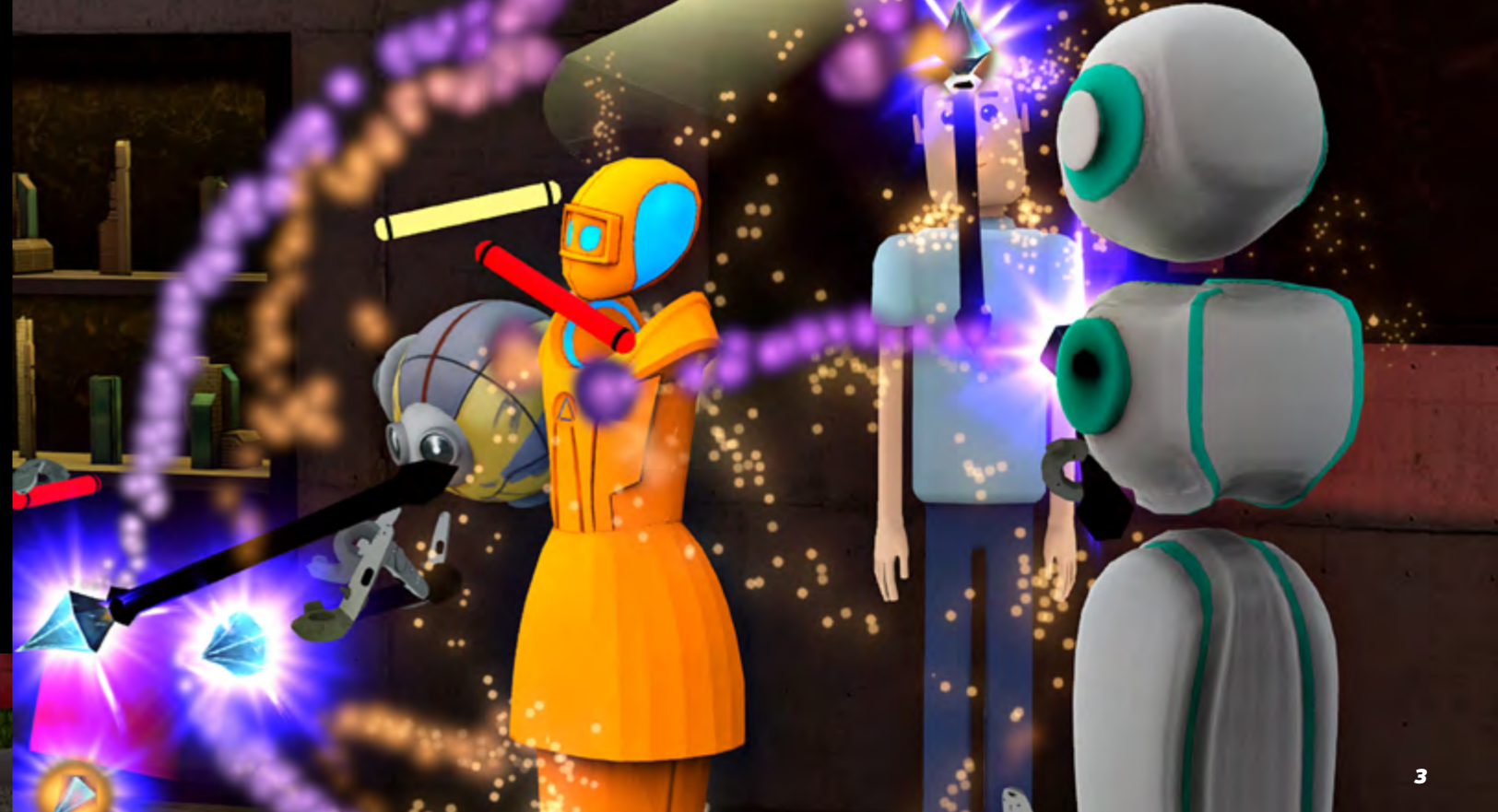




1 Hallo, Fremder: Die virtuellen Figuren gleichen oft futuristischen Robotern – und schaffen es dennoch, Nähe zu erzeugen, etwa bei **2** einer Zusammenkunft in AltSpaceVR. Jede Figur repräsentiert einen echten Menschen irgendwo auf der Welt. Manche bevorzugen **3** Spiele in knallbunter Optik oder **4** Avatare, die eher Menschen ähneln. Wem es im Digitalen zu voll wird, der sucht sich auch in der virtuellen Welt ein ruhiges Plätzchen, etwa für **5** Yoga



