als Interviewpartnerin vermitteln zu können. Sie sei immer abends online: Crystal aus Las Vegas. Crystal! Die Frau aus der Zukunft! Jetzt bin ich aufgeregt. Ich rechne: neun Stunden Zeitverschiebung. 20 Uhr in Las Vegas ist 5 Uhr bei mir.

Der grosse Tag beginnt für mich müde. In meiner echten Welt schlafen alle noch, als ich mein Headset aufsetze und auf Crystal treffe. Sie ist überdreht, redet wie ein Wasserfall in schnellem amerikanischem Englisch: «Hey Eva, how are you, nice to see you, komm, ich zeig dir alles, es ist so wundervoll hier, ich habe hier einen riesigen Spass, es ist wie im echten Leben, nur besser, ich habe wahnsinnig viele Freunde hier und kann es kaum erwarten, wenn wieder Wochenende ist und ich eine neue Party organisieren kann. Die sind immer wahnsinnig voll, deshalb gibt es jetzt Anmeldungslisten.»

Erst als ich aus dem Redeschwall auftauche und mir Crystal genauer anschauere, fällt mir auf, dass sie genauso aussieht wie Sana. Auch sie hat den zierlichen lila Avatar mit der Wespentaille gewählt. Verwechslungen sind dennoch ausgeschlossen. Im Gegensatz zu Sana kann Crystal nicht still stehen, sie tänzelt um mich herum, lacht und plappert laut und atemlos. Aber irgendwie hat sie eine mitreissende Art, so dass ich ganz vergesse, dass ich um diese Zeit eigentlich zu müde bin für derartige Auftritte. Ich erfahre, dass Crystal auch in Wirklichkeit so heisst, 26 Jahre alt ist und in Las Vegas als Arzhelferin arbeitet. Jeden Abend und das ganze Wochenende verbringt sie hier. «Das ist mein soziales Leben», sagt sie, «das ist wie die echte Welt.» Was sagen ihre echten Freunde, die aus der anderen Welt, dazu? «Ich habe

keine Freunde im echten Leben», erwidert Crystal entwaffnend offen. Sie habe ein Problem mit Nähe, eine Angststörung. «Wenn mir Menschen gegenüberstehen, fange ich an zu schwitzen und zu zittern, ich ertrage das nicht.» Und hier? «Hier ist es einfacher. Notfalls drehe oder beame ich mich weg.»

«Fehlt es dir nicht, die Menschen anfassen zu können?», frage ich. Sie kommt näher und streicht mir mit ihrem Zeigefinger sanft über die Wange. Sie nutzt die gleiche Technik wie der grosse rote Mann, der mir an den Busen gegripscht hat: Eine Kamera überträgt ihre echten Hände in die virtuelle Realität. «Aber das fühlt man doch nicht!», protestiere ich. «Ich fühle das schon», sagt sie. Dann nimmt mich Crystal mit auf eine wilde Tour durch Altspace. Wir beamen uns hierhin und dorthin, auf einmal stehen wir unter einem atemberaubenden Sternenhimmel. Mir schwirrt der Kopf vor so viel morgendlichem Input. «Welcome to the campsite», ist auf einem Plakat zu lesen, daneben brennt ein Lagerfeuer. «Das hat ein Freund programmiert für meine letzte Party», sagt Crystal. Ihre Partys dauern immer zwei Tage, damit alle Freunde aus den verschiedenen Zeitzonen teilnehmen können. «Auf dem Campingplatz können sie schlafen.» Wie schlafen? «Leg dich hin.» Ich lege mich auf den Boden, in der einen Welt auf den Wohnzimmerboden, in der anderen in das saftige Gras des Campingplatzes, und sehe durch die Brille Sterne, Kometen, die Milchstrasse. Ich will gar nicht wieder aufstehen, so schön ist dieser Himmel. Aber wie kann man feiern, wenn man in Wirklichkeit allein zu Hause sitzt? «Ich mach mir immer was zu essen und stelle Alkohol bereit. Wir trinken zusammen! Ich meine, andere gehen auch in den Club und trinken Alkohol. Das hier ist eben mein Club.»

Als ich die Brille von den Augen nehme, scheint draussen die Sonne. Im Park vor dem Haus sammeln sich Erstklässler für den Schulweg. Herrlich harmlos, die echte Welt. Es ist 8 Uhr. Für heute habe ich genug erlebt.

Einige Stunden später kommt eine Mail von Sana: «Hallo meine liebe Freundin. Bist du heute Abend da? Lass es mich wissen, dann komme ich auch.»

Als ich abends in Sanas Zeitmaschine ankomme, ist Sana noch nicht da. Ich schlendere unschlüssig durch den Raum, da blicke ich plötzlich in die vertrauten neongelben Augen von Evildoer. Er steht vor dem Gemälde mit den beiden sich

umarmenden Kindern. «Wer sind die Kinder?», frage ich. «Ach, frag mal lieber Sana, ich weiss nicht, ob sie das verraten will.»

Ist sie eine enge Freundin? Evildoer zögert. Da flüstert auf einmal Sanas sanfte Stimme in mein Ohr: «Das ist das Magische an der virtuellen Realität: Du fühlst dich den Menschen hier so nah.»

Sie ist nach Hause gekommen und umarmt mich zur Begrüssung, ich spüre es wie ein warmes Kribbeln.

Draussen grollt der Donner, Regen platscht aus dem lila Himmel, das Kaminfeuer knistert. «Ich kann das Feuer jetzt sehen!», sagt Sana. Sie klingt sehr glücklich. Wir reden an diesem Abend über Gott und die Welt. Ob man Kinder lieber religiös erziehen oder ihnen die freie Wahl lassen sollte. Wie sie ihre Tochter in der Pubertät zum Kopftuch gezwungen hat und dass sie das jetzt bereut. Evildoer hört meistens nur zu und nickt hin und wieder wissend, irgendwann verschwindet er lautlos.

Spät in der Nacht, als wir ganz allein sind, frage ich Sana: «Wohin willst du reisen mit deiner Zeitmaschine?» «Ich würde gerne zurückreisen in die Zeit, in der mein Mann noch lebte. Er fehlt mir so sehr.» Ich würde sie jetzt gerne umarmen. Aber sie sitzt in Ägypten, weit entfernt und ganz allein. Virtuell ist die Realität noch schwerer zu ertragen als im echten Leben.