

# Unter uns Steckenpferdreitern



Ein Hobby oder Steckenpferd ist laut [Wikipedia](#) eine „Tätigkeit, die man freiwillig und regelmäßig betreibt und die dem eigenen Lustgewinn oder der Entspannung dient. Ein Hobby ist kein Beruf und repräsentiert für den Ausübenden einen Teil seiner Identität. Der Begriff Hobby hat eine leichte Nähe zum Begriff Spiel. Als Hobby wird eine Tätigkeit indes nur bezeichnet, wenn man für diese Tätigkeit eine im Vergleich zu anderen Freizeitgestaltungen besondere Vorliebe hat und sie regelmäßig ausübt.“

Andere Leute bauen Modelleisenbahnen, sammeln Bierdeckel oder teure Gemälde oder geben ein Schweinegeld für Segeljachten

oder Anglerausrüstung aus. Mein Hobby ist so gut wie kostenlos, und ich lerne sogar noch etwas dabei – fließendes Englisch und wie man [anspruchsvolle Software](#) bedient. Der Zeitaufwand ist aber vergleichbar.

Nun zur Medientheorie. Mein Avatar in Second Life, der fast ausschließlich im dortigen [Gor](#) spielt, ist also ein „Teil meiner Identität“? Interessante Frage – richtig ist, dass ich nicht mit einem Avatar herumlaufen würde, der hässlich ist. Meiner gleicht Bob Marley, weil das auch zu meinen virtuellen Dreadlocks passt und weil ich es lustig fand, als jemand mit dunkler virtueller Hautfarbe während des Hypes um Second Life 2007 von deutschen Avatar-Nazis angepöbelt zu werden. Ich kann mich noch daran erinnern, wie ich damals zusammen mit einem Freund, der real Arzt ist und wie ich politisch in der [Autonomen-Szene](#) der 80-er Jahre aktiv war, mit virtuellen Motorrädern Avatare überfahren habe, die mich dämlich und rassistisch angequatscht hatten. Leider sind die per default unverwundbar in Second Life.

[Gor](#) ist das politisch unkorrekteste Ambiente für ein Rollenspiel, was sich ein deutscher Jugendschutzwart in seiner dreckigen und bigotten Fantasie vorstellen kann. Es geht um Gewalt und Sex, Macht und [männliche Dominanz](#) und selbst geschaffene „storylines“, die andere zum Mitmachen und Spielen animieren. Pixelsex finde ich virtuell eher langweilig – und mit [BDSM](#) (offenbar ein zentrales Thema im Gor-Tyklus [John Normans](#)) habe ich auch nichts am Hut.

Ich bin 2008 auch eher zufällig in die Gor-Abteilung von Second Life geraten. Die wenigen Gor-Avatare, die ich gesehen hatte, sahen – besonders die weiblichen – unglaublich gut aus, die virtuellen Klamotten waren um Lichtjahre besser als die der normalen „Bewohner“ in Second Life, und die Männer waren alle bis an die Zähne bewaffnet, aber auf dem technischen Niveau des Mittelalters. Ich muss zugeben, dass ich vor Neugier beinahe platzte, zumal man die Gor-[Sims](#) (virtuelle Gegenden) nicht einfach so betreten kann, wie es sonst in

Second Life üblich ist. Ausserdem war fast alles in Englisch, was mein eingerostetes Schulenglisch herausforderte.

Mein heutiger Charakter, den man sich im Rollenspiel ja – im Rahmen der jeweiligen Spielwelt – aussuchen kann, ist ein steinreicher arroganter Kaufmann und Besitzer mehrerer Banken, der mit Münzen und Edelsteinen handelt und dessen lange Vergangenheit als Warlord ihn verfolgt, weil seine zahlreichen Gegner ihn hetzen und ihn umbringen wollen. (1000 „Gold Tarn“ sind auf meinen virtuellen Kopf ausgesetzt, tot oder lebendig, das wären so viel wie 100 000 Dollar.) Deswegen bewege ich mich nur maskiert oder umgeben von schwer bewaffneten Elite-Kämpfern, Söldnern und Bodyguards. Das kann virtuell auch ganz schön stressig sein. Es geht schon mehr als zwei Jahre so, seitdem ich als Kriegsherr einer kleinen Stadt die vereinigen Armeen von sechs anderen Städten [plattgemacht habe](#). Das werden die mir nie verzeihen. (Manche Spieler nehmen so etwas richtig ernst, was bei meinen „Feinden“ offenbar der Fall ist. Einige sind [so nachtragend wie der Chaos Computer Club](#).)

Avatare in Gor kann man abschießen (ein Attachment macht sie verwundbar), und den Triumph gönne ich meinen Feinden nicht. „Storylines“, also Geschichten, an denen sich mehrere oder gar viele Spieler beteiligen, können durchaus mehrere Jahre dauern, meistens jedoch nur Tage oder Wochen. Das macht Gor in Second Life intellektuell wesentlich anspruchsvoller als etwas Computerspiele – der Altersdurchschnitt und der Frauenanteil sind in Gor auch wesentlich höher.

Oben (die Screenshots) handele ich (der mit der weißen Tunika und der braunen Kapuze) auf der Wüsten-Sim „[Mizar](#) – Chronicles from the Kasbah“ in Gor mit Edelsteinen. Meine Bodyguards (die in den roten Tuniken) sind immer in meiner Nähe. Das fette Tier, dem meine Waren auf den Rücken geladen wurden, ist eine Riesenechse, die in Normans Trash-Romanen [Tharlarion](#) genannt wird. Ja, die Sklavinnen gehören auch mir. „Mizar“ ist eine der wenigen italienischen Sims, und wie wir alle wissen, haben Italiener einen guten Geschmack – im Gegensatz etwa zu US-

Amerikanern. Und so sieht die virtuelle Architektur dann auch jeweils aus. Ausnahmen bestätigen die Regel. Italiener hingegen sind sehr nicht so gut in der Kriegsführung, da sind eher die Deutschen gefragt. Har har. (Die wenigen deutschen Sims im goreanischen Second Life sind eher eine Art „Kinder-Gor“ – denen sitzt offenbar allen die Angst vor dem Jugendschutzblockwart im Nacken).

Mein Avatar ist also genau das Gegenteil meiner realen Person, wenn man von der Arroganz und der Sturheit mal absieht. Die wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser mögen daraus schließen, was sie wollen.

By the way: Ich brauche noch ein paar loyale Krieger. Kampferfahrung (insbesondere bei Ballerspielen) kein Hindernis, fließendes Englisch auch nicht.