INTERNET

Große Illusion, echte Gefühle

Virtuelle Welten gelten als Realität zweiter Klasse. Doch manche Menschen finden dort die Freiheit, sich auszuleben – und wahre Liebe

Text: Eva Wolfangel





ben

»Reality sucks«, sagt Ben Sumner: Die Wirklichkeit ist ätzend. Seine Realität ist eine karg eingerichtete Wohnung in Atlanta, Georgia, USA und leichtes Übergewicht. Mithilfe seiner 3-D-Brille und zweier kabelloser Controller taucht der 30-Jährige in die virtuelle Welt ein. Dort spielt sein Aussehen keine Rolle. Sein Avatar gleicht einem stolzen Raumschiffcommander



b

BEN LIEBT SHOO, das zählt zu dem Wenigen, was sicher ist in dieser Welt. Deshalb hat der scheue junge Mann für seine Liebste ein Haus gebaut, prachtvoll eingerichtet mit dunklem Parkett, violetten Vorhängen, Tischlampen auf der Bar, Wendeltreppe zum Schlafzimmer. Auf dem Tisch steht eine Torte, alles soll perfekt sein für diesen Tag. Ben hat Freunde eingeladen, die langsam eintrudeln im neuen Haus. Manche von ihnen leben Tausende Kilometer entfernt in Berlin oder Kairo.

Nach ein wenig Smalltalk stehen die Gäste schließlich um die Bar herum, sie tuscheln. Etwas liegt in der Luft.

Als Shoo verträumt die Torte betrachtet, schleicht sich Ben von hinten heran, er flüstert ihr ins Ohr: »Komm mit hoch.« Shoo folgt ihm die Wendeltreppe hinauf. Kurz darauf vernehmen die Gäste ein kurzes Aufschluchzen. Shoo kommt die Treppe heruntergelaufen: »Ich habe mich gerade verlobt!«, ruft sie, Freude in ihrer Stimme.

Und Ben lächelt zufrieden unter seiner hässlichen, unförmigen, schwarzen Kopfkino-Brille.

Ben lebt in zwei Welten, in Echtwelt und in Pixelwelt. In Echtwelt steht er gerade im Wohnzimmer in Atlanta im amerikanischen Bundesstaat Georgia, mit Kopfhörern und dieser unförmigen

Brille vor dem Gesicht. Diese Brille ist seine Tür zur Pixelwelt, die den Namen AltspaceVR trägt.

Setzt sich Ben die Kopfkino-Brille auf, schlüpf er in ein Alter Ego, einen Avatar, der ihn in der virtuellen Welt verkörpert. Mithilfe zweier Steuerstäbe, die er in den Händen hält, kann er sich dort bewegen. Mit etwas Übung funktionieren diese Fernsteuerungen beinahe so intuitiv wie seine biologischen Hände: Er kann Dinge greifen mit ihnen oder malen. Oder streicheln.

Bens Wohnung in Echtwelt wirkt eher kahl bis auf Computer, Headsets, Kabel, Sensoren. Dazu ein leerer Küchenschrank und eine Gitarre in der Ecke. Zwischen all dem ein junger Mann, 30 Jahre alt, mit breiten Schultern, Vollbart und glänzender Glatze. »Ich halte mich nicht für besonders attraktiv«, sagt Ben. Er findet seinen Bauch zu dick und sich selbst zu schüchtern. Weil er sich eher nicht traut, andere Menschen anzusprechen, besitzt er im echten Leben wenig Freunde und hat noch nie eine Freundin gehabt.

In Pixelwelt spielt all das keine Rolle. Innere Werte haben eine Chance. Als Avatare gestalteten Ben und Shoo gemeinsam Kunstwerke und feierten Partys, traten immer öfter im Partnerlook auf. Stets dicht beieinander, das Glück in ihren Stimmen. Shoo die Aufgedrehte, Ben der Ruhige.

Verliebt, ohne sich je in die Augen geschaut zu haben.

Als Ben vor ein paar Monaten in ein Flugzeug stieg, um seine Liebste zum

ersten Mal im echten Leben zu treffen, wurde ihm in den vielen Stunden über den Wolken vor allem eines klar: wie weit weg Shoo ist. Er führt eine Fernbeziehung, nur war das bisher nicht weiter aufgefallen. Seither spürt er den immensen Raum zwischen sich und ihr. Echtwelt hält Barrieren bereit, die Pixelwelt mühelos überwindet.

»Reality sucks«, wie Ben es ausdrückt: Die Wirklichkeit ist ätzend.

Shoo wiederum findet es völlig in Ordnung, dass Ben ihr die Verlobung in der Pixelwelt angetragen hat. Bei einem Interview im virtuellen Haus schwärmt sie von den ersten Treffen. Sie gestikuliert wild und hüpfert zwischen Haustür und Bar aufgedreht hin und her. »Ich habe schnell gespürt, dass er der Richtige ist«, ruft sie aus und kuschelt sich in Bens virtuelle Arme.

Das Gespräch ist wie eine Selbstvergewisserung: Dieses Virtuelle ist echt genug, es ist keine Illusion. Sein Humor, seine Kreativität! Ihre Körpersprache, ihre Stimme! Als sie sich erstmals im echten Leben trafen, waren sie schon ein Paar. »Das war aufregend, aber ich kannte ihn ja schon so gut.« Die Beziehung von Ben und Shoo fühlt sich im Virtuellen realer an als in der Realität.

Wie kann das sein?

Vor wenigen Jahren bestanden Pixelwelten aus groben Avataren, die sich eckig über den Monitor bewegten. Doch Computergrafik und Programmierung sind inzwischen so gut, dass sich das Gehirn mit etwas Eingewöhnung willig täuschen lässt.

»Die virtuelle Realität ist genauso real wie die physische Welt«

DAVID CHALMERS, PHILOSOPH

Wer sich, wie Ben, einen Nachmittag lang durch die Pixelwelt bewegt, hat das Gefühl, eins zu werden mit seinem Avatar. Das virtuelle Geschehen fügt dann der bisherigen, für exklusiv gehaltenen Wirklichkeit eine weitere hinzu. „Die virtuelle Realität ist genauso real wie die physische Welt“, sagt der australische Philosoph David Chalmers.

Chalmers meint damit nicht, dass die digitale Welt nicht von der physischen Welt zu unterscheiden wäre. Ihr fehlt etwa noch die Haptik, und manche Dinge werden wohl niemals gelöst werden: Spätestens um die Bedürfnisse unseres Körpers zu stillen, müssen wir zurückkehren nach Echtwelt.

Chalmers beschäftigt sich seit vielen Jahren mit der Theorie des Bewusstseins und der Problematik, wie echt die physische Welt ist. Eine absurde Frage? Schon im 17. Jahrhundert wagte René Descartes ein kühnes Gedankenexperiment: Es könnte ebenso gut sein, befand der französische Philosoph, dass wir in einer Illusion leben – gesteuert und getäuscht von einem Dämon.

Dieser „Dämon“ wäre heute ein brillanter Programmierer. In den vergangenen Jahren wurden die Pixelwelten immer realistischer und lebensnäher. Wenn die Entwicklung so weitergeht, kommen wir irgendwann an den Punkt, wo wir Echtwelt und Pixelwelt womöglich nicht mehr unterscheiden können. Wenn das möglich wäre – wer sagt uns dann, dass wir nicht schon jetzt in dieser perfekten Simulation leben?

S

SCHON HEUTE GILT nach Chalmers' Ansicht: Die virtuelle Realität ist keine Realität zweiter Klasse. Zwar existiert das Haus, das Ben für Shoo gebaut hat, nur als abstrakte Daten auf den Servern von AltspaceVR und in den Köpfen von Bens Partygästen. Es ist eine Illusion.

Aber spielt das überhaupt eine Rolle? Der Philosoph Chalmers rät dazu, sich in Pixelwelten unvoreingenommen zu bewegen: „Ich sehe nicht, wieso man in

»Menschen sind mein Problem. Sie mögen mich nicht«

CATTZ BEVORZUGT VIRTUELLE BEGEGNUNGEN

einer virtuellen Umwelt nicht ein ebenso erfüllendes, sinnhaftes Leben führen können sollte wie in der Realität.“

Und manchmal kann die virtuelle Wirklichkeit auch die Erlösung sein.

Ein Bombenattentat stellt im Sommer 2016 das Leben von Chris Duguid auf den Kopf. Terroristen stürmen in Bangladeschs Hauptstadt Dhaka in eine Bäckerei und töten mehr als 20 Menschen. Die Bäckerei liegt im Diplomatenviertel, wo auch Chris Duguid lebt. Wer sein Arbeitgeber ist, darf der 48-jährige Kanadier nicht verraten, nur so viel: Er arbeitet häufig in Weltgegenden, in denen es Konflikte gibt.

