

# Die totale Konsumgesellschaft

Von Daniel Leisegang



Daniel Leisegang ist Redakteur bei den „Blättern für deutsche und internationale Politik“

„SecondLife“ war der große Hype zu Beginn des vergangenen Jahres. Der Erfolg der Online-Welt wurde insbesondere durch die euphorische Berichterstattung der Medien begünstigt. Doch mittlerweile überwiegen die schlechten Nachrichten: Zum einen sieht sich die dreidimensionale Spielwelt in den letzten Monaten zunehmend rufschädigenden Vorwürfen, darunter Datenmissbrauch und Kinderpornografie, ausgesetzt. Zum anderen musste die Betreiberfirma Linden Lab Mitte 2007 eingestehen, dass die Nutzerzahlen nach langer Zeit erstmals rückläufig waren, nachdem das Glücksspiel aus SecondLife verbannt wurde.

Noch ist nicht absehbar, wie sich die Online-Welt von SecondLife ohne den starken medialen Rückenwind entwickeln wird. Schon jetzt lässt sich aber einschätzen, welchen Stellenwert politische Angebote in der Online-Welt einnehmen. Diese müssen sich insbesondere gegen die Folgen einer erdrückenden Kommerzialisierung innerhalb der Online-Welt bewähren.

## Stahlbad SecondLife

Ein virtuelles Doppelleben erscheint für viele Nutzer insbesondere wegen seiner spielerischen Möglichkeiten reizvoll – mit (fast) allem, was dazu gehört: Parties, Sonnenbaden und Flanieren, virtuellem Extremsport, Shopping und natürlich Cybersex zwischen den Spielfiguren.

Nicht zuletzt wegen dieser Themenvielfalt trifft das Browser-Spiel im Zuge der Diskussion über das Web 2.0 zielsicher den Nerv der Zeit. Den jüngsten Beleg lieferte kürzlich die Gesellschaft für deutsche Sprache. Sie wählte das Schlagwort „SecondLife“ auf Platz sieben der Begriffe des Jahres 2007, da es maßgeblich die öffentliche Diskussion des Jahres bestimmt habe.<sup>1</sup> Die Gesellschaft hebt dabei hervor, dass der Begriff dabei „nicht nur auf die Internetplattform gleichen Namens, sondern in erster Linie auf die neuen Möglichkeiten des Internets“ deutet.

Nach Jahren der nur zögerlich zunehmenden Nutzerzahlen dürften die Betreiber von SecondLife, die in Kalifornien niedergelassene Firma Linden Lab, ohne Frage dankbar um die plötzliche Medienaufmerksamkeit sein. Vergingen zu Anfang über drei Jahre, bis sich im Oktober 2006 eine Million Nutzer registriert hatten, verdoppelte sich die Zahl der Registrierungen daraufhin im Zuge des aufkeimenden Medieninteresses binnen weniger Wochen. Bis heute haben sich weltweit über 11 Millionen Avatare angemeldet.

Weder der mediale Hype noch die enormen Nutzerzahlen haben allerdings eines bewirken können: die gähnende Leere in SecondLife zu beseitigen. Selten sind mehr als 50000 Nutzer gleichzeitig online – auf einer Fläche, die in etwa der Landfläche der Hansestadt Hamburg entspricht. Wer sich in die virtuelle Welt einloggt, stellt daher bald fest, dass der Aufenthalt dort ungefähr so viel Spaß macht, wie ein Spaziergang

in einer Shopping-Mall nach Ladenschluss.

Ungeachtet der Diskrepanz zwischen registrierten Nutzern und aktiven Avataren sind zahlreiche Unternehmen den euphorischen Rufen der PR-Berater und Marketing-Abteilungen gefolgt und haben ihre Dependancen im SecondLife eröffnet. Mit ihrer virtuellen Präsenz versprechen sich Großkonzerne, wie Adidas, IBM oder Toyota nicht nur eine zusätzliche Werbe- und Verkaufsfläche. Vor allem erhält jede Firmenansiedlung – wenn auch bereits weniger als noch vor wenigen Monaten – schnell und kostengünstig ein Übermaß an medialer Aufmerksamkeit.

