

Phantasmus, revisited

Dieser Artikel erschien in leicht veränderter Form in Pl@net im November 1996 (!). Die [Pl@net](#), das erste deutsche Internet-Magazin, [wurde 1997](#) zu Internet Professionell. Das Thema: Die virtuelle Welt Phantasmus alias „Worldsaway“ alias „vzones“. Virtuelle Welten, die mit Avataren bevölkert waren – wie heute [Second Life](#) -, gab es also schon vor fast zwanzig Jahren. (Vgl. [spiggel.de](#), 26.02.2007: „Kein Ort. nirgends“) Es gibt nur noch sehr wenige [Screenshots](#) von Phantasmus aka [WorldsAway](#) aka [Dreamscape](#). Ich habe Phantasmus 1995 auch [via Compuserve](#) gespielt.

Ave Avatar! So nannten sich die indischen Götter, die die Menschen aufsuchten. Gliedmaßen, Köpfe und Körper suchen sie sich nach Gutdünken aus. Die Erdlinge sollten sich in der Illusion hingeben, die Götter seien wie sie, so wie der heutige Avatar angeblich dem realen Menschen ähnelt.

Am Anfang ist der Avatar allein und so ungünstig gekleidet wie der Terminator bei seiner Ankunft in der Gegenwart. Nicht nackt, aber in häßliches Dunkelblau gewandet, auf den Planken eines virtuellen Schiffes, das auf dem Meer dahindümpelt. Der Körper schwächling, aber im Profil mit dem Robbenbaby-Effekt ausgestattet, Kulleraugen und Schmolllmund. Ein bißchen dämmlich und hilflos blickt man noch namenlos in die



knallbunte Welt.

Der Neuling trampelt per Mausklick ein wenig hin und her,

dreht sich, schlenkert mit den Armen, winkt dem Alter Ego vor dem Bildschirm zu, hopst versuchsweise auf und ab und wartet auf etwas Aufregendes, Seejungfrauen oder ähnliche Ungeheuer. Nichts passiert, nur, daß man zwangsweise auf die Uferpromenade verfrachtet wird und sich entscheiden muß, ob man in Zukunft Männchen oder Weibchen sein will.

Drei Körper stehen pro Geschlecht zur Auswahl: schlank, athletisch oder dick, ganz wie im wirklichen Leben. Wer Mann ist, neigt spontan zur Schwarzenegger-Variante oder, wenn man Computer-Freak ist und ehrlich sich selbst gegenüber, mehr zum leptosomen Typus, der leicht vornübergebeugt daherschlurft. Athletische Frauen haben den Männern etwas voraus: Sie können sich, wiederum per Mausklick, eine kurze Zeit in die Lüfte erheben und schweben, mit den Armen ausgestreckt flatternd, über dem virtuellen Erdboden.

Fast wehmütig habe ich mir meinen ersten Screenshot auf den Bildschirm geholt: „This is my first minute as an Avatar...“ sagt das blaue Männchen unsicher zu sich selbst. Hinter ihm wartet ein weiteres blaues Männchen, das beim Anklicken seine Identitätsnummer ausspuckt, 2735, auch ein Neuling. Das Ambiente in sanften Farben, ein paar Säulen, die an nichts erinnern In fast unendlichen Weiten blaue Berge Fußgängerzonenkompatibles Kleinpflaster. Und natürlich die anderen, wegen derer man Phantasia betreten hat und mit denen man chatten will. Ein athletischer Kerl mit Birne auf dem Kopf und Schiffchen unter dem Arm. Eine schwarzgelockte Schönheit mit weiblicher Fußstellung, also nicht so breitbeinig wie die Männer. Dafür kann sie nichts, aber die Programmierer, die sich diesen interaktiven Comicstrip ausgedacht haben. Alles hat seine Ordnung.

Aber vielleicht ist die junge Schöne keine Sie, sondern ein ältlicher Er? Und das schwächliche Hutzelmännchen, das sich soeben etwas ruckelnd von links ins Bild schleicht, im wahren Leben Kate Moss oder Linda Hamilton? Die Phantasie darf schweifen, aber nicht zu ausschweifend. Außer Winken, Hopsen,

Achselzucken und den Mimik-Varianten Trauer, Frohsinn, Wut und „Normal“ ist nichts vorgesehen, nur reden, reden, reden. Die Worte schweben als eckige Sprechblasen über der Szenerie. Ein ideales Betätigungsfeld für die frauen- und männergruppengestählten neuen Mittelschichten.

