

sandra becker 01: Medienkünstlerin und Diplomdesignerin,  
Ex-Gastprofessorin für künstlerische Transformationen,  
seit 2006 im geschäftsführenden Vorstand von Webgrrls.de

Suche, Sucht, süchtig – das Internet  
als Spiegel der (verkauften) Seele

# Suche

Recherche beim Google-Riesen

Ein Stichwort wird eingegeben.

Wir finden vieles, was wir gar nicht suchen wollten und reisen...

Zum Beispiel finden wir das Second Life.

Gegründet wurde es im April 2001, betrieben wird es von Linden Lab.

Aktuell sind es über 3,1 Mio. Registrationsen, täglich ca. 80.000 Vistors.

Umsatz durch Premium Userschaft und Verkauf von „Inseln“  
ca. 650.000 \$/Monat

Unternehmen mit Präsenz in SL: American Apparel, Adidas, Amazon, Arbeitsagentur, BMW, Bild-Zeitung, Cnet, Dell (Dell Island), Duran Duran, IBM, Leo Burnett, Nissan, Mercedes-Benz, Reebok, Reuters, Sony BMG, Starwood Hotels, SUN, Text100, Toyota, Vodafone, Weltbild, WDR...

BBC baut ein „Second Life für Kinder“.



Sie treffen sich auf der Straße...



Politische Themen werden diskutiert.







Sucht

# Sucht



Your World. Your Imagination.

## Select an Avatar

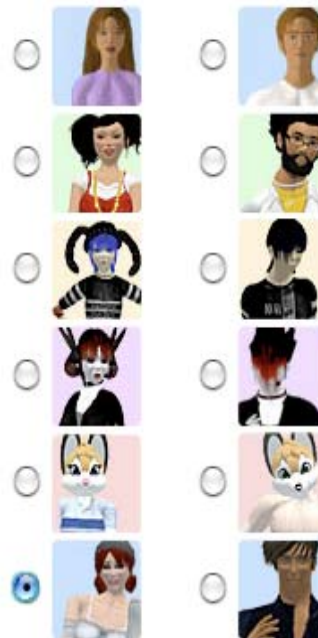
### Welcome, Mogwai Gumbo!

Next step is to choose the way you want to look in Second Life!

Choose one of the many different styles we have created for you. And remember, there are almost unlimited choices of how you can look after you enter Second Life!

These are just a few examples of what you can choose to get you started. You'll have plenty of opportunities to be almost anyone you want should you change your mind later.

Skip this step



Choose this avatar



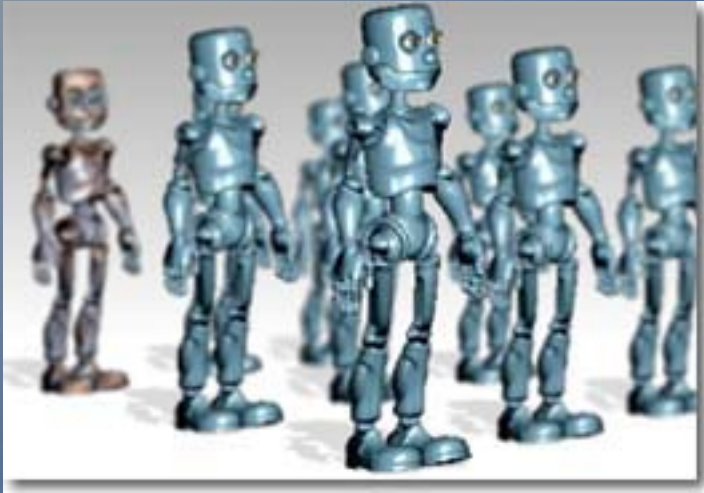
NIGHTCLUB - FEMALE

Warum diese Körperformen?



Dahinter steckt ein berechenbares Menschenbild, welches vom durchkonstruierten mechanischen Mann ausgeht und in über 90% der Fälle von Männern entwickelt wird. Es knüpft an unsere historisch gewachsenen Sehgewohnheiten an.

Wie werden die Figuren entwickelt?



Ausgehend vom Roboter:

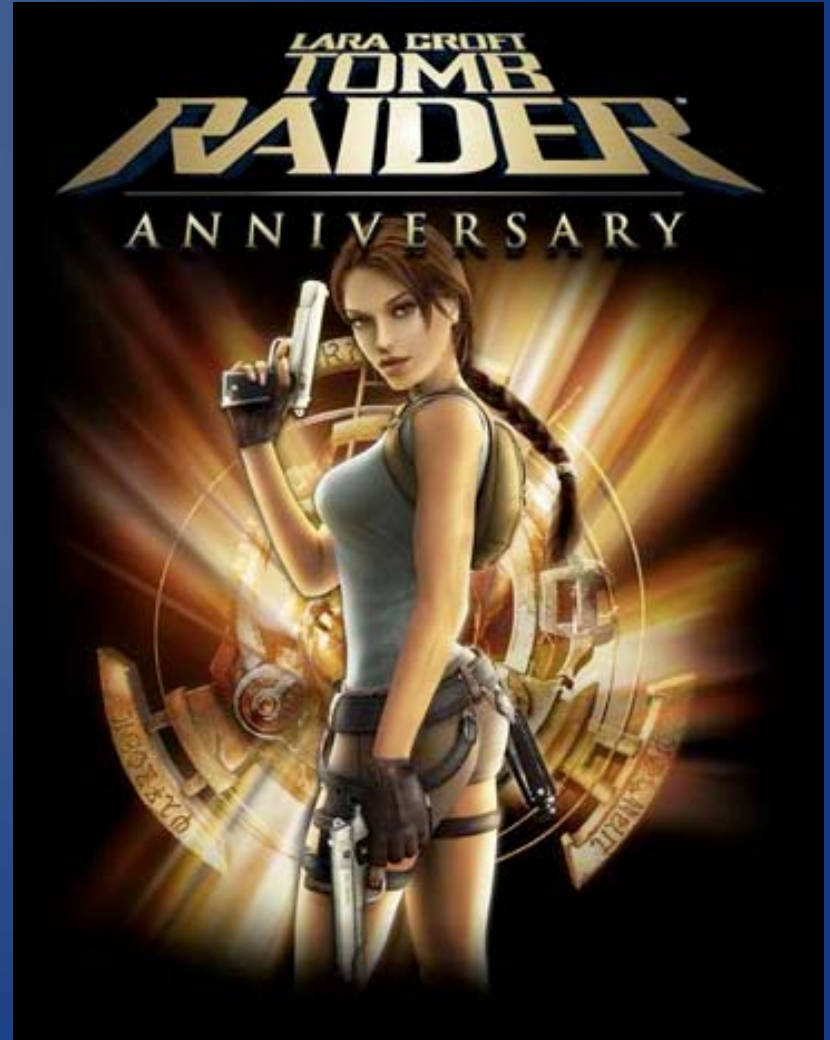
- 3D-Software
- Herstellung über Polygone
- Games-Technologie
- Stärke wird suggeriert



z.B. Lara Croft aus dem Computerspiel Tomb Raider



Archäologin und Action-Heroine.  
Das Spiel hat gigantische Gewinne  
abgeworfen.  
Ein Modell präsentierte den  
Charakter in der realen Welt  
z.B. auf Messen.  
Es wurde jährlich ausgewechselt,  
weil es verbraucht war.



Aber das ist nicht alles...

Es gibt viel mehr: Bilder, Texte, Töne, Filme, Chatrooms...

Gruscheln  
(aus „grüßen“ und „kuscheln“)

Gibt es verschiedene Internets?  
Haben die anderen ein anderes Internet als wir?

A word cloud of various online services and platforms. The words are arranged in a roughly circular pattern, with some larger than others. The largest words are 'E-Mail', 'Wikipedia', 'Google', and 'Spiegel Online'. Other prominent words include 'Youtube', 'Ebay', 'Amazon', 'Quelle.de', 'Bahn.de', 'FlickrR', 'Skype', 'Newsletter', 'Nutzerforen', 'Xing', 'Mailinglisten', 'Chat', 'Voice-over-IP', 'StudiVZ', 'DocCheck', 'Porno-Websites', 'Schulen ans Netz', 'ZDFmediathek', 'Webgrrls.de', 'Second Life', 'Nintendo Wii', 'World of Warcraft', 'Bundestrojaner', 'Brigitte.de', 'BitTorrent', and 'iTunes'.

Kanzlerinnen-Podcast  
Ebay Amazon  
Youtube Weblogs RSS  
Quelle.de Bahn.de  
FlickrR Newsletter  
Skype E-Mail Nutzerforen Xing  
Wikipedia Chat Mailinglisten StudiVZ  
Voice-over-IP Google  
DocCheck  
Porno-Websites Schulen ans Netz  
Online-Dating ZDFmediathek Webgrrls.de  
Second Life Nintendo Wii Spiegel Online  
World of Warcraft Bundestrojaner Brigitte.de  
BitTorrent  
iTunes Elektronische Steuererklärung

Oder lassen wir uns auch verführen?

Vieles scheint leichter zu sein. Nur ein Mausklick für ein besseres Leben. Wir müssen nicht mehr einkaufen gehen und können alles bestellen. Wenn wir wollen können wir mit Freunden auf einem anderen Erdteil kommunizieren, Videokonferenzen abhalten, Dokumente austauschen, Wikis gemeinsam schreiben, Termine abklopfen, online publizieren. Und das Beste: der Computer weiß nicht, ob eine Frau oder ein Mann vor ihm sitzt.

Das macht süchtig...

# süchtig

Im Internet werden phantastische Welten, Personen und Lebensweisen vorgeführt. Reichtum. Gesundheit. Das ewige Leben. Ein besseres Leben. Kontrolle. Schwerelosigkeit. Makellose Körper. Unendliche Kraft. Luxus. Leichtigkeit. Romantik. Davon wollen alle immer mehr haben.

Das dachte in Serbien auch die Künstlerin Tanja Ostojić...

Warum eigentlich nicht in einer  
besseren Welt leben?

Tanja Ostojic:

„Jahrelang lebte ich ständig eingeschränkt und gedemütigt durch die Tatsache, einen unpopulären Pass zu besitzen. Mein Recht auf Bewegungsfreiheit, in den Städten zu leben und zu arbeiten, in denen ich wollte, blieb eine Abstraktion, also musste ich immer Wege finden, um dieses Ziel zu erreichen.“

Und sie stellte ihr Foto  
ins Internet...

Darunter stand:  
Looking for a husband  
with EU-PASSPORT



Looking for a husband with a EU passport

Please send your applications to [hottanja@hotmail.com](mailto:hottanja@hotmail.com)  
Do not hesitate to contact me with any further questions or details



## Die Leere des weiblichen Körpers

Der weibliche Körper ist ein leerer Raum für Projektionen. Selbst ist der Körper kein Subjekt sondern ein Thema, untergeben, nicht die Person selbst, sondern der notwendige Gegenpart, den das andere (männliche) Subjekt braucht um sein Selbst werden zu können. Es besteht aus Sehnsucht oder Anbetung, aus Verherrlichung oder Demütigung. Es wird benutzt und abgenutzt durch Pornographie, Marketing und die visuellen Künste. Geformt wird es durch Modewellen und wechselnde Schönheitsideale. Es ist nicht soviel anders wie die Kleider, die es bedecken, es ist eine andere Schicht von ihnen.



Zeichnungen von Tanja Ostojic

## Kleidung

„Als Kleidung wird in einem umfassenden Sinn die Gesamtheit aller Materialien bezeichnet, die als künstliche Hülle den Körper des Menschen mehr oder weniger eng anliegend umgibt. Einerseits dient sie dem Schutz vor belastenden Umwelteinflüssen, andererseits in ihrer jeweiligen Gestaltung der nonverbalen Kommunikation.“

<http://de.wikipedia.org/wiki/Kleidung>

# Cosmopolitan



Deutschland nächstes Topmodel  
<http://www.cosmopolitan.de/mode.html>

## Hülle

„In den Variationen der Kleidermode spielt das Wechselspiel von Verhüllen und Entblößen eine wichtige Rolle. Hier hat dieses Spiel auch eine erotische Komponente...“

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hülle>



Virtuelle und reale Welten gehen ineinander über.  
Sie spiegeln und reflektieren sich gegenseitig...

