

Es gab mal eine Zeit, da war das Internet kein lauter Ort für Hassbotschaften und Fake News, sondern glich eher einem stillen geheimnisvollen Sumpfgebiet: einer Terra incognita des beginnenden Online-Zeitalters, in der man viele fremde Welten und Kulturen entdecken konnte. „Uru“ war eine solche Welt, entstanden aus der digitalen Schmiede des Spiele-Zaubers Rand Miller, der 1993 mit dem ersten Teil seiner „Myst“-Serie das seinerzeit global erfolgreichste Computerspiel überhaupt geschaffen hatte. Mit dem Ableger „Uru: Ages Beyond the Myst“ machte er zehn Jahre später einen weiteren Schritt nach vorn, indem er den „Myst“-Kosmos als Multiplayer-Variante ins Netz stellte.

Der Stoff hätte von Jules Verne stammen können. Es geht um eine verschollene Zivilisation, das Volk der D'ni (gesprochen Dani), das in grauer Vorzeit eine ebenso prachtvolle wie fantastische Kultur erschaffen hat, in der die Gesetze der Physik aufgehoben zu sein scheinen. Eine Ruinenlandschaft ohne Bewohner, aber voller Geheimnisse, die es zu ergründen gilt. Eine Mischung aus Machu Picchu und Angkor Wat. Doch hier und dort gibt es in dem untergangenen Atlantis verborgene Gänge, Keller und Kesselsräume, in denen es dampft und brodelte, niemenbestückte Maschinen, die nach einem geheimnisvollen Regelsystem vor sich hinarbeiten. Die Kunstrichtung des Steampunk mit ihren Anleihen an der viktorianischen Frühindustrialisierung ist allgegenwärtig.

Doch vor allem gibt es Bücher, alte Lederfolianten, die, wenn man sie aufschlägt, die Verbindung zu einer anderen Welt herstellen: etwa auf eine kleine Insel inmitten eines großen Ozeans, die nur von herumhuschenden Taschenkrebse bevölkert zu sein scheint und umgeben ist von tückischen Strömungen. Am Horizont ist die Silhouette einer futuristischen Stadt zu erkennen. Doch wer er es mit seinem Avatar schafft, durch die Strömung dorthin zu schwimmen, wird feststellen, dass es nur eine Projektion auf einer Art Gaze ist, eine digitale Kulisse, die wie ein ironischer Verweis auf den Illusionscharakter des Internets wirkt. Noch erschreckender: Hat man einige der Rätsel gelöst und die Apparaturen neu justiert, erkennt man den wahren Charakter der Insel: ein einsamer Gesteinsbrocken, der nur von elektronischen Klängen begleitet durch das Weltall treibt. Eine brutale Häutung wie beim „Futurologischen Kongress“ von Stanislaw Lem.

Als „Uru“ 2003 live ging, war der Andrang groß. Massen von Hobby-Archäologen bevölkerten die D'ni-Hauptstadt, chatteten miteinander und feierten Partys. Doch schon nach gut einem Jahr ließ das Interesse nach.



„Uru“ war einst von leidenschaftlichen Hobby-Archäologen bevölkert, heute ist es eine Geisterstadt.

OLAV WOLDS



Viel ist nicht mehr los „Second Life“, für Rollenspiele und Cybersex schaut aber so mancher doch noch vorbei.

LINDU LAB / BURKHARD SCHROEDER

Digitale Götterdämmerung

Online-Spielewelten wie „Second Life“ oder „Uru: Ages Beyond the Myst“ waren einst soziale Zentren der Internetkultur. Heute sind sie weitgehend verwaist. Ein digitaler Rundgang durch alte Zeiten

KARL-HERMANN LEUKERT

Zwischenzeitlich wurden die Spieleserver sogar ganz abgestellt – und erst nach Protesten hartnäckiger Fans reaktiviert.