Glücklicherweise sind Duguid und seine Familie an diesem Tag im Urlaub in Italien. Duguids Arbeitgeber verfügt, dass Frau und Kinder zurück müssen nach Kanada. Das Leben in Bangladesch ist zu gefährlich geworden.

So findet sich der Vater im Sommer 2016 plötzlich allein in Dhaka wieder. Er wird morgens im gepanzerten Wagen zur Arbeit gefahren, abends zurück. Abend für Abend geht er rastlos in der Wohnung auf und ab wie ein gefangener Tiger. Immer wieder zieht es ihn in die Kinderzimmer. Sie sehen aus, als wären sie nur kurz verlassen worden.

Duguid fühlt sich einsamer als je zuvor im Leben. Die Telefonate mit seiner Familie helfen nicht, sie machen ihm nur klar, wie weit weg seine Liebsten sind. Die Verzweiflung spürt seine Frau Julie durch das Telefon. „Ich habe mir Sorgen gemacht um seine psychische Gesundheit“, sagt sie heute.

Irgendwann schnappt Duguid sich ein Virtual-Reality-Headset, noch verpackt im Karton. Zuerst schmerzt ihn auch dieser Anblick, es sollte doch ein gemeinsames Abenteuer mit den Töchtern werden, diese Reise ins Virtuelle. Er öffnet es zögernd. Wieso sollte er es nicht einmal ausprobieren?

Die Pixelwelt mit ihren Bewohnern rettet ihn aus der sozialen Abgeschiedenheit. Mithilfe von 360-Grad-Bildern baut Chris Duguid später die Kinderzimmer des Hauses in Dhaka in der virtuellen Welt nach, in allen Details: Die Stofftiere, die in Lilys Zimmer liegen, ein riesiger Bär in ihrem Bett; die Schuhe in der Ecke, die halb geöffnete Schultasche unter Charlottes Schreibtisch neben dem Hochbett. Dann lädt er seine Töchter dorthin ein: „Ich wollte ihnen die Chance geben, sich wenigstens zu verabschieden“, sagt er.

Doch aus dem Rundgang wird viel mehr. Die virtuelle Realität sei damals seine Rettung gewesen, erzählt Chris Duguid heute. „Wir waren endlich wieder zusammen. Am Telefon sprichst du mit Menschen, die weit weg sind. Videogespräche sind unnatürlich und fremd. In der virtuellen Realität aber kommst du den Menschen wirklich nahe.“ Bald treffen sich die Duguids regelmäßig in der Pixelwelt, um Karten oder Tennis zu spielen. Die Töchter streiten sich, doch selbst dafür ist ihr Vater dankbar: „Es war alles so real.“ Wie ein echtes Leben, wenigstens für eine Übergangszeit: Inzwischen lebt die Familie wieder vereint in Daressalam.



cattz

Als die Reporterin Cattz in der physischen Welt besuchen will, warnt er: »Komm nicht, ich bin eklig.« Gar nicht wahr, doch Mark, wie Cattz im anderen Leben heißt, ist scheu, kämpft mit gesundheitlichen Problemen und lebt zurückgezogen. Im Virtuellen wechselt er oft blitzschnell die Gestalt, trägt gern Frauenkleider und ist von kaum zu bremsender Energie und Lebensfreude. Anders als Mark kennt Cattz keine Scheu: Er hilft Gästen bei jeder Frage, zeigt ihnen die besten Spiele

»Unser Ich-Bewusstsein ist eine Simulation des Gehirns«

THOMAS METZINGER, PHILOSOPH

Was Familie Duguid zusammengebracht hat, bezeichnen Wissenschaftler als *place illusion*. Das Gefühl, real vor Ort zu sein, wird erleichtert durch eine möglichst perfekte Grafik, doch das Gehirn ergänzt bereitwillig den Rest. Dass die Avatare bei AltSpaceVR mehr wie Roboter denn wie Menschen aussehen, erleichtert es dem Gehirn sogar, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren: die Interaktion. Sie ist das Wichtigste für das Hier-Gefühl.

Das bestätigen jedenfalls erste Studien. Keisuke Suzuki vom Zentrum für Bewusstseinsforschung der University of Sussex nahe dem englischen Brighton ließ Nutzer verschiedene virtuelle Welten ausprobieren. Fazit: „Mit Menschen oder Dingen interagieren zu können, ist einer der entscheidenden Faktoren, damit es sich echt anfühlt.“

d

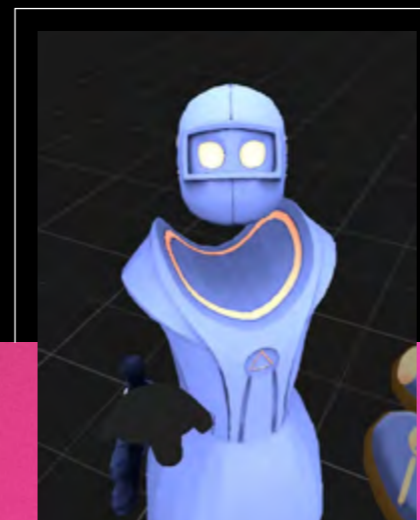
DER MAINZER PHILOSOPH Thomas Metzinger erklärt das so: „Das Gefühl, Sie selbst zu sein, also Ihr Ich-Bewusstsein, ist eine Simulation Ihres Gehirns, ein inneres Modell des Selbst mit vielen Schichten.“ Das Gehirn berechne aus allen ihm zur Verfügung stehenden Informationen, was die beste Hypothese ist, die wahrscheinlichste Variante der Wirklichkeit und des Selbst in ihr – und präsentiert uns diese als Realität.

Im Fall der Echtwelt dient der biologische Körper dazu, die Wirklichkeit zu verifizieren: Wir tasten, hören, riechen, schmecken unser Weltbild und fühlen unseren Leib von innen her. Metzingers Kollegen haben aber in einigen Experimenten gezeigt, dass dies zumindest teilweise ebenso mit einem virtuellen Wesen funktionieren kann: Manche seiner Probanden erlebten einen Avatar als ihren eigenen Körper.

Während das Leben seiner Frau und seiner Töchter im Sommer 2016 in Kanada weitergeht und sie nur hin und wieder zu Stippvisiten in die virtuelle Realität kommen, ist Chris Duguid Gefangener im eigenen Haus in Dhaka, das er aus Gründen der Sicherheit abends nicht mehr verlassen darf.

So zieht er Abend für Abend in die virtuelle Realität. „Hey Chris, wie geht es dir?“ fragt ihn eines Tages eine Frauenstimme. „Ich genieße es gerade, wie diese Welt hier meinen eigenen Raum wieder wachsen lässt“, platzt es aus ihm heraus. Der lilafarbene Avatar ihm gegenüber nickt verständnisvoll: „Komm mit, ich zeig dir meinen Raum.“

Hinter dem lilafarbenen Avatar verbirgt sich Sana, eine Witwe aus Kuwait, gläubige Muslimin. Chris Duguid philosophiert abendlang mit ihr am prasselnden Feuer des Pixelkamins in ihrem Raum, den sie „Zeitmaschine“ nennt, über den Sinn des Lebens. Sie diskutieren über ihre melancholischen Gedichte, die sie an die Wände ihres Raumes geschrieben hat.



shoo

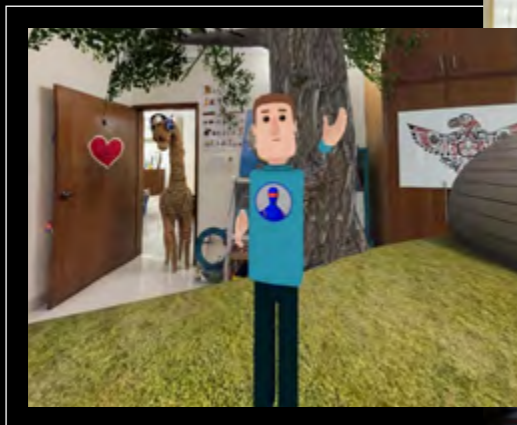
Als Shoo sich in der virtuellen Welt in Ben (Seite 144) verliebt, sagt sie: »Ich habe gleich gespürt, dass er der Richtige ist.« Die Distanz zwischen Shenyang im Nordosten Chinas, wo sie lebt, und Atlanta in den USA spielen in AltSpaceVR keine Rolle. Als sie sich das erste Mal im echten Leben treffen, sind sie schon ein Paar. Inzwischen haben sich die beiden jedoch wieder getrennt





chris

Nach einem Bombenattentat in Dhaka besteht der Arbeitgeber von Chris Duguid darauf, das dessen Familie aus Sicherheitsgründen nach Kanada zurückkehrt. Duguid bleibt allein in Bangladesch zurück – und baut in AltspaceVR die Wohnung nach, samt Kinderzimmer (l.). Für eine Weile trifft sich die Familie regelmäßig in der digitalen Welt: »Das war meine Rettung«, sagt Duguid, der in AltspaceVR auch neue Freunde gefunden hat. Heute lebt die Familie wieder vereint an einem neuen Ort