Dieser virtuelle Goldrausch geht allerdings mit einer erdrückenden Kommerzialisierung von SecondLife einher. Mehr noch als im „ersten Leben“ definiert sich hier der eigene Status in erster Linie über den Besitz von Luxusgütern und das eigene Aussehen. Aus diesem Grund zielen die Unternehmen in SecondLife vor allem auf eines ab: den permanenten Export der angesagten Trends der wirklichen Welt.

Aus der Sicht der Konzerne sind dies rosige Aussichten: Denn im virtuellen Leben können die Verkaufsschlager der realen Welt ein weiteres Mal unter das (Avataren-)Volk gebracht werden. Auch der umgekehrte Weg ist denkbar: Nachdem die Produkte in SecondLife vorab erfolgreich auf ihre Massentauglichkeit getestet sind, können sie anschließend in der realen Welt angeboten werden. Gemäß dem Motto „Fun ist ein Stahlbad“ laufen im SecondLife auf diese Weise Freizeit, Produktion und Konsum ununterscheidbar zusammen.<sup>2</sup> Wer sich aber dem omnipräsenten Konsumismus noch entziehen möchte, kann nur Erfolg haben, indem er den Stecker zieht.

## Konsumismus vs. Engagement

Diese Kommerzialisierung als integraler Bestandteil von SecondLife erschwerte es dann auch den wenigen politischen Angeboten, im virtuellen Leben Wurzeln zu schlagen.

Vor dem Hintergrund der Shell-Studie 2006 ist dies allerdings auch wenig überraschend. Die Studie kommt hinsichtlich des Engagements von jungen

Menschen zu dem Ergebnis, dass diese neben Kirchengemeinden oder Jugendorganisationen vor allem Vereine, Schulen und Hochschulen als Bereiche politischer Aktivitäten begreifen. Aus gutem Grund, setzt doch für die Mehrheit der Jugendlichen das Mitmachen voraus, „dass man sich auch persönlich zugehörig fühlt.“ Darüber hinaus erhoffen sie sich über ihr Handeln eine aktive Einflussnahme auf das politische Geschehen – mit anderen Worten: erfahrbare Veränderungen als Folge ihres gemeinsamen Engagements.<sup>3</sup>

Damit aber liegt es auf der Hand, dass die virtuelle Total-Konsumgesellschaft den Erwartungen von politisch aktiven Jugendlichen nicht ausreichend Entfaltungsmöglichkeiten einräumen kann. Gerade politisches Handeln – auch weil es den Zusammenhalt zwischen den Jugendlichen erwartungsgemäß stärken soll – verweigert sich einer reinen, im SecondLife vorherrschenden Konsumhaltung, solange sie auch als Ort der Information, der Diskussion und der Gestaltung begriffen wird.<sup>4</sup>

Darüber hinaus finden Fragen des politisch-öffentlichen Lebens keinen festen Platz im SecondLife. Immerhin haben die Betreiber vorab sechs Grundregeln aufgestellt, die das „Zusammenleben“ der Avatare regeln sollen. Dazu gehören: das Verbot von Intoleranz, Belästigung, Aggression, Verletzung der Persönlichkeitsrechte, „unanständiges“ Verhalten oder die Störung der „öffentlichen Ordnung“.<sup>5</sup> Diese vorgegebenen Regeln gehen nicht darüber hinaus, was den sozialen Umgang in jedem Internet-Forum definiert. Dass sich die Avatare – in einem wie auch immer demokratisch gestalteten Rahmen – über die grundlegenden Normen des Zusammenlebens selbst miteinander verständigen könnten, ist nicht vorgesehen.

Anders als im realen Leben spielen essentielle Auseinandersetzungen über gemeinsam anerkannten normativen Kategorien oder nach politischer Institutionalisierung keine wesentliche Rolle. Das aber passt schließlich ins Konzept: Denn wer den virtuellen Freizeitpark betritt, sucht vor allem die Auszeit vom real life und die spielerischen Möglichkeiten des virtuellen privaten Glücks, nicht aber den öffentlich-politischen Streit um das richtige Leben.

