

## **Ausstellungskonzept: Präsentation virtueller Welten im Second Life Museum (überarbeitet)**

Wenn der virtuelle Besucher unseren Teil der Gesamtausstellung betritt, so findet er sich in einem großen dunklen Raum wieder, in dessen Mitte sich ein Podest steht, davor ein Bürostuhl, auf welchem sich der Besucher niederlassen kann, um ein auf dem Tisch befindliches, virtuelles Notebook bedienen zu können. Das Podest wird durch eine einzige Lichtquelle, ein Spotlight, angestrahlt, sodass der Besucher nicht völlig im Unklaren darüber gelassen wird, wo er sich aufhält. Trotzdem wird und soll er sich aufgrund der Weitläufigkeit des Raumes allein und verloren fühlen. Der einzige Ausweg aus dieser beklemmenden Situation ist der Computer als Kommunikationsquelle mit einer anderen Welt, einer scheinbaren Außenwelt.

Hier hat er nun die Möglichkeit sich in die „Barbie World“ oder die virtuelle Welt mit hohem Spielcharakter „World of Warcraft“ einzuloggen. Sobald er sich für eine der zur Wahl stehenden Welten entscheidet und sich anmeldet, wird er in den Ausstellungsraum der jeweiligen Welt hineingesogen. *Da der Sog vermutlich schwer zu realisieren ist, bestünde doch die Möglichkeit, nachdem man sich für eines der zwei Welten entschieden hat, dass der Raum sich wandelt, das heißt, er wird hell und man befindet sich nun im jeweiligen Themenraum mit der jeweiligen Ausstattung/Kulisse.*

Jeder Raum ist selbstverständlich im Stil der jeweiligen virtuellen Welt gestaltet. So findet man sich im „Barbie World“-Ausstellungsraum zwischen rosa getünchten Wänden wieder. Sitzmöglichkeiten bieten pinkfarbene Plüschessel. Ein riesiger Kleiderschrank nimmt den meisten Platz im Zimmer ein. Daneben sind mehrere lebensgroße Barbiepuppen aufgestellt, die der Besucher, geht man nach den Nutzerzahlen und –statistiken wohl eher die Besucherin, nach Belieben mit der Vielzahl an zur Wahl stehenden, im Kleiderschrank befindlichen Kleidungsstücken einkleiden, frisieren und in sonst möglicher Weise verschönern kann.

Das Ankleiden der Barbiepuppen lässt sich mit vorgefertigten Kostümen realisieren, d.h ähnlich wie beim Avatar.

Außerdem existiert ein lebensgroßer (Computer) in Gestalt eines Barbieavatars, welcher alle Möglichkeiten im Raum erklärt. (Und eventuell noch einige Hintergrundinfos gibt zu Barbie World.)

Im Präsentationsraum zu „World of Warcraft“ kann der Besucher in die Rolle eines Spielcharakters schlüpfen und in boxringartigen Flächen gegen andere zur Wahl stehende Charaktere kämpfen. So kommt die Interaktivität des Users im Spiel zum Ausdruck.

Vermutlich lässt es sich nur schwer realisieren seinen eigenen Avatar zum World of Warcraft Charakter umzufunktionieren. Also muss eine andere Möglichkeit gefunden werden hier den Spielcharakter dazustellen. Durch die eingeschränkten Möglichkeiten in SL bliebe uns hier wohlmöglich nichts anderes übrig als Spielsequenzen auf einen Bildschirm abzuspielen oder gegebenenfalls an den Wänden im Raum.

Eine Nebelmaschine taucht den gesamten Raum in den für diese Welt typischen Dunst. Überhaupt werden die Witterungsbedingungen, mit denen man sich im eigentlichen Spiel konfrontiert sieht, simuliert. (Auf den Wänden laufen zudem Spielsequenzen ab.) Unbedingt muss die Abgrenzung vom Spiel „World of Warcraft“ zu anderen virtuellen Welten deutlich werden.

In beiden Ausstellungsräumen ist es möglich, sich wiederum vor einem aufgestellten Computer niederzulassen, und in die Sphären weiterer virtueller Welten-Installation einzudringen. Von beiden thematisch gestalteten Ausstellungsräumen gelangt der Besucher über den jeweiligen Computer in einen weiteren riesigen, dunklen und komplett leeren Raum. Dieser Vorgang würde somit auch nicht via Sog funktionieren, sondern eher, wie schon im Eingangsraum erklärt, mit einer Transformation des Raumes, in dem man sich nun befindet. Er wird mit einer Installation konfrontiert, welche in kaum zu realisierender Schnelligkeit eine schier endlose Abfolge von Bildern sämtlicher bekannter virtueller Welten zeigt. Der Besucher sieht sich einem regelrechten Bombardement an Input ausgesetzt, wobei sich sicherlich eine gewisse Ohnmacht diesem

gegenüber einstellen wird oder zumindest soll. Das Gefühl der Leichtigkeit angesichts einem einfachen Sich-treiben-lassen muss geweckt werden. Gleichzeitig sollte jene sich einstellende Emotion eine bedrohliche, ja geradezu Angst einflößende, gefährliche Note bekommen. Dies wird sicherlich auch durch die im Hintergrund laufende, aufgeregte Musik verstärkt werden müssen.

Der User bemerkt bewusst die unendlichen Weiten des World Wide Web, sieht eventuell die Gefahr des Verirrens oder Versinkens jener realitätsfernen, künstlich erschaffenen Scheinwelten. Ein Gefühl der Anonymität und Unbedeutsamkeit gegenüber anderen Nutzern bzw. deren leblosen Avataren wird sich trotz des Umganges mit dem eigens gepimpten Avatar einstellen.

Musikalische Untermalung spielt eine weitere wichtige Rolle in den Räumlichkeiten der zwei Ausstellungswelten. In den vier Wänden von „Barbie World“ wird die Besucherin ihre Ohren einem Mädchengesang, ähnlich dem im dazugehörigen Werbetrailer, aussetzen, während im „World of Warcraft“-Zimmer Musikalisches im „Herr der Ringe“-Stil zu hören sein wird.

Um die Kommerzialität der virtuellen Welten deutlich zu machen, wird sich in den beiden konkret themenbezogen gestalteten Räumen jeweils ein Geldautomat befinden, an dem der Benutzer sein Bargeld oder gewisse verfügbare Beträge seines Kontos in die jeweilige Währung der virtuellen Welt umtauschen kann.

Die Geldautomaten sind ein wichtiger Aspekt dieser Ausstellung, deshalb sollte auf sie nicht verzichtet werden. Da aber ihre Funktionalität in SL fragwürdig bleibt, sollten sie vielleicht nur rein symbolisch aufgestellt werden. Außerdem könnte mithilfe eines Audios am Automaten aufgeklärt werden, welche Währung in der jeweiligen Welt vorhanden ist und inwieweit sie verwendet wird.

(Mit jenen neu erworbenen Summen hat er die Möglichkeit zusätzliche Dinge zu erwerben. So kann er sich beispielsweise effizienter arbeitendes Gerät zum Kampf oder gewisse Fortbewegungsmittel im „World of

Warcraft“-Raum beschaffen, um seine Gegner schneller und einfacher bezwingen zu können.)

Mit der Präsentation der Geldautomaten wird nun also die Begründung für den mit jeder virtuellen Welt einhergehenden, hohen Suchtfaktor, der eigentliche Sinn jener Scheinwelten geliefert: Kommerz.

Anmerkung:

Dadurch, dass der Raum sich beim Eintauchen in jeweils einer der zwei Welten transformiert, d.h. sich die Lichtverhältnisse und Kulisse verändert haben wir nicht mehr das Problem, das wir für unsern Teil der Ausstellung mehrere Räume benötigen.

Um im World of Warcraft Raum den Spielcharakter zu realisieren, sind wir eigentlich noch nicht ganz von der Idee überzeugt, einfach nur Spielsequenzen zu verwenden und diese abzuspielen. Deshalb hoffen wir, dass wir noch einige kreative Kommentare zu diesem Problem bekommen.

Den den dritte Raum, welcher ein reiner Installations Raum ist mit unterschiedlichen Sequenzen verschiedener virtueller Welten, kann man unter Umständen aus diesem Konzept streichen, um die Ausstellung nicht zu unübersichtlich/verwirrend zu machen. Außerdem ließe sich daraus ein ganz eigenes Konzept gestalten (siehe Ausstellungskonzept: visuelle und akustische Installation von virtuellen Welten im Second Life Museum).