

Für Prof. Klaus Bartels,
ohne den dieses Buch niemals entstanden wäre.

Die mystischen Quellen digitaler Lebensformen

Digitale Unsterblichkeit

Bereits 1985 entwickelt das japanische Unternehmen Fujitsu die Software für die erste grafisch basierte »Electric Community«, genannt Habitat. Hier können die vernetzten User in einer comicartigen Umgebung über grafisch simulierte Stellvertreter ihrer selbst miteinander interagieren. Der an der Entwicklung von Habitat wesentlich mit beteiligte Amerikaner Chip Morningstar bezeichnet das virtuelle Daten-Double des Users erstmals als »Avatar«. ¹² 1992 nimmt Neal Stephenson mit seinem Roman *Snow Crash* ¹³ diesem Begriff wieder auf, indem er die digitalen Repräsentanten der Menschen im dreidimensionalen Datenraum, von Stephenson »Metaversum« genannt, ebenfalls Avatare nennt. Seither ist eine wahrhaft inflationäre Verbreitung des aus dem Sanskrit stammenden Begriffs zu verzeichnen. ¹⁴ Inzwischen wird mit ihm alles benannt, was digital erzeugt wurde, sich bewegt, eine mehr oder weniger große Ähnlichkeit mit bekannten Lebensformen aufweist und in der Lage ist, mit Menschen zu interagieren: Von der simplen Computerspielfigur und dem meist noch comicartigen digitalen Stellvertreter in den »Chat-Rooms« und »MUDs« (Multi User Dungeons) bzw. »MOOs« (MUD Object Oriented) des Internets, über den hilfeleistenden Software-Agenten, bis hin zu den avancierteren Formen des »Artificial Life«, die in den Computersimulationen *Fin Fin*, *Creatures* oder *Black & White* zur Anwendung gelangen. Das Ziel der Software-Entwickler ist klar: eine Schnittstelle zu schaffen, die, optimal integriert in die gewohnten Handlungsabläufe des Alltags, als solche nicht mehr erkennbar ist.