### Politischer Leerstand

Aber kann SecondLife damit tatsächlich als eine weitgehend politikfreie Sphäre verstanden werden? Immerhin könnte man den Eindruck bekommen, dass es wenigstens die bundesdeutschen Parteien Dell, Amazon und IBM nachmachen wollen. Zumindest die virtuellen Wahlkampfzentralen sämtlicher im Bundestag vertretenen Fraktionen lassen sich im SecondLife ausmachen – schenkt man den Büroschildern Glauben. Allerdings liegen die Gebäude der Parteien ebenso ausgestorben da wie der Großteil von SecondLife. Selbst nach mehreren Besuchen findet man meist nur gähnende Leere in und um die politischen Vertretungen vor. Die Hoffnung, sich auf diese Weise an die Zielgruppe der Spaß- und Spielkultur wenden zu können, ist offenbar nicht aufgegangen.

Zudem täuscht der erste Eindruck. Denn die Bauleitung der Wahlkampfzentralen oblag nicht den Parteien (allein der Auftritt der Grünen ist offiziell autorisiert).<sup>6</sup> Stattdessen befinden sich die Gebäude auf dem „Politik-Land“. Dieses aber gehört den Betreibern der Webseite politik.de, die laut Webauftritt mit ihrem Politikforum „eine Plattform für politische Diskussionen bieten, die parteiunabhängig der offenen Kommunikation und Information dient.“<sup>7</sup>

Ihren Angaben zufolge handelt es sich daher bei den virtuellen Gebäuden auch vielmehr um „Platzhalter für mögliche Repräsentanzen der Parteien“. Bis auf eine Ausnahme sind die Parteien also in der Parallelwelt bislang nicht erwähnenswert aktiv geworden. Und selbst den Leerstand wollen sie offenbar nicht verwalten – erste Logos sind offenbar auf Bitte der realen Parteiführungen wieder entfernt worden.<sup>8</sup>

### Virtueller Wahlkampf

Lebendiger ging es in Sachen virtueller Politik während des französischen Wahlkampfes Anfang 2007 zu. Spielten hier erstmals die sogenannten „Neuen Medien“ eine übergeordnete Rolle, so entwickelte sich neben audiovisuellen Beiträgen im Internet vor allem die Blogosphäre zu einem neuen Kampagneninstrument im Wahlkampf.

Auch in SecondLife zog der Wahlkampf ein. Das konservative Lager versammelte sich auf der „Île Sarkozy“, der Sarkozy-Insel, während sich die Anhänger der Sozialisten im „Comité 748“ verbündeten, um auf diese Weise die Kampagne von Ségolène Royal zu unterstützen.

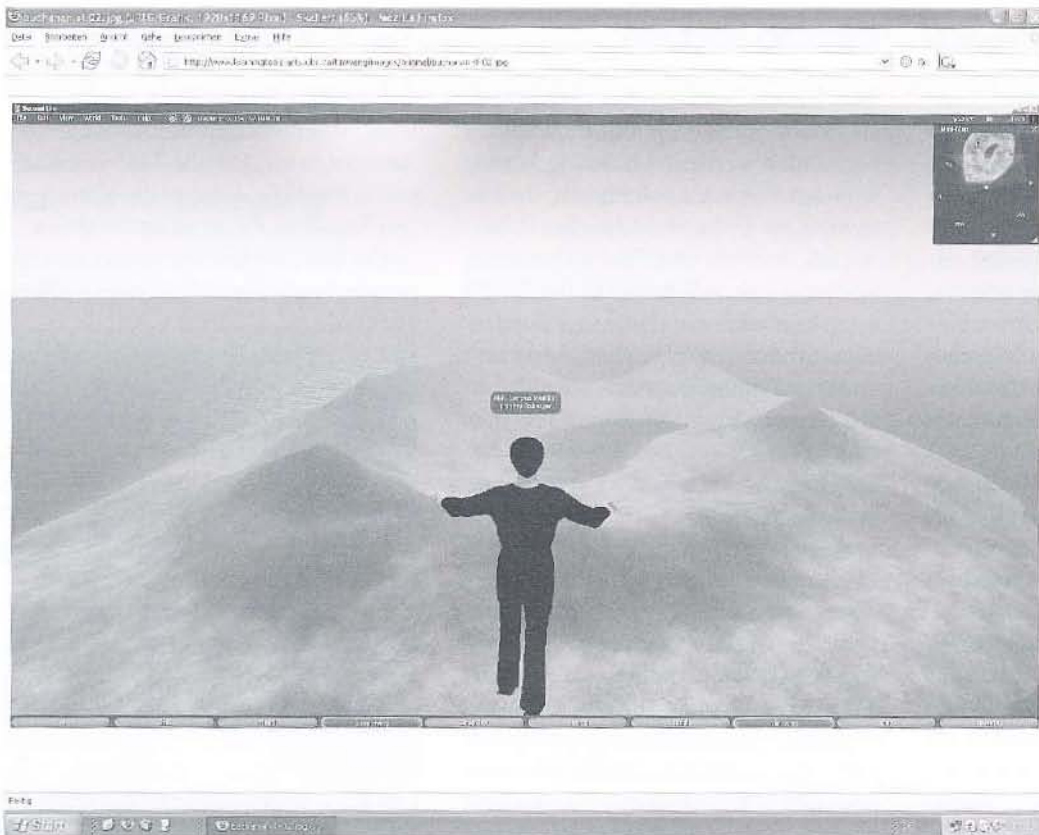
Der Chef der französischen Front National, Jean-Marie Le Pen, eröffnete ebenfalls eine eigene virtuelle Wahlkampfzentrale. Die Rechtsextremisten gingen damit sogar als eine der ersten im virtuellen Reich auf Stimmenfang. Kurz darauf kam es zu kleinen Demonstrationen vor der SL-Parteizentrale – der vor dem Gebäude patrouillierende Sicherheitsdienst hielt die etwa dreißig Avatare auf Abstand.<sup>9</sup>

