2007/43 dschungel

https://jungle.world/artikel/2007/43/das-andere-ich

Das andere Ich

Von **Maik Söhler**

Klick it!

Von Maik Söhler

Millionen von ihnen tummeln sich schon in den engen Hallen so genannter virtueller Welten oder in den Weiten des Netzes: Avatare, diese Figuren, die uns online repräsentieren sollen, in Spielen Schlachten für uns schlagen oder als Guide durchs Internet führen. Die meisten von ihnen wurden auf die Schnelle erstellt und dann allein gelassen. Aber es müssen unbedingt noch mehr werden. IBM und die Second Life-Betreiber von Linden Lab haben sich zusammengetan, um einen universellen Avatar zu entwickeln. Er soll den Computernutzer überall begleiten. Die Firma Weblin.com kontert mit ihren Weblins – auch sie wollen ständig an deiner Seite sein, sobald du den Browser startest. Und plappern tun sie auch noch.

Avatare machen längst Sachen, die man bisher nur von Menschen kannte. Sie gehen arbeiten oder shoppen, sie protestieren oder suchen sich einen neuen Job, richten sich häuslich ein und lernen ihre Nachbarn kennen, haben Sex oder saufen sich virtuell einen an. Sie könnten im Grunde ganz possierliche Gestalten sein.

Aber: Wer einen Avatar erstellt, achtet – wie aus einer Analyse der Hamburg Media School hervorgeht – zuerst darauf, dass dieser im Spiel erfolgreich ist. Danach folgen die persönlichen Züge, die man seinem Stellvertreter gibt. Doch schon die Fixierung auf den Erfolg sagt eine Menge aus. Warum kann er nicht, wie sein fauler Schöpfer, einfach auf dem Sofa liegen, den Laptop auf dem Schoß? Warum kann er in »World of Warcraft« nicht so feige sein wie jeder von uns und statt zum Schwert zur Fernbedienung greifen? Die reale Welt ist voller Helden. Das ist es doch, was sie oft so hässlich macht.

www.weblin.com/; **www.hamburgmediaschool.com/newsundpresse/**-pressemitteilungen/mitteilungen/2007/07/MeinAvatarUndIch.php

© Jungle World Verlags GmbH