Chris Duguid erkennt eine Gemeinsamkeit zwischen sich und Sana: Auch sie ist gewissermaßen Gefangene in ihrem Haus. Ihre Religion verbietet den engen Kontakt mit Männern; als muslimische Frau hat sie kaum Freiheiten im Alltag. Im Virtuellen kann sie tun und lassen, was sie will.

Umso mehr bekommt es Sana mit der Angst zu tun, als sich die Reporterin aus der virtuellen Realität tatsächlich im echten Leben ankündigt. Schließlich willigt Sana doch ein und empfängt ihren Besuch in ihrer kleinen Wohnung in Kuwait-Stadt, die Regale voller Bücher, der Fernsehtisch voller Süßigkeiten. Eine Klimaanlage rattert, nur ein winziger Streifen Tageslicht schummelt sich durch die Pappe, mit der Sana ihre Fenster verklebt hat.

Diese Welt da draußen, die soll auch draußen bleiben.

„Ich gehöre nicht in diese Welt“, so glaubt Sana. Sie sei schon immer allein gewesen, in der Schule habe sie keine Freunde gehabt und auch später nicht. „Mich mag einfach niemand. Ich bin langweilig.“ Vor fast 30 Jahren verlor sie ihren Mann im Golfkrieg. Ihre gemeinsame Tochter ist gleichzeitig da und nicht da: Die junge Frau huscht ab und zu durch das Wohnzimmer, aber verschwindet schnell wieder in ihrem Zimmer und schließt die Tür.

S

SANA GEHT NIEMALS RAUS, sie gibt den Menschen keine Chance, mit ihr zu reden. In Kuwait-Stadt hat sie sich ein Leben als Bücherwurm eingerichtet, sie liest viel, betet fünfmal am Tag. „Ich hatte mich mit der Einsamkeit abgefunden“, erzählt sie. Bis ihr eines Tages ihr Bruder ein Virtual-Reality-Headset ausleiht.

Die andere Realität fühlt sich sofort an wie ein Zuhause. „Zum ersten Mal habe ich Menschen getroffen, denen es geht wie mir“, sagt sie. Auch sie spürten, dass sie nicht in diese reale Welt gehörten. Auf einmal hat sie ein Sozial-

»In der virtuellen Welt kommst du Menschen wirklich nahe«

CHRIS DUGUID

leben. „Ich sage manchmal: AltspaceVR ist eine psychiatrische Klinik, eine Nervenheilanstalt“, sagt Sana und lacht, „wir sind doch alle nicht normal.“

Doch womöglich ist genau das in Zukunft normal: „Wir werden bald auswählen, in welcher Realität wir uns aufhalten“, glaubt Philip Rosedale. Der heute 51-jährige Internetunternehmer hat 2003 Second Life gegründet, jene virtuelle Welt, auf der sich Millionen Menschen ein „zweites Leben“ aufbauen. Die Plattform ist zweidimensional, die Immersion, das Gefühl des Eintauchens in eine virtuelle Realität, fehlt. Trotzdem sind nach Angaben der Betreiber immer noch Hunderttausende Nutzer regelmäßig in Second Life aktiv.

Jetzt wittert Rosedale seine Chance in der Immersion. Seine neue VR-Repräsentanz heißt High Fidelity; „kommen Sie einfach mit“, sagt er zu der Reporterin und reicht ihr ein Headset. Noch sei nicht alles perfekt, bekennt er beim Spaziergang zwischen moosigen Felsblöcken, rot leuchtenden Fliegenpilzen und riesigen Kleeblättern. Rosedale erforscht auch, wie man die Mimik in die Gesichter der Avatare übertragen kann, andere Entwickler arbeiten an der Simulation der Haptik.