Gerade wegen des Protestes dürfte sich der virtuelle Wahlkampf vor allem für Le Pen gelohnt haben. Denn der Einsatz moderner Wahlkampfformate, die als innovativ gelten, erreicht – so die Hoffnung der Parteien – insbesondere jüngere Wählerschichten, die als Multiplikatoren wirken können. Vor allem aber berichteten die „alten“ Medien über jedes Detail des Online-Wahlkampfes. Damit aber zielten auch diese politischen Kampagnen weniger auf politische Teilhabe ab. Stattdessen ging es den französischen Parteien darum, mit vergleichsweise geringen Mitteln ein zwar kurzzeitiges allerdings weitreichendes Medienecho hervorzurufen.

### „Terror“ und heilige Mission

Nicht nur das mediale Tagesgeschäft der Parteien und Gewerkschaften stattet SecondLife regelmäßig einen kurzen Besuch ab. Auch der internationale Terrorismus scheint den Reizen des virtuellen Lebens zu erliegen. Besonders skurril wirkten in dieser Hinsicht die Schlagzeilen, wonach der Dschihad in SecondLife eingezogen sei. So berichtete die australische Tageszeitung „The Australian“ im Juli 2007 von Terrorangriffen in der virtuellen Welt. Ungenannte „Terrorismus-Experten“ äußerten zudem die Befürchtung, dass Terroristen die virtuelle Welt zur Rekrutierung und als Trainingslager nutzen könnten.<sup>10</sup> Zahlreiche Medien griffen diese Meldung umgehend auch hierzulande auf.

Wie sich kurz darauf zeigte, hätte ein wenig Recherche nicht geschadet.



Screenshot: SecondLife

Bleibt zu hoffen, dass am Ende nicht ein erbitterter Glaubenskrieg um die letzten verbliebenen Avatar-seelen ausbricht. Dabei besteht durchaus Hoffnung, dass auch die virtuellen Bewohner dem Himmel ein Stück näher kommen können. Schließlich besitzen alle Avatare von Geburt an die Fähigkeit, sich jederzeit in die Luft erheben und zu fliegen.

Anmerkungen

Tatsächlich gingen die „Attentate“ von der „SecondLife Liberation Army“ (SLLA) und weniger von virtuellen Anhängern Al Quaidas aus. Die SLLA setzt sich innerhalb von SecondLife als der „militärische Arm“ einer Befreiungsbewegung für die politischen Rechte der Avatare ein und strebt die Absetzung der „Regierung“ von SecondLife an, den Betreibern Linden Lab. Gleichzeitig versuchen sie sich der zunehmenden Kommerzialisierung zu widersetzen. Bei diesen Attacken, im Englischen „Griefing“ genannt, kommt aber niemand zu Schaden – in der Regel wird nur der Programmcode von SecondLife so beeinflusst, dass beispielsweise zahlreiche Objekte vom Himmel herabregnen, um so durch Überlastungen gezielt Systemabstürze herbeiführen.

