

Das Metaverse und ich

Hier im Silicon Valley reden im Moment alle über ein Buch: «Snow Crash» von Neal Stephenson. Das ist ein Science-Fiction-Roman, der mir bei einem Abendessen von einem Start-up-Investor empfohlen wurde, während er einen Bissen vom Fisch nahm, den er zuvor in seiner smarten Gartenküche zubereitet hatte.

5 Im 1992 erschienenen Roman entwirft der Autor eine unbequeme Welt, in der die Menschen in einen virtuellen Raum namens Metaverse eintauchen. Und nun bedient sich Mark Zuckerberg dieses Begriffs: Vor kurzem informierte er, sein Unternehmen heiße jetzt nicht mehr Facebook, sondern Meta, und man arbeite mit zehntausend Angestellten daran, das Metaverse aufzubauen. Geht es nach Zuckerberg, sollen wir dereinst in diesem nach seinem
10 Geschmack gestalteten 3D-Raum arbeiten, uns dort für Konzerte treffen oder virtuelle Güter shoppen. In einem bizarren Unternehmensvideo spielen Avatare im Weltall Karten, und Zuckerberg spaziert in einem simulierten Wohnzimmer herum, von dem aus man sowohl auf eine tropische Insel als auch auf verschneite Berge sieht.

Ich musste bei diesem Anblick sofort an das eine Mal denken, als ich selbst in einer immersiven Umgebung unterwegs war. Für eine Reportage besuchte ich vor einiger Zeit ein Start-up-Unternehmen, das virtuelle Trainingsumgebungen für diverse Sportarten entwickelt. In
15 einem muffigen Raum setzte man mir eine Virtual-Reality-Brille auf, und nach ein paar Klicks blickte ich auf eine südkoreanische Berglandschaft. Das amerikanische Skiteam hatte der Firma den Auftrag gegeben, die Abfahrtspiste der Olympischen Spiele in Pyeongchang zu
20 simulieren, damit es sich die Strecke einprägen konnte.

Als man mir die Brille nach ein paar Minuten wieder vom Kopf nahm, hätte ich am liebsten protestiert. Die psychische Präsenz, also das Gefühl, wirklich in einer anderen Welt unterwegs zu sein, war mir eingefahren. Anders als beim Computer gibt es in der virtuellen Realität kein Ende des Bildschirms, keine unaufgeräumte Tischplatte, die auch noch im Sichtfeld ist.
25 Und im digitalen Taebaek-Gebirge gefiel es mir sehr. Der verschneite Wald war schöner als die kahle Kammer, in der ich mich tatsächlich befand, die Schneepiste einladender als die sechsspurige Strasse, auf der mir mein Heimweg bevorstand. Als ich später in einer Blechlawine nach Hause rollte, spürte ich tatsächlich so etwas wie Sehnsucht nach der computer-generierten Welt.

30 Dieses eigenartige Gefühl kam mir in den Sinn, als ich von Mark Zuckerbergs Plänen fürs Metaverse hörte. Und ich erinnerte mich an die literarischen Wurzeln dieses Begriffs. In Stephenson's «Snow Crash» flüchten die Menschen in die virtuelle Realität, weil es ihnen dort besser gefällt als in der echten Welt. Manche verweilen sogar ständig im Metaverse. Das ist ja nur Science-Fiction ... Aber für wie lange noch?

Nach Ursina Haller