„In einigen Jahren werden wir die reale Welt als Museum betrachten“, sagt Philip Rosedale, als eine Option unter vielen, als die altmodische unter ihnen. „Wir werden nur zurückkehren, um zu essen und zu lieben.“ Noch aber nutzen zu wenige Menschen ein VR-Headset – auch Rosedale musste seine Erwartun-

gen für High Fidelity in den vergangenen Monaten zurückschrauben.

Nach zwei Tagen in Echtwelt ist es für Sana höchste Zeit, zurückzukehren in ihr virtuelles Leben. Nach vielen tiefgründigen Gesprächen in Cafés, die sich anfühlen wie jene am Kaminfeuer in Sanas Zeitmaschine, mit viel kindlicher Entdeckungslust in Museen und einigen unfreiwilligen Stadtrundfahrten, weil sie ihre Heimatstadt nicht kennt, hat sie genug von dieser Realität.

Sie geht nach Hause und betet. Dann verabschiedet sie sich vom echten Leben. Dort, wo sie gerade noch kniete und ihrem Schöpfer sagte, wie sehr sie zu ihm steht, dort, wo sie eben noch die Stirn zur Erde senkte, in der Ecke neben ihrem Bett, dort zieht sie nun ihr Virtual-Reality-Headset über die Augen und verlässt diesen Raum. Sie trifft sich mit Freunden in der VR-Welt von Rec Room, spielt dort Tennis und das Begriffsratespiel „Die Montagsmaler“ mit dreidimensionalen Kunstwerken.

In ihrem düsteren Schlafzimmer in Kuwait-Stadt bleibt nur ihr Körper und ihr fröhliches Lachen.

Sana hat, nachdem sie ihren Mann verloren hatte, vielleicht ein neues Lebensglück gefunden in der virtuellen Wirklichkeit aus Pixeln. Dort fühlt sie sich lebendiger als in der Einsamkeit ihrer kleinen Wohnung. Doch obwohl ihr Avatar theoretisch unendlich lange leben kann, gibt es eine furchterregende Vorstellung: Sana könnte eines Tages die Verbindung verlieren zu ihrem Alter Ego in der Pixelwelt.

Was dann passieren kann, zeigt die Geschichte von Cattz.

Wer Cattz in der virtuellen Realität treffen will, muss schnell sein. Er verwandelt sich innerhalb weniger Sekunden vom Zukunftskrieger in eine kleine Katze, dann in ein Mischwesen aus Hase und Maus, schließlich in ein gruseliges Monster und wieder in einen Krieger. Er springt von einem in den anderen Raum, spielt hier ein Spiel, mischt sich dort in eine Diskussion ein, um gleich wieder zu verschwinden.

Wer hinterherkommt und dabei seine dummen Sprüche erträgt („Du bist sicher eine hübsche junge Frau, komm mich doch mal besuchen“), kann viel Spaß mit Cattz haben. Er hilft bei jeder Frage, zeigt die besten Spiele, klettert auf Bäume und hinter Mauern, zeigt alle Geheimnisse der virtuellen Realität.

Wie lebt dieser Cattz in der anderen Welt?

Wer es schafft, ihn festzuhalten, in einem privaten Raum, geschlossen für andere Nutzer, bekommt Stichworte zugeworfen: Er lebt in Spokane, USA, ist schwer herzkrank, hat von zwei Exfrauen fünf Kinder, verteilt über die USA, keinen Kontakt zu ihnen. Er ist einsam, lebt von Frührente, ist pleite und hat angeblich, laut seinen Ärzten, noch drei Jahre zu leben.

„Ich fliehe vor meinem echten Leben“, sagt Cattz. „Hier ist es schöner“, in seinem virtuellen Körper, der jung und fit ist. Auf seiner Freundesliste stehen 2000 Namen. Nicht alle sind begeistert. Für Sana ist er ein Flegel, ein oberflächlicher Zeitgenosse, der schon bei ihrem ersten Treffen fragte: „Ah, Araberin – bist du Bauchtänzerin?“

Aber ist Cattz nicht arm dran? „Na ja, noch ist er nicht gestorben – und er redet schon seit mehr als einem Jahr davon.“ Chris Duguid findet ihn „sozial ein wenig seltsam“, er mache Witze, die vielleicht vor 35 Jahren lustig waren, „aber er ist schon okay“. Er gehört zu dieser Gemeinschaft wie der Klassenclown zu einer Klasse. Wie im echten Leben hat auch hier jeder seine Rolle.

Plötzlich verschwindet Cattz.

