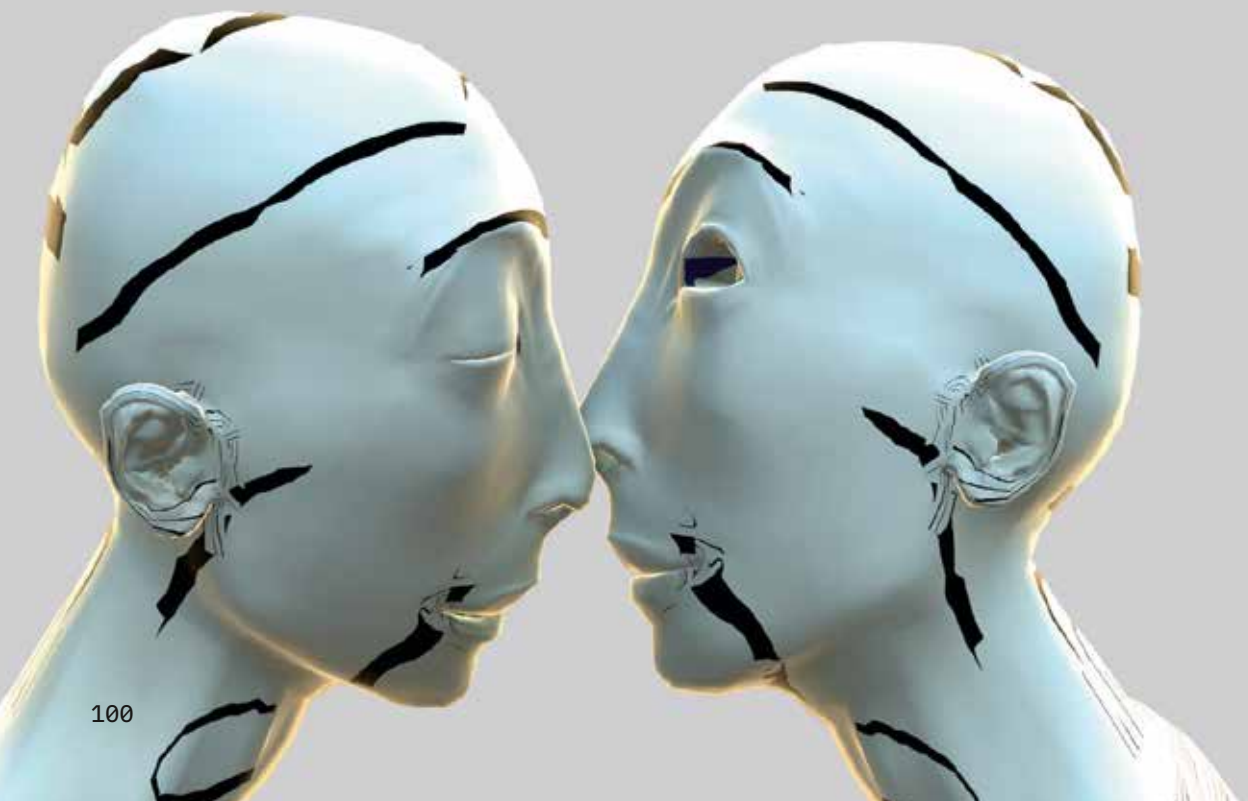


Ars Electronica 2007  
Hideyuki Ando, Tomofumi Yoshida,  
Junji Watanabe: *SaveYourSelf*



Ars Electronica 2007 – Nataša Teofilović: *s.h.e.*



## Das Jahr des Avatars *The Year of the Avatar*

„Je technikorientierter unsere Welt wird, umso dringender brauchen wir unsere Künstler und Poeten“, schreibt John Naisbitt in seinem 2007 erschienen Buch von *Mind Set! Wie wir die Zukunft entschlüsseln*. War es über Jahrtausenden Künstlern vorbehalten, fiktive Welten zu gestalten oder zu beschreiben, so ermöglicht es die Technik unseres Jahrzehnt, fiktive Welten nicht nur zu gestalten, sondern in ihnen ein „zweites Leben“ zu führen. Erstmals kann jetzt eine Generation zwei Leben führen, wobei das zweite erst in den Anfängen steckt, in gewissem Sinn noch in der Babyzeit. Wenn die Welt von *Second Life (SL)* erwachsen wird, werden zwei Leben nebeneinander stehen. Die Avatare haben eine lange Geschichte hinter sich, sie reicht zurück in die Antike und in die klassische indische Welt (*avatara*, Sanskrit für „Abstieg einer Gottheit in irdische Sphären“). Im 21. Jahrhunderts steht dem Avatar, wie es scheint, noch eine große Karriere bevor. Vielleicht als „Man of the Year“ 2007. Wie in der realen Welt stehen auch in der Welt von *Second Life* Gut und Böse nebeneinander. Erstmals dokumentiert das ARD-Magazin „Report aus Mainz“ am 7. Mai 2007 erschütternd ein Treffen von *Second Life*-Spielern, die Kinder virtuell missbrauchen. Peter Vogt, Oberstaatsanwalt in Halle, zu dem Report aus Mainz: „Mir fehlen einfach die Worte. Und diese Deutlichkeit. Dabei spielt es keine Rolle, ob es ein fiktives Geschehen ist oder ein reales Geschehen.“ Der Staatsanwalt hat das deutsche Bundeskriminalamt eingeschaltet. Robin Harper von Linden Lab erklärt, Ähnliches passierte in den vergangenen Jahren ein paar Mal, einzelne Spieler seien gesperrt worden. Die Schattenseite des Avatars: Hinter seiner Maske verbirgt sich ein realer Mensch, der den Avatar zum Verbrecher macht.