Aber nicht nur Online-Anarchisten versuchen eine bessere zweite Welt zu kreieren. Auch die katholische Kirche hat kürzlich das neue Jenseits für sich entdeckt. Offenbar setzen sich Jesuiten in theologischen Fachzeitschriften mit dem Nutzen des virtuellen Gebets auseinander. Antonio Spadora bestreitet in der italienischsprachigen Theoriezeitschrift „La Civiltà Cattolica“, dass „SecondLife“ eine eigene, unabhängige

Realität zukomme. Stattdessen ergebe die spielerische Interaktion zwischen Spieler und Avatar „ein Drittes, ‚im Kontext der Simulation‘“. <sup>11</sup> In dieser neuen Dimension sollten nun, geht es nach Spadora, virtuelle Missionare aktiv werden.

Tatsächlich finden sich im SecondLife zahlreiche Gebets- und Gotteshäuser – darunter Synagogen und Kirchen aber auch einfach „lauschige“ Meditationsplätze – sowie ein erkennbares Bedürfnis nach spiritueller Entwicklung. Warum also nicht Gottes Wort auch in die virtuelle Welt tragen? Ob allerdings gerade Jesuiten mehr Erfolg bei ihrer Mission haben dürften als beispielsweise die Parteien, erscheint zweifelhaft. Denn nicht einmal ein Drittel der Jugendlichen – um ein weiteres Mal auf die Ergebnisse der Shell Studie zu verweisen – bezeichnet sich in einem kirchennahen Sinne als religiös, eine Mehrheit pflegt zudem große Distanz zu dem Glaubenssystem der Kirchen. <sup>12</sup> Dies dürfte sich auch im virtuellen Jenseits nicht ändern, lädt SecondLife auch in Bezug auf Spiritualität vielmehr zum spielerischen Experimentieren und weniger zu ehrlicher metaphysischer Seelenrettung ein.

- 1 Vgl. <http://www.gfds.de/index.php?id=210>
- 2 Vgl. auch: Daniel Leisegang, Die Ausweitung der Konsumzone, in: „Blätter“, 03/2007, S. 288-291.
- 3 Vgl. [www.shell.com/home/content/de-de/society\\_environment/jugendstudie/2006/jugendstudie2006\\_engagement.html](http://www.shell.com/home/content/de-de/society_environment/jugendstudie/2006/jugendstudie2006_engagement.html)
- 4 Vgl. auch: Christian Stöcker, Second Life. Virtuelle Welt als Zukunftsmodell für das Internet? In: Neue Gesellschaft/ Frankfurter Hefte 7+8/2007, S. 67-70.
- 5 Vgl. [www.slstalk.de/index.php/2007/03/04/the-big-six-in-deutsch/](http://www.slstalk.de/index.php/2007/03/04/the-big-six-in-deutsch/); Vgl. Olaf Weber, Was ist verboten in der virtuellen Welt?, in: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover 2007, S. 154-160.
- 6 Vgl. Burkhard Schröder, CDU not found. Deutsche Parteien in SecondLife. In: Telepolis vom 11.10.2007. ([www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26389/1.html](http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26389/1.html))
- 7 Vgl. [www.politik.de](http://www.politik.de)
- 8 Vgl. Burkhard Schröder, a.a.O.
- 9 Vgl. Tobias Schmitz, „Soziale“ Welten, in: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover 2007, S. 52-62.
- 10 Vgl. „The Australian“, 31.7.2007.
- 11 Alexander Smoltczyk, Lasset die Cyborgs zu mir kommen!, in: „Spiegel Online“, 3.9.2007.
- 12 Vgl. [www.shell.com/home/content/de-de/society\\_environment/jugendstudie/2006/jugendstudie2006\\_renaissance\\_religion.html](http://www.shell.com/home/content/de-de/society_environment/jugendstudie/2006/jugendstudie2006_renaissance_religion.html)