Und warum sollte ich etwa Herren mit Froschköpfen, Damen mit Katzenschädeln oder den Typen mit dem Astronautenhelm anquatschen? Den Fischkopf, der ausnahmsweise nicht aus Hamburg, sondern aus München stammt? Oder den, der einen Computer statt Kopf auf den Schultern balanciert? Oder einen Ghettoblaster? Ein Psychologe wüßte interessante Fragen zu stellen. Rollenspiel? Regression? Ich bin wieder ein Kleinkind und alle sind lieb zu mir! Streichle mich! Ich bin eine Maschine und funktioniere prächtig! Ich werde bewundert, weil ich einen Kopf trage, den niemand trägt! Den niemand sich leisten kann! Mein Rasenmäher ist der schnellste!

Wer die Regeln und Rituale einer fremden Welt nicht kennt, bewegt sich mißtrauisch und vorsichtig. Wer weiß, ob nicht irgendwo eine virtuelle Gottheit lauert, die unbotmäßiges Verhalten mit Dematerialisation bestraft oder allzu kecke Neulinge an unfreundliche Orte beamt? Also tastet man sich vor in Phantasia und erreicht den Eingang des Jungle Parks. Auch dort lungern diverse Gestalten herum, die sich in englisch unterhalten. Smileys tauchen auf und ab. Wer neu kommt, wird angewinkt. Hello, hallo, hi. Park your Butt, Newbie! Hinsetzen funktioniert nicht, ist also nur metaphorisch gemeint. We're having a helluva time! Oops. Gobsmaacking!

Das „umwerfend“ ist leider nicht auf mich gemünzt, sondern auf eine schlanke Dame, die soeben materialisiert. Ganz in rot, blonde Löckchen, mit geheimnisvoller Kapuze und schwarz umrandeten Augen wie die Panzerknacker-Bande. Die will mir etwas zeigen, ein Geheimnis, sagt sie per ESP. Das ist so etwas wie „personal mail“, eine Nachricht, die niemand außer mir lesen kann. Wie heißt das Fräulein? Mausclick. „Headhunter Tempress.“ Nomen est omen? Schon fordert sie mich auf, meinen

virtuellen Kopf auf den Fußboden zu legen. Anklicken und „put on the floor.“ Denkste. Die will doch etwas anderes als mir ihre digitalisierte Briefmarken oder etwas Pikanteres zu zeigen. Ich lasse meinen Kopf dort, wo man ihn am ehesten erwartet. Headhunter Temptress verwandelt sich in einen „Geist“, eine winzige Wolke am Bildrand, in deren Mitte ein Auge blinzelt.

Bald begegne ich anderen blauen Neulingen, deren Hals kopflos im Nichts endet. Also gibt es auch in WorldsAway das Böse, das zu unserem edlen Charakter gehört wie der Schatten zum Licht. Zeit, sich einen Namen zu geben und zu machen! Doch wie? Der Mitmensch und Avatar an sich ist hilfreich und gut und beantwortet diesbezügliche Fragen, ja, die betreffende Ente in gelben Hosen erklärt sich bereit, den Weg zum Tempel zu zeigen. Wohin des Wegs, müder Wanderer? Berlin, Germany. I'm from California. Oh, nice. Mr. Bill Gates, I presume? Fröhliches Smiley. My name is Angela. A female Duck, eine Überraschung inmitten der netzsurfenden Männergruppen. How old are you? Twentytwo. Könnte meine Tochter sein. I'm just the double oder wie heißt das noch mal? Darf man online The Advanced Learner's Dictionary for Current English benutzen? Das ist also chatten.