*“The more technological our world becomes, the more we need our artists and poets,” John Naisbitt wrote in his book Mind Set! Reset Your Thinking and See the Future!, published in 2006. While for thousands of years creating or depicting fictional worlds was a field reserved for artists, the technology of our decade now allows us not only to create such worlds but also to lead a “second life” in them. For the first time ever, today’s generation can have two lives, although the second is still in its initial stages, in its infancy, so to speak. However, as soon as the world of Second Life (SL) has matured, two lives will exist alongside one another.*

*Avatars have a long history, one that goes back to antiquity and classical India (avatara in Sanskrit refers to “the descent of a divine being into mortal realms”). Apparently, in the 21st century, the avatar has a fantastic career in front of him. Maybe even as “Man of the Year” 2007.*

*As in the real world, good and evil coexist in the world of Second Life. On May 7, 2007, the ARD magazine “Report Mainz” gave a first harrowing account of a meeting of Second Life players who abuse children virtually. Peter Vogt, chief prosecutor in Halle, commented on the story: “Words fail me. And the explicitness of it all. It makes no difference whether it’s fictional or real.” The prosecutor has called in Germany’s Federal Criminal Police Office. Robin Harper from Linden Lab revealed that there have been a few similar incidents over the years, and individual players were banned. This is the avatar’s dark side: behind its mask, there’s a real person who can transform an avatar into a thug.*

Eine von The Pew Charitable Trusts im April 2007 publizierte Studie beschäftigt sich mit „Teens, Privacy and Online Social Networks“. Es geht dabei darum, wie heute Teenager mit ihren Online-Identitäten einerseits und der privaten Information andererseits umgehen. Das Kernergebnis der Pew-Studie: Die Privatheit wird aufgehoben, der Einzelne bewegt sich in einer Community, die teils aus ihm persönlich bekannten Mitgliedern besteht, meist aber handelt es sich um eine weltweit verstreute Community, deren Mitglieder er nicht kennt. Das hat eine Konsequenz: *Goodbye Privacy*, wie es Ars Electronica 2007 als Festivalthema zutreffend formuliert. Das bedeutet: Der Trend, die Privatheit aktiv zu erweitern und sie letztlich gänzlich öffentlich zu machen, steigt kontinuierlich an.

Im April 2005 veröffentlichte Florian Rötzer in Telepolis einen Bericht von US-Bürgerrechtsorganisationen zum Ausbau der Überwachungssysteme unter der Headline „In die Welt von Kafka und Orwell“. Seitdem sind mehr als zwei Jahre verstrichen – und die Befürchtungen von damals haben sich alle bestätigt. Die globale Überwachung des Alltags ist lautlos in das Privatleben der Menschen eingedrungen und dort weitgehend unbemerkt geblieben.

*The Pew Charitable Trusts conducted a survey published in April 2007 that examines “Teens, Privacy and Online Social Networks”. It takes a look at how teenagers manage their online identities, on the one hand, and personal information, on the other. The main finding of the Pew study was: privacy is relinquished and individuals move about in a community in which they may know some members personally but, for the most part, it is a worldwide community where they do not actually know its members. The consequence is “Goodbye Privacy”, as Ars Electronica 2007 so fittingly entitled it in this year’s festival theme. And this means: the trend to actively expand privacy and ultimately make it something entirely public is growing steadily.*

*In April 2005, in an article in Telepolis entitled “In the World of Kafka and Orwell”, Florian Rötzer published a report compiled by a number of organizations, including the American Civil Liberties Union, on the emergence of a system of mass surveillance. Since then more than two years have passed—and all their fears have been confirmed. Global surveillance of everyday life has silently made its way into our private lives and remains there largely unnoticed.*