

Vorwort

Die Hessenschau berichtete Anfang Dezember 2020 über Eric Schrödel. Der Schüler konnte nach einem Sportunfall nicht mehr am Unterricht des beruflichen Gymnasiums der Johann-Philipp-Reis-Schule in Friedberg teilnehmen. Dennoch ist er aktiv in der Klasse präsent. Mit einem Avatar, einem Kommunikationsroboter. AV1 ist 27 Zentimeter groß und weiß, mit LED-Leuchten im Gesicht. Er steht im Klassenzimmer an dem Platz, auf dem früher Eric saß. Der Junge kann den Kopf des Roboters von zu Hause aus steuern, er schaut zu seinen Klassenkameraden, er schaut zur Tafel. Es gibt eine Mimik: traurig, happy, verwirrt – Eric kann seine Gefühlswelt vermitteln.

Der Avatar, entwickelt von der norwegischen Firma "No Isolation", ist im Angesicht der Pandemie ein Glücksfall. Eric muss seinen geschwächten Körper nicht der Gefahr aussetzen, sich in der Schule mit dem Coronavirus zu infizieren. Er ist nicht isoliert, obwohl allein in seinem Zimmer, er bleibt Teil des sozialen Lebens. Die Kommunikation mit seinen Klassenkameraden wird über den Avatar erledigt. Das Projekt zeigt eine Zukunft, die zunächst nicht erstrebenswert scheint und bei erster Betrachtung nur für Ausnahmefälle Sinn macht. Doch wenn man sieht, wie schnell das Virus mutiert; wenn Bill Gates recht behält, dass wir in den nächsten Jahren von einer Vielzahl an Viren angegriffen werden, einige womöglich erheblich gefährlicher als Covid, werden Avatare lebenserhaltende Notwendigkeit in unserem Alltag werden. Sie können aussehen wie ein Mensch, mit Armen und Beinen; wie eine Drohne, die Einkäufe im Supermarkt tätigt und die Nahrungsmittel nach Hause fliegt; können Teil einer virtuellen Welt sein, wie sie Zuckerberg mit seinem Metaversum gerade aufbaut – unser virtueller Avatar sitzt in einem virtuellen Fußballstadion und jubelt den virtuellen Spielern zu, die echten Lewandowskis und Haalands agieren von der heimischen Couch unter einem 3-D-Schirm. Fouls schmerzen nicht mehr, es sei denn, eine Software würde sie ins reale Leben mit Stromstößen übertragen.

Autos würde es kaum noch geben. Lediglich selbstfahrende Krankenwagen, Lieferfahrzeuge und mobile Verbrennungsöfen. Wer verbotenerweise lüftet und sich mit einem Killer-virus infiziert, würde gleich Vorort verbrannt,

mitsamt der Wohnung, die ein Avatar dann versigelt. Unsere Asche, möglicherweise kontaminiert, würde aus Sicherheitsgründen ins All geschossen.

Wir würden das alles hinnehmen, denn die schöne neue Welt bringt Brot und Spiele in großem Stil. Wir würden die Viren bald nicht mehr als Bedrohung, sondern als Segen empfinden. Und sehnsüchtig auf den Tag warten, an dem wir unsere lästigen, anfälligen Körper abstoßen, indem wir selbst zu einem Avatar werden und Zuckerbergs Abenteuerwelten durchstreifen, unsterblich geworden, bis einer den Strom abdreht.

Auf dem Weg dorthin werden wir feststellen, dass Videospiele nicht dumm und aggressiv machen; im Gegenteil kann man seine Blödeheit und Gewaltbereitschaft in vollen Zügen ausleben. Gamern gelingt der Absprung aus dem wirklichen Leben besser: Forschende fanden heraus, dass Videospiele das räumliche Vorstellungsvermögen verbessern, der Süchtige konzentrierter an eine Aufgabe (z.B.: Wie töte ich meinen virtuellen Gegner noch effektiver) herangeht, Nebensächlichkeiten wirksam ausblendet und Feinmotorik sowie Koordination besser ausprägt als Altersgenossen, die keine Controller regelmäßig in der Hand halten. Wer sich prosozialen Spielen hingibt, lernt Nächstenliebe und verhält sich im Alltag als Teamplayer fürsorglicher (im Metaversum eher überflüssig), lernt über Onlinespiele Englisch und denkt zunehmend in Lösungen, auch in gewagten, denn Scheitern hat im virtuellen Raum keine Konsequenzen, ist die Software entsprechend programmiert.

Jedenfalls: Alles ist möglich, die Viren sind eine echte Chance, um sich komplett anders zu erfinden. Aus- und Fortbildung wären als Updates ein fester Teil dieses Lebens – und das wäre uns noch nicht mal bewusst...

Wir sind längst mittendrin in dieser Neuausrichtung unserer großen und unserer privaten Welt. Packen wir's an. In diesem Sinn: viel Spaß beim virtuellen "Blättern" der aktuellen Ausgabe von **ZukunftBeruf**.

Andreas Müller
ZukunftBeruf/Verlagsleitung