Zuerst wundert sich keiner der 2000 Freunde; immer wieder sind Menschen

hier verschwunden. Manche mögen ihr Glück in der anderen Realität gefunden haben, zum Beispiel jene Pärchen, die erst online, dann nur noch offline turteln – weil die Echtwelt für das Liebesleben Vorzüge bietet.

Aber Cattz? Ob ihm wirklich etwas zugestoßen ist?

Das ist schwierig herauszubekommen. Kein Lebenszeichen, Mails laufen ins Leere, das Facebook-Profil ist verwaist, und die Plattform Steam, auf der man schauen kann, wer gerade welches VR-Spiel spielt, weiß bloß, dass Cattz seit zwei Monaten nicht mehr online war.

S

SCHLIESSLICH TAUCHT ein Foto auf Facebook auf, darauf ein brennendes Haus, dazu ein Link zu einem Zeitungsartikel: ein Großfeuer in einem Wohnhaus. Das letzte Bild der Fotogalerie zeigt die Grundmauern. „Ich war in diesem Feuer“, schreibt Cattz darunter. Zwei seiner virtuellen Freunde markieren den Beitrag mit traurigen und schockierten Emoticons, kaum einer kommentiert ihn. Dann wieder Schweigen.

Irgendwann eine Nachricht auf dem Smartphone. Ein widerwilliges „Ich bin ok“ auf unzählige besorgte Nachfragen, daraufhin über Tage ein paar Lebenszeichen: morgens „bin wach“, abends „gehe schlafen“, dazwischen nichts. Äußerungen des Körpers, in dem Cattz gefangen ist seit jenem Brand, der nicht nur sein Zuhause verschlungen hat, sondern auch seinen Computer und sein Virtual-Reality-Headset.

Das Tor zu seinem Leben ist weg.

„Cattz, ich werde dich jetzt besuchen kommen.“

„Komm nicht, ich bin hässlich.“

Einen Tag später: „Ich bin eklig. Ich warne dich.“

Aber das stimmt nicht, wie eine Reise nach Spokane zeigt, eine trostlose amerikanische Stadt im Bundesstaat Washington, gerade weit genug weg von der Westküste, dass hier auch Normalverdiener leben können.

Cattz' biologischer Körper hat die Gestalt eines väterlichen Bärs. Zwischen langen grauen Haaren und grauem Bart ein junges Gesicht und Augen, die an einen seiner Avatare erinnern: Sie blitzen erwartungsvoll wie die des kleinen Maushasen. Wäre da nicht der Körper, der die Unternehmungslust ausbremst, der ihn die meiste Zeit auf dieser fleckigen Matratze hält, schwer atmend.

Cattz heißt hier Mark und ist nur unfreiwillig in Echtwelt. Er verlässt sein Zimmer ausschließlich dann, wenn der Körper nach Nahrung verlangt. Dann schleppt er sich zu einem Taco Bell, weil ein Fünf-Dollar-Menü von dort auch noch für das Abendessen reicht und weil er den Ein-Liter-Colabecher kostenlos wieder auffüllen darf. Das tut er zuletzt beim Rausgehen, der Becher steht dann halb gefüllt neben der Medikamententasche auf dem kleinen Tisch in seiner Gruft. Fünf Herztabletten am Tag, dazu drei Becher zuckerfreie Cola und ein paar Scheiben Toastbrot.

Er will nicht raus, will niemanden treffen.

„Menschen sind mein Problem“, sagt Mark, „sie mögen mich nicht.“

Am nächsten Tag, es ist sein 52. Geburtstag, investiert Mark seinen letzten Dollar in eine Cola. Erst drei Wochen später bekommt er wieder Rente. Wovon wird er bis dahin leben? Mark zuckt mit den Schultern. Leben ist relativ in Echtwelt. Er fühlt sich ausgespuckt von seinem virtuellen Körper.

Es gibt aus dieser Lage nur einen Ausweg: Mark benötigt dringend ein neues Headset. Um sich sein Leben zurückzuholen. Um in die bessere seiner Welten zurückzukehren. Als Cattz. ☹



Als die Autorin **EVA WOLFANGEL** sich vor Jahren zum ersten Mal in die AltspaceVR-Welt vorwagte, trieb sie die Frage um: „Wie fühlt sich diese Zukunft an?“ Inzwischen gehört sie zu den renommiertesten Reporterinnen in den Weiten des Internets.

Anzeige