



Virtuelle Lebensräume. Oben: Der Proberaum der österreichischen Band „Panalog“. Unten: Der silberne Zylinder der Nachrichtenagentur Reuters



Ich spiele Leben



Herzlich willkommen in Österreich! Bei der Austria-Plattform darf das Riesenrad nicht fehlen. Unten: neue Homepage von WiFi SCREENSHOTS (5)

Die echte Welt gegen die virtuelle tauschen. Warum ziehen Online-Games wie Second Life die Massen an? Wie funktioniert der Alltag? Live-Bericht.

JULIA SCHAFFERHOFER

Ludwig geht aus. Es ist zwölf Uhr mittags. Nicht die beste Tageszeit für wilde Feten. Deswegen dimmt er per Maus-klick das Licht und teleportiert Ludwig, sein virtuelles Ich, auch als Avatar bezeichnet, in eine

Stimmung jenseits von Mitternacht. Tatort Nachtclub. Ladies in Hotpants und knappen Bustiers shaken unter der Diskokugel, ein DJ legt auf und ein Typ im weißen Anzug lehnt lässig an der Bar. Fast wie im echten Leben. Noch schnell ein Drink, geordert mit einem Klick. Per Chat fordert Ludwig eine Dunkelhaarige zum Tanz auf. Blamieren wird er sich nicht. Hinter Buttons verstecken sich fixfertige Schrittfolgen.

„Moment, ein wenig wackelt es, die Schritte müssen erst synchronisiert werden“, erklärt der 25-jährige Medizinstudent Ludwig, was mit Ludwig im Online-Spiel Second Life passiert. „Ich

wollte mich möglichst identisch darstellen“, sagt er. Mit seinem Avatar ist er zufrieden: Ein knackiger Hintern, der in einer Nadelstreifhose steckt. Bierbäuche sieht man hier eher selten.

Ökonomische Spielweise

Mehr als viereinhalb Millionen Avatare führen bereits ein Doppelleben bei Second Life, das 2003 vom Betreiber Lindenlab gegründet wurde. 1,6 Millionen waren in den letzten 60 Tagen online. Seit die Marketingmaschine läuft, ist das Thema überall präsent. Konzerne vermarkten dort ihre Produkte, Künstler preisen ihre Bilder feil.

Gespielt wird mit barem Geld: Per Kreditkarte tauscht man echte Dollars gegen Linden-Dollars. Durchschnittlicher Tagesumsatz: 1,5 Millionen US-Dollar.

Die Liste der Unternehmen, die in Second Life auftreten, wächst von Tag zu Tag: Apple, Adidas, Nissan, Mercedes, Nike, Vodafone, etc.

IBM hat die Australian Open live auf einem Court übertragen. Die Nachrichtenagentur Reuters spielt News aus aller Welt in Echtzeit in ihrem silbernen Zylinder ab. Selbst das Bildungsinstitut Wifi ist dabei, um demnächst Kurse für Second Life anzubieten. Und weil sich selbst die Ver-

marktung vermarkten lässt, verhilft etwa „e-commerce-competence“ zum perfekten Auftritt.

Ein Inselleben

Was man dazu braucht? Einen eigenen Platz (natürlich gegen Dollars) – etwa ein Inselportal. Ludwig hat Glück: Ihm und seiner Band „Panalog“ steht eine eigene Wohnung im Österreich-Forum zur Verfügung. Kostenlos. Denn: Als Gegengeschäft gibt er ein Konzert für den Hausbesitzer.

Auch eine Facette des virtuellen Lebens: Wer spezielle Talente hat, kann viel Geld abmahnen. Die erste Single von „Panalog“ lässt sich gleich runterladen. Bald ge-

WAS MAN ZU SECOND LIFE WISSEN SOLLTE

Avatar. Die Konstruktion einer Person in einer virtuellen Welt.
Avastar. Wöchentliches Magazin der deutschen Bild-Zeitung, www.avastar.com
MMORPG. Die Abkürzung steht für Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing Games.

Ratgeber. „Mehr Spaß im Second Life“, M. Müller, 10,30 Euro
Spielregeln. Eine Registrierung ist ab 18 Jahren möglich, überprüft wird das aber nicht. www.secondlife.com
Spielmusik. Zum Reinhören: www.panalogue-music.com

ben sie das erste österreichische Live-Konzert und treten damit in Bonos (U2) Fußstapfen. Selbstverwirklichung oder Realitätsflucht? Die Wissenschaft analysiert virtuelle Welten längst. Der Züricher Psychologe Andreas Frey hat mit dem Game „Quake III“ die Interaktion zwi-

schon Paaren untersucht. „Blickkontakt und Distanz in der virtuellen Welt ähnelten der Realität.“ Diese These stützt Nick Yee, der gerade eine Studie zum nonverbalen Verhalten bei Second Life im Fachmagazin „Cyber, Psychology and Behaviour“ publiziert hat. Ergebnis: Obwohl User

virtuell häufig als Helden auftreten, handeln sie nach ähnlich sozialen Normen wie im Alltag. Interessant: Nähern sich zwei Avatare, nimmt der Blickkontakt ab. Wie im echten Leben.

Frey warnt jedoch davor, beide Welten gleichzusetzen. Denn: Avatare sind Figuren, ihr Handeln bleibt ohne Konsequenzen.

Sex und Spaß stehen virtuell an erster Stelle: Wer weiß, wo man hin muss? Mit „Avastar“ bringt die Bild-Zeitung ein wöchentliches Second-Life-Magazin heraus. Storys, die drei Reporter aufspüren, menscheln; Was passiert bei virtuellen Entjungferungen? Wo steigt die nächste Party?