Der Tempel, ein leicht esoterisch angehauchtes Gebäude, das mit antiken Vorbildern architektonisch so viel zu tun hat wie das Hauptquartier der Mormonen mit der Akropolis. Die Ente zeigt das Buch der Bücher, in dem sich jeder Avatar mit einem Pseudo verewigt. Sunray Dream Keeper. Big Kahoona. Duckolyte Sr. Wing, Doc Moriarty, Mischi, Thomas, Perry Rhodan und Vagabund. Alien 1, Kiwi-Schokoline, Crusader Obi, Ronny und Cloachrd. Ich heiße jetzt ganz profan Burks. Und bald werfe ich meinen Kopf in den Recycling-Automaten. Für ihn bekomme ich eine Handvoll Tokens. Für eine Handvoll mehr kaufe ich mir in einem Automaten einen braungebrannten und bärtigen Fakir-Schädel. Zu dem paßt der leptosome Körper. Wo gibt es nur schwarzes Spray für Hemd und Hose?

Was machst Du denn so, Avatar? Avatare spiegeln die reale Welt und nichts anderes als die. Wer glaubt, ein weiblicher Körper in einer virtuellen Stadt wie Phantasus verwandle einen in eine Frau, der weiß nichts von Frauen. Aus einem Puttchen am PC wird trotz athletischem Avatar keine Emanze. WorldsAway lebt von der Illusion, zweidimensionale bewegte und sprechende Bildchen könnten irgendetwas mit dem realen Leben zu tun haben. Weit gefehlt: Kommunikation per Chat funktioniert wie alle andere Formen der Kommunikation auch. Man nimmt nur das zur Kenntnis, was man schon kennt und das redundante Weltbild nicht irritiert.

Von wegen Rollenspiel: Wer in virtuellen Welten plaudert und chattet, macht nur soziale Geräusche, deren Erfahrungswert dem eines traditionellen Kaffekränzchens oder Stammtisches gleicht. Dafür sorgt schon die infantile Sprache. Man muß schon lange suchen, um in Phantasus einen ganz normalen deutschen Satz, womöglich durch Kommata unterteilt, zu finden. Einwand: Eine Million Fliegen können nicht irren. Chatten ist eine der beliebtesten Beschäftigungen der Netzgemeinde. Die Wirklichkeit spielt ihrer virtuellen Widerspiegelung einen Streich. Man lernt sich online kennen, verliebt sich sogar in das, was der andere sagt, verspürt das Bedürfnis, sein gegenüber kennenzulernen. Das funktioniert aber so gut wie nie. Man lebt von der Hoffnung und der Hand im Mund.

Avatar-Treffen, wie sie in der RW (Realen Welt) stattfinden, sind nicht mehr oder weniger als ein Kegelabend von Kaninchenzuchtfreunden, die sich über ein gemeinsames Hobby kennenlernten. Und behaupten jemand, die Zucht von Karnickeln und die damit verbundene menschliche Interaktion sei sozial weniger wertvoll als eine Versammlung von Computer-Besitzern, die – als Comic-Strip-Figur – online gemeinsam Bingo gespielt



haben!

Apropos: Aktiver als Chatten ist das gemeinsame Spiel im Spiel. Wer das fucking englische manual der bingo.exe aus der Forums-Bibliothek verstanden hat, kann so sein virtuelles Konto auffüllen.. Dem unbedarften Neuling passiert es, daß er soeben mit Mühe vom Geist zum Avatar materialisiert ist, weil nicht mehr als sieben Figuren auf einen Screen passen. Statt eines Gesprächs der Anwesenden erscheinen kryptische Zahlenkürzel, N-43, O-69, N-35, B-15. Wenn er Pech hat, fordert ihn jemand höflich, aber bestimmt auf, schleunigst wieder zum Geist zu werden, weil man das Spiel verlangsame. Das ist Bingo. Ähnlich niveauvoll, der Name sagt es, kann sich jeder an Trivial Pursuit beteiligen, auf deutsch oder englisch. Oder Ghosttracing: Wer am schnellsten vom Geist zum Avatar materialisiert oder umgekehrt oder von einem Ort an Phantasia zum anderen gelangt. Die Teilnehmer versammeln sich anschließend zum Gruppenscreenshot.

