

Was, wenn man einfach ein zweites Leben starten könnte? Als Designer, Discobesitzer oder Immobilienhai so richtig Geld und Karriere machen. Im Internet entsteht jetzt eine solche virtuelle Welt mit Chancen für (fast) alle. Eindrucksvoll, aber auch unheimlich.

Von Tobias Micke

Es gibt nicht viel, das in dieser Welt nicht machbar ist: Jeder kann hübsch, blond, schlank, 1,80 groß und vollbusig sein. Oder maskulin, südländisch mit Waschbrettbauch und Dreitagebart. Oder ein Katzenwesen mit Spitzohren und tierischer Körperbemalung. Niemand leidet Hunger, und es gibt weder Umweltprobleme noch Treibhausgase. Jeder kann zudem fliegen bzw. sich teleportieren lassen, weshalb hier auch die Diskussion um Flugreisen und Kerosinsteuer kein Thema ist. Und: Jeder kann mit seinem Computer-„Doppelgänger“ echtes Geld verdienen.

Es ist eine virtuelle Welt, eine, die

Eine Million US-Dollar wechseln täglich in dieser virtuellen Welt den Besitzer

nur in den global vernetzten Computern wächst, aber fast so „echt“ zu werden verspricht wie das wirkliche Leben. „Second Life“ („Zweites Leben“) ist kein Spiel im Sinne von Computerspielen, in denen man alleine oder gemeinsam mit anderen Spielefreaks in einer Mission gegen Drachen oder Zombies kämpft, sondern eine erstaunliche, in manchen Aspekten ziemlich unheimliche Vision. Denn hier steckt hinter jedem Wesen, das man trifft, ein Mensch, der am Computer sitzt und sich ein zweites Leben, eine zweite Existenz in dieser Kunstwelt aufbaut. Vier Millionen User haben sich schon bei



Ein zweites Leben

Jeder kann in „Second Life“ schön sein (re.) oder zur Wildkatze mutieren (u.). Eine Bühne für jede Art von Phantasie, aber auch eine Welt für neue Geschäftsideen.



diesem Computer-Maskenball angemeldet, 25.000 virtuelle Bürger sind zu jeder Tageszeit „aktiv“: Männer in ihrem persönlichen Traumfrauenlook, Frauen in Männerrollen. Wer hinter der jeweiligen Maskerade steckt, ist nicht zu erahnen. Aber ist das wichtig in einer Welt, in der die Faschingshüllen nie fallen?

Mehr als eine Million US-Dollar wechseln in dieser neuen Welt inzwischen täglich (!) den Besitzer. Nicht





Programmierer schaffen nach dem Geschmack ihrer Kunden künstliche Inseln, durch deren Landschaften und Gebäude sich zu jeder Tageszeit Zehntausende User mit ihren „Spielfiguren“, den sogenannten Avataren, bewegen (li.).

als Illusion

in US-Währung (die ist nur für die reale Welt), sondern umgewandelt in die Spielwährung „Linden-Dollar“ mit einem Wechselkurs, der ähnlich schwankt wie der Euro. Virtuelle Grundstücke werden von Software-Ingenieuren geschaffen und verkauft. Trauminseln, auf denen man eine Prunkvilla mit Meerblick konstruieren lassen kann oder eine virtuelle Firmenzentrale, wie sie Mercedes jetzt eröffnet hat. Mit Hilfe der Computertasten kann man hineingehen, die neuesten Modelle vom Genfer Autosalon ansehen, mit einem virtuellen Verkäufer sprechen, hinter dem ein echter Mercedes-Mitarbeiter steckt und sich das Begrüßungsgeschenk, einen Rennanzug, aushändigen lassen. Autos braucht niemand in „Second Life“, denn es kann ja jeder fliegen. Aber den Werbeeffect dieser Computer-Kunstwelt haben schon viele Konzerne erkannt: Was für ein Gag, wenn der neue Audi erst übermorgen auf dem Autosalon in Genf vor der neugierigen Fachwelt enthüllt würde, aber schon heute in der virtuellen Firmenzentrale von „Second Life“ zu sehen ist. Gucci leistet sich

In „Second Life“ gibt es auch schon eine Österreich-Insel (gleich neben dem Urkontinent Pangäa), auf der ein Prater-Riesenrad Besucher anlockt und die mit Spenden in Spielwährung weiter ausgebaut wird.



um ein paar tausend Dollar eine virtuelle Boutique, wo man Hüte und Kleider kaufen kann, mit der die virtuelle Diva auf der virtuellen Straße auffällt, angesprochen wird und den darauffolgenden Flirt bis zum Cyber-Sex ausbauen kