



Georg Baselitz, „B. für Larry (Remix)“, 2006; Ausstellung „Wonderland“ im Albertina Museum Wien, die sich in unbekannte Welten begibt.
Noch bis 19. September zu sehen, albertina.at/albertina-modern/ausstellungen/wonderland

Spiel des Lebens

Brauchen wir unsere Körper bald nicht mehr? Und ist die wachsende Digitalisierung unseres Daseins der Grund für mehr Einsamkeit – oder eine Lösung, sie zu lindern?

Die Licht- und Schattenseiten digitaler Universen

Text — Tina Bremer

E

Es findet sich auf keiner Karte und mit keinem Kompass. Das „Land“, in dem die „Decentralander“ wohnen, hat keine Postleitzahl und keine Telefonvorwahl. Und doch ist es überaus präsent. Vergangenes Jahr gewährte „Decentraland“ der breiten Öffentlichkeit Zutritt zu seinen Landschaften, die aus kunterbunten Pixeln bestehen. Erschaffen wurde die virtuell begehbare Welt von den argentinischen Software-Entwicklern Esteban Ordano und Ari Meilich. Wie im echten Leben können die User Grundstücke kaufen, Gegenstände erwerben, sich auf Veranstaltungen treffen. Vorausgesetzt, sie haben genug „Manas“ im Portemonnaie – die auf Börsen mit Krypto- oder Fiatwährungen gekauft werden. Während die Besitztümer im „Decentraland“ nicht greifbar sind, ist das Geld, das man für sie ausgeben muss, real. Der Unterschied zum Pionier „Second Life“, der bei seinem Start 2013 monatlich rund eine Million User verzeichnete: Im „Decentraland“ sind die Spieler auch Eigentümer, sie können mitgestalten und über Richtlinien abstimmen.

Die Ära der Immersion, der Verschmelzung unserer analogen mit der virtuellen Welt, ist in vollem Gang. Künstliche Universen wie „Decentraland“, „Roblox“ oder „The Sandbox“ boomen. Sie sind ein Riesengeschäft: Gerade erst hat Republic Realm, eine digitale Immobilienfirma, für ein Grundstück in „Decentraland“ mehr

als 900 000 US-Dollar bezahlt. Auf der Gaming-Plattform „Roblox“ loggen sich rund 42 Millionen User täglich ein. Als das Unternehmen im März an die Börse ging, wurde es mit 45 Milliarden US-Dollar bewertet. Soeben hat der Spielriesen Atari angekündigt, ein eigenes Metaversum aufzubauen. Auch Facebook tüfelt an einer 3-D-Umgebung, die mittels VR-Brille zum Leben erweckt wird.

Auch die Modebranche hat das Potenzial erkannt. Das Geschäft funktioniert, schließlich sind Avatare, die Figuren in den 3-D-Welten, im weitesten Sinne eine Erweiterung des eigenen Ichs. Nur: Es fließen Bits und Bytes statt Blutplättchen. High-Fashion-Anbieter setzen nun auf sogenannte „Skins“ – User können mit der Fantasiegarderobe ihre Avatare aufhübschen, für die entsprechende Kryptowährung. Louis Vuitton hat Looks für das Spiel „League of Legends“ entworfen, Burberry für „Honor of Kings“, Marc Jacobs und Valentino haben Kollektionen für Nintendos „Animal Crossing“ kreiert, Gucci für „Pokémon Go“ und die Social-Media-Kanäle von „Zepeto“. Ein Paar Gucci-Sneaker sind auf „Roblox“ schon für schlappe 13 US-Dollar zu haben, eine virtuelle Tasche des Luxuslabels hat dagegen im Mai den Wert ihres realen Pendantes sogar übertroffen: Die digitale Dionysus Bag wurde für 4115 US-Dollar verkauft – knapp 1000 Dollar mehr als der Ladenpreis.

Während die Zentren unserer Städte schleichend verwaisen, klingeln die digitalen Geldkassen. Allein 2020 steigerte sich der E-Commerce-Umsatz in Deutschland gegenüber dem Vorjahr um 15 Prozent. Im Schnitt schauen wir 221-mal am Tag auf unser Smartphone. Die Zeit, welche Menschen im Netz verbringen, hat seit Beginn der Pandemie zugenommen: Laut des Digitalverbands Bitkom wurden durch-

schnittlich sieben Stunden mehr pro Woche gedaddelt. Vergangenes Jahr gab der Rapper Travis Scott fünf Konzerte im Game „Fortnite“, weltweit sahen 27,7 Millionen Leute zu. Wenn Geschäfte und Restaurants geschlossen sind, wird die digitale Welt zum Treffpunkt, sind die Cafés, Restaurants und Kinos doch immer geöffnet. Zudem sind die neuen Welten nicht nur schön gestaltet, sondern auch sicher vor Viren und Anschlägen.

Aber sind digitale Universen die neuen Heilsbringer in einer Welt, die zunehmend distanzierter wird, in der wir uns an Abstand zu Freunden und Nachbarn gewöhnen mussten? Auf den ersten Blick hat es den Anschein. Spiele wie „Animal Crossing: New Horizons“ basieren zum Beispiel darauf, eine Gemeinschaft aufzubauen, als Solist kommt man nicht weit. Freundinnen und Freunde aus der ganzen Welt können sich über das Internet in die Fabelwelt einladen, um Zeit miteinander zu verbringen. Zudem verläuft das Spiel analog zur Echtzeit, setzt also auf Entschleunigung statt Hektik. Tatsächlich kommen immer mehr Games auf den Markt, die sich mit mentaler Gesundheit beschäftigen. Die Macher von „Hellblade“ arbeiteten mit einem Mental-Health-Berater zusammen. Das in Berlin entwickelte Spiel „Sea of Solitude“ setzt sich mit dem Thema Einsamkeit auseinander.

Laut einer Studie der Bertelsmann Stiftung, die Ende März veröffentlicht wurde, leiden vor allem junge Menschen zunehmend unter Einsamkeit. Zwar teilen sie Aspekte ihres Lebens auf Instagram oder TikTok, chatten und halten Partys via Zoom ab. Gleichzeitig reduziert sich aber der persönliche Kontakt unter Jugendlichen seit Jahren: Heranwachsende verbrachten 2017 pro Tag rund eine Stunde weniger Zeit von Angesicht zu Angesicht als noch in den 80er-Jahren, fanden >

„Online-Kontakte verhalten sich zu realen Kontakten wie Popcorn – Luft und leere Kalorien – zu einer echten Mahlzeit“

Wissenschaftler der San Diego State University und der University of Georgia heraus. Diana Kinnert, Politikerin und Autorin von „Die neue Einsamkeit“ macht die Qualität der sozialen Kontakte für die Entwicklung verantwortlich – denn die Nähe trotz Social-Media-Nutzung ab. Diese Meinung teilt auch der Psychiater und Neurowissenschaftler Professor Manfred Spitzer: „Online-Kontakte verhalten sich zu realen Kontakten wie Popcorn – Luft und leere Kalorien – zu einer echten Mahlzeit. Je mehr die Menschen Clicks und Likes nachjagen, desto unzufriedener werden sie.“

Trotzdem bleibt umstritten, ob eine erhöhte Internetnutzung die Einsamkeit hervorruft, oder ob zum Beispiel exzessives Gamen umgekehrt ein Symptom von ihr ist. Fest steht jedoch, dass soziale Isolation, wie wir sie während der Lockdowns erlebt haben, krank macht. „Menschen sind soziale Wesen, Einsamkeit erzeugt Stress, denn wir sind in unserer Existenz auf eine funktionierende Gemeinschaft angewiesen“, sagt Spitzer, Autor des Buches „Einsamkeit – Die unerkannte Krankheit“. Fühlen wir uns isoliert, steigt das Stresshormon Cortisol im Körper. Das schwächt das Immunsystem und erhöht das Risiko für Bluthochdruck, Herzkrankungen und Schlaganfälle.

Bereits vor der Pandemie gaben 14 Millionen Deutsche an, einsam zu sein. In Großbritannien muss per Gesetz jeder Hausarzt bis 2023 eine Fortbildung zu dem Thema absolviert haben, in Japan und England gibt es sogar Einsamkeitsminister. Diana Kinnert fordert von der deutschen Politik, ebenfalls tätig zu werden.

Können digitale Begleiter helfen, das Problem zu lösen? Mit „Lovot“ wurde in Japan erstmals ein Roboter entwickelt, der vollständig auf Gefühle programmiert ist: Seine Handlungen basieren auf Regungen, Interesse, Angst und Spannung. Das Hongkonger Unternehmen Hanson Robotics

entwickelte bereits 2016 „Sophie“, die mittels künstlicher Intelligenz Gesten und Mimik imitiert. Die Ironie dabei: Möglich gemacht werden die humanoiden Roboter unter anderem durch die Mengen an Daten, die durch unseren Computer- und Smartphone-Gebrauch gesammelt werden. Womit die Frage aufkommt: Sind solche Lösungen nicht eigentlich selbst Teil des Problems?

Mithilfe von digitaler Bildbearbeitung werden inzwischen selbst Tote zum Leben erweckt. Für eine südkoreanische Fernsehdokumentation ließen VR-Designer vergangenes Jahr das verstorbene Mädchen Na-yeon „auferstehen“, verstörend echt. Ihre Mutter konnte sich über eine Virtual-Reality-Brille mit dem Abbild ihrer Tochter unterhalten. Im Oktober 2020 schenkte Kanye West seiner zukünftigen Ex-Ehefrau Kim Kardashian ein posthumes „Treffen“ mit ihrem toten Vater: als lebensgroßes Hologramm. So unheimlich die Klone wirken, auch für die Medizin sind sie von großem Interesse. Könnten Menschen samt Immunsystem und Organen mit physiologischen Daten digital nachgebildet werden, wäre man zukünftig in der Lage, Krankheitsverläufe vorherzusagen. Am Forschungsinstitut Empa in der Schweiz arbeiten Wissenschaftler an der Entwicklung von digitalen Zwillingen, mit dem Ziel, personalisierte Therapien auszuarbeiten.

Die Hirnströme von Menschen hat sich das Künstlerduo Varvara Guljajeva und Mar Canet schon 2013 zunutze gemacht – allerdings nicht für den medizinischen Gebrauch. Für das Projekt „Neuroknitting“ wurde die Hirnaktivität von Probanden aufgezeichnet, während sie den Goldberg-Variationen von Bach lauschten. Danach wurden die EEG-Muster in ein Strickmuster umgesetzt. Quasi der Vorreiter von heutiger digitaler Kunst, die mit Pinsel und Farbe nichts mehr gemein hat. Im März versteigerte das Auktionshaus Christie's ein Bild des Künstlers Mike Winkelmann aka „Beeple“ – für rund 58,3 Millionen Euro. Schlagartig wurde es damit zu einem der teuersten Bilder eines lebenden Künstlers: „Everydays: The First 5000 Days“ setzt sich aus 5000 Digitalbildern zusammen und existiert nur auf der Festplatte. Das Zuhause damit schmücken? Schwierig. Die exorbitanten Summen werden durch Non-Fungible Token

(NFT) ermöglicht. Dabei handelt es sich um digitale Echtheitszertifikate, die garantieren, dass ein Sammlerstück im Netz nicht kopiert oder gefälscht werden kann. Praktisch jedes Erzeugnis, ob Gemälde, Musikstück, Tweet oder GIF, kann zu einem NFT und damit zum Unikat werden. Sotheby's betreibt in „Decentraland“ bereits eine digitale Galerie. Auch der Galerist Johann König ist dabei. „Das Ziel meiner Aktivitäten ist es, die Kunstwelt transparenter und verständlicher zu machen. Jeder kann ein Insider sein. Über Welten wie ‚Decentraland‘ erreiche ich ein neues Publikum, das vielleicht erst einmal nicht in eine Galerie gehen würde, weil Berührungängste da sind“, sagt König. „Die Besucherinnen und Besucher erleben digitale Kunst im Rahmen von virtuellen Ausstellungen. Diese Entwicklung ist nicht aufzuhalten.“

Die Pandemie hat eine Tendenz beschleunigt, die schon vorher im Gang war: Unser Leben verlagert sich ins Internet. König begreift Metaversen als Chance: „Im Digitalen ist möglich, was im realen Raum unmöglich ist“, so der Galerist. Für Unternehmen liegen die Vorteile auf der Hand: Sie können risiko- und kostenarm neue Vertriebswege ausprobieren und Werbung schalten. Auch für User eröffnen sich Möglichkeiten: Bei den Metaversen geht es auch um den Reiz der zweiten Chance. Ein zweites Leben, in dem wir alles in der Hand haben und uns trauen, was wir vorher nicht gewagt haben. Bereits jetzt kann man mit VR-Brillen von zu Hause aus den Mount Everest besteigen, über den Grand Canyon fliegen oder den Louvre besuchen, und das auch noch CO₂-freundlich. Es weht kein Wind um die Nase, doch dafür sitzt die Frisur immer und überall. Zudem vergrößert sich unser soziales Netzwerk mit einem Schlag – und damit unsere Sichtbarkeit. Neurologische Studien haben belegt, dass uns kaum etwas so erfüllt wie von anderen Menschen gesehen und anerkannt zu werden.

Doch ob das virtuelle Gesehenwerden die gleiche Bedeutung für unser Selbstwertgefühl hat wie das reale, werden wir noch herausfinden müssen.

Unsere Autorin entdeckte bei der Recherche den Künstler Manuel Rossner. Die Hamburger Kunsthalle zeigt eine virtuelle Installation von ihm, das erste NFT in der Sammlung