Überhaupt die Deutschen. Die sorgen für Kultur. Der deutschsprachige „Traumbote“ ist die meistgelesene Zeitschrift in WorldsAway, erstellt von Idealisten und Idealistinnen, mit einer größeren Auflage als der „offizielle“ englische „Clarion“. Der „Traumbote“ bietet alles, was ein Vereinsblättchen braucht und was die positiven Vibrations der Leser garantiert. Lesen und gelesen werden: Was ich neulich erlebt habe. Steckbriefe der bekannten Diebe. The Yellow Pages. Stadtführung für Neulinge. Veranstaltungskalender: Demnächst Lesung mit dem berühmten Gedicht „Ode-to-your-Head“ „Ich suche eine liebe (!) Partnerin für eine WG. Allein kann ich mir nur ein Zimmer leisten.“

Gemeint sind die virtuellen Zimmer im neuerrichteten Gebäude gleich hinter dem „Magic Shop“. Die Miete ist nicht von Pappe und wird vom Token-Konto abgezogen. Wer sich nicht lange genug in Phantasmus aufhält, goes to Moscow (wird gepfändet). Man verdient Tokens, die Währung in WorldsAway, automatisch, ohne den Finger rühren zu müssen, pro Stunde Aufenthalt, aber nicht als Geist, sondern als Avatar. Manchmal trifft man einen bewegungslos vor sich hin starrenden Avatar, der auf keinerlei provokative Anmache reagiert. Richtig vermutet: Das wahre Selbst der Figur verliert sich anderweitig und läßt sein virtuelles Ich durch bloßes Dasein in Phantasmus Tokens horten. Mehrere Token-Automaten stehen in WorldsAway herum und spucken die goldigen Münzen aus.

Wer Geld hat, staffiert sich aus. Im NuYu und im U-Mart warten Automaten mit neuen Köpfen, Utensilien, die man in Kisten verpacken und mit sich herumtragen kann, Spraydosen, um Teile seine Körpers in allen Farben des Regenbogenspektrums zu färben, und unnützer Schnickschnack wie Teddybären. Je seltener die Gegenstände sind, um so mehr gewinnen sie an „Wert“ und um so höher werden sie bei virtuellen Auktionen eingeschätzt. Kleine Lektion Spätkapitalismus gefällig? Da will jemand für einen extrem originellen Rosenkopf 1800 Tokens. Das sind 30 Stunden online, „die kosten mich sage und schreibe 105 echte Deutschmark“, schreibt ein Avatar verbittert.

Die fleißigen Deutschen sind nicht so beliebt wie sie selbst meinen. Natürlich bleiben die amerikanischen Avatare höflich und korrekt, aber lieber unter sich. Schon wieder haben die Krauts die Mehrheit. Bloß weg hier. Drei aus Florida „ghosten“. Wahrscheinlich haben sie sich im Starway-Cafe verabredet oder im Meditation-Park. Germany? I'm from Great Britain. Don't like Huns. We win every war against you. – And Falkland? Shut up. Weg isser.

Wo bleibt das Abenteuer? Das schleimige Monster, das hinter der Stahltür lauert und sich mit Gebrüll auf einen stürzt,

wenn man als virtueller Krieger ahnungslos um die Ecke biegt? Will ich per Computer das erleben, was ich sonst auch erlebe? Oder haben sich Chat-Foren die ausgedacht, für die die mittlere Beamtenlaufbahn der ultimative Thrill ist? Der frisch eingeführte Kopf des Tyrannosaurus Rex ist the most popular bei neuen Avataren. Schön gruselig. Einmal jemand sein, vor dem die anderen Angst haben. Oder das Gegenteil: Ausleben des Krankenschwester-Syndroms. Diese Avatare lauern nur darauf, daß ein Newbie, wie die Neulinge genannt werden, auftaucht, um den mit gut gemeinten Ratschlägen und Warnungen zu überschütten. Du kannst mich in deine Freundesliste aufnehmen! Danke. Oops.

Kennst du die Golden Handcuffs-Technik? Eine der befreundeten Avatarinnen will dir ein großes und rotes Herz zeigen, eines der seltensten Dinge in Phantasus, im Wert vergleichbar nur mit der legendären One-Pence-Briefmarke. Das hat sie anlässlich der „Ladies Night at the Duckolyte Auction“ erstanden, 11. September 11 art 6pm Pacific Time. Dazu muß sie die Kiste, die sie unsichtbar mit sich trägt, auf den Boden stellen. Dort ist die dem Zugriff der blitzschnell materialisierenden diebischen Geister schutzlos ausgeliefert. Einem Räuber, der etwas ergreift, kann man das nicht mehr abnehmen, und erst recht nicht, wenn der sich im selben Augenblick in ein Wölkchen verwandelt. Also ein Trick: Du nimmst eine deiner Tokens in die Hand. In dem Augenblick, wenn die Freundin die Kiste virtuell abstellt und ein Dieb auftaucht, wählst du per Mausklick die Option „give Token to“. Der Bösewicht kann nur einen Gegenstand auf einmal greifen und steht nun mit vollen Händen da, während die Freundin des Herzens ihre Kiste wieder greift. Nur dein mickriger Token ist weg.

Avatar Claudy hat schon einen Hilfsfonds für diejenigen gegründet, die Opfer eines „Inworld“-Verbrechens“ geworden sind, ein virtueller „Weißer Ring“, der dem Initiator ein garantiert gutes Gewissen verschafft. Das Gute siegt, auch deshalb, weil die Phantasie-Welt nicht ohne soziale Hierarchie

auskommt. Da gibt es „Acolyte von Morpheus“, die immer die Wahrheit sagen und die sich nicht imitieren lassen, Kymer Guardians, die Ermahnungen aussprechen und Verfehlungen notieren, ein besonders bei den deutschen Avataren begehrter Job, Sunray Knights und Helpolytes.

Und „Geistliche“, die Trauungen vornehmen, nach selbst erfundenen Ritualen und ohne Ansehen des realen Geschlechts. Screenshots der digitalen Einladungen und der Heiratsurkunden von Duckolyte Ropes und Princess Di in der Forums-Bibliothek gratis erhältlich! Vagabond und Aphrael werden ihre Verlobung im Turf (Wohnhaus) X-Bies Club feiern! „Von dieser Stelle aus wünsche ich, Mivo, der einzige deutschsprachige Acolyte im Dreamscape, den beiden alles Gute, und mögen sie den Traum ab nun gemeinsam träumen!“ Nächste Sprechstunde für Probleme Freitag 20 bis 21 Uhr MEZ im Kaminzimmer des Turfs.



Avatare, die Chat-Foren wie WorldsAway gegen den Rest der realen Welt verteidigen, meinen, auf der virtuellen Spielwiese etwas lernen zu können: Wer sich ungehörig benimmt („nice breasts“ per ESP), gegen den kann man kaum etwas ausrichten. Virtuelle Faustschläge sind genausowenig möglich wie ein Kuß. Also, so könnte man vermuten, muß sich jeder Teilnehmer des Chat-Forems überlegen, ob es nicht zivilisierte Formen gibt, Druck auszuüben, daß die Bösen resozialisiert werden. Nur ist auch das eine Illusion. Wer es darauf anlegt, gegen die Phantasia-Nettiquette zu verstoßen (kinderfreundlich, no sexual harrasment) und endlich, nach mehrfachen Ermahnungen, von den Machern ins virtuelle Nichts geschleudert wird, der taucht einfach unter anderem Namen am nächsten Tag wieder auf.

Gewalt ist sprachlos und stellt eine soziale Hierarchie auf eine Weise her, die den alles verbalisierenden Netz-Sozialarbeitern nicht zugänglich ist. Wer chattet, wird nicht mehr oder weniger gewalttätig als er schon war.

Und auch die Gefühle ändern sich nicht. Ein stotternder Jüngling, der es nicht wagt, seine Madonna in einer Bar anzusprechen, kann das per chatten üben. Aber das Stottern verlernt er dadurch nicht. Eine virtuelle Welt bevölkert sich mit genau den Charakteren, die man im realen Leben findet. Es tauchen Leute auf, die sich sofort für den Job des Vereins-Kassenwarts bewerben. Frauen unterhalten sich über ihr Outfit und sonst gar nichts. Frankfurter tauschen mit Kölnern per Rechner in Houston die neuesten Bundesliga-Ergebnisse aus. Da findet man in zwanzig Sekunden „Freunde“, die nett daherplaudern und tunlichst verschweigen, daß sie zuhause ihre Gattin verprügeln. Mag sein, daß es ein Edeka-Filialleiter aufregend findet, mit einem Amerikaner übers Wetter in Ohio zu reden. Aber trotzdem ist das nicht zu vergleichen mit der warnenden Meldung des Rückenmarks, wenn man auf einem 60 Meter hohen Kran steht und sich am Gummiseil in den Abgrund stürzen will.