Wer heute in die Welt der digitalen Nomaden weit vor unserer Zeit reist, trifft auf eine skurrile Totenstadt, als hätte eine Pandemie nicht nur die ursprünglichen Bewohner, sondern auch die Besucher dahingerafft. Mangels Mitspieler strömt man allein durch leere Paläste und verlassene Tempelanlagen, schaut an einem zerstörten Hafen vorbei, von dem kein Boot mehr in die post-apokalyptische See ablegt, und lauscht den Schritten des eigenen Avatars, die plötzlich hohl und unheimlich klingen. Es ist, als ob der Verfall und die Ruinen-Ästhetik, die schon von den Spielemachern angelegt wurde, vom Internet selbst verursacht wurden. Als hätte das digitale Zeitalter Patina angelegt und SARS-CoV-2 auch die sozialen Spielmedien infiziert.

Sex in Second Life

Nicht viel anders erging es einer anderen revolutionären Online-Spielewelt: „Second Life“. Ebenfalls 2003 gestartet löste das Paralleluniversum in den ersten Jahren einen regelrechten Hype aus. Nicht nur Menschen legten sich eine zweite Identität zu und stateten ihre Avatare mit Fantasiekörpern aus, auch Banken, Firmen, Medienhäuser und sogar Parteien zogen in die Neue Welt um und versuchten, den Boom für ihre Zwecke zu nutzen. Anders als „Uru“ basierte „Second Life“ nicht auf einer vorgefertigten Spielarchitektur, sondern überließ den Nutzern selbst die Ausgestaltung ihrer Welt – SIM wie

Simulator genannt. Mit einem ausgeklügelten Bezahlungssystem konnte man sein eigenes 3D-Heim auf einer Polygonstruktur errichten und mit verschiedenen Texturen überziehen. Das ermöglichte ganz neue kreative Anwendungen: Museumspädagogen beispielsweise bauten im Spiel den Dresdner Zwinger mit integrierter Gemäldegalerie nach, realisierten eine digitale Ausgrabungsstätte in der Türkei oder eine römische Legion in Schottland. Doch auch hier war von der anfänglichen Begeisterung nach wenigen Jahren nicht mehr viel übrig. Nachdem es Vorwürfe über sexuelle Belästigung von Minderjährigen gegeben hatte, führte der Betreiber Linden Lab ein strenges Authentifizierungssystem ein. Und wie in der richtigen Welt sortierten sich die Nutzer auch bei „Second Life“ neu. Der Zwinger wurde abgerissen.

„Second Life“ ist heute eine Adult-Community mit speziellen Interessen“, sagt Burkhard Schröder, Digitalexperte, Buchautor und SIM-Architekt bei Second Life, der dort auch eine Zeitung herausgibt. Vor allem zwei Gruppen haben sich hier gefunden: Rollenspieler, die etwa in „Gor“, einer antiken Welt voller Schwertkämpfer und wilder Amazonen, komplexe Handlungen ausagieren. Und die Sexsuchenden. Wer will, kann sich einen pornografischen Körper zulegen, andere zum digitalen Geschlechtsverkehr einladen und in begehrenbaren Requisiten die verschiedenen Akte wie auf einer Speisekarte anwählen. „In „Second Life“, gibt es heute Prostitution wie im wirklichen Leben“, sagt Schröder und betont auch die positiven Möglichkeiten – etwa für Menschen mit Handicaps, die hier Sex in einer anderen Form erfahren können.

Tatsächlich sind die Online-Rollenspiele nicht tot, sie haben nur eine Metamorphose durchgemacht – weg von den reinen Adventure-Games mit fantastischen Orten und geheimnisvollen Rätseln hin zu virtuellen Schlachtfeldern, auf denen Hunderttausende Spieler kurze Kämpfe oder mehrwöchige Kriege austragen. Ein Trend, der durchaus gewisse Tendenzen unseres realen Lebens widerspiegelt; es geht laut und oft auch aggressiv zu, so wie wir das Internet mittlerweile kennen. Das Rätsel um die verschwundenen D'ni wird wohl nie gelöst werden.

Wer ist hier eigentlich Jude?

Maxim Biller und Josef Schuster schrieben öffentlich, Max Czollek sei, halachisch gesehen, kein Jude. Unser Autor widerspricht

Y. MICHAL BODEMANN

Unter Juden in Deutschland geht es derzeit wieder einmal hoch her über die Frage, wer jüdisch ist und wer nicht. Die Debatte entbrannte, als der Autor Maxim Biller dem Essayisten und Lyriker Max Czollek seine jüdische Identität absprach. Czolleks glänzende Analysen zur jüdischen Befindlichkeit in Deutschland wurden weit über den deutschsprachigen Raum hinaus selbst in der New York Times besprochen.

Nun hat sich Josef Schuster, Präsident des Zentralrats der Juden, in einer scharfen Leitkolumne der Jüdischen Allgemeinen zu Wort gemeldet und pflichtet Maxim Biller bei: Max

Czollek sei kein Jude, weil er halachisch – also aufgrund der jüdischen religiösen Rechtsvorschriften – kein Jude sei. Czollek fühle sich durch seine väterliche Abstammung dem Judentum offenbar nahe, sei aber „unaufrichtig“, weil er sein öffentliches Wirken mittels seiner Zugehörigkeit zur jüdischen Religionsgemeinschaft legitimiere.

Für Schuster spielt also offenbar weder die Tatsache eine Rolle, ob Czolleks Großvater als Jude verfolgt wurde oder nicht, noch, dass dessen Enkel jüdische Schulen besuchte und ein jüdisch orientiertes Studium mit einer Promotion über ein jüdisches Thema abgeschlossen hat. Wäre Czollek dagegen als Sohn

einer am Judentum desinteressierten, agnostischen jüdischen Mutter ohne Verfolgungshintergrund zur Welt gekommen, so wäre er doch zweifelsfrei Jude.

Gegen Schusters Urteil haben sich andere zu Wort gemeldet, so etwa Esther Schapiro, die sich als „zu jüdisch für die Nazis, aber nicht jüdisch genug für die Juden“ beschreibt – weil nur ihr Vater, nicht aber ihre Mutter jüdisch ist. Genauer gesagt: Schapiro ist für Juden wie Biller und Schuster in Deutschland nicht jüdisch genug, obwohl sie sich aufgrund ihrer väterlichen Abstammung für eine Einwanderung nach Israel qualifiziert. Die in München lebende Autorin Lena Gore-



Der Lyriker Max Czollek

SEBASTIAN WELLS/OSTHEUT

lik erkennt zwar die Rolle der Halacha an, betont aber die Zwischenräume, mittels derer auch nicht-halachische Juden willkommen sein sollten. Ironischerweise sind übrigens diejenigen, die jüdischen Menschen aus halachischen, religionsgesetzlichen Gründen ihr Judentum absprechen, oftmals Leute, die selbst jenseits halachischer Religionsgesetze leben – die Speisevorschriften der Kaschut und die Beachtung des Sabbats eingeschlossen.

Auch aus Russland stammende jüdische Menschen werden oftmals in der einen oder anderen Weise sowohl von anderen Juden wie auch von Deutschen ausgegrenzt. Nicht zuletzt wird diese Debatte eben auch von nichtjüdischen Deutschen befeuert, die sich dadurch offenbar befähigt fühlen, die Ahnentafeln von Juden interpretieren zu können. Außerhalb Deutschlands wäre eine öffentliche Debatte dieser Art in keinem anderen Land mit jüdischer Diaspora überhaupt denkbar, was sich vor allem aus der politisch aufgeladenen Stellung des Judentums in Deutschland erklärt. Es gibt aber nun wirklich wichtigere Dinge für die jüdische Gemeinschaft in Deutschland als die Frage, wie jemand Jude oder Jüdin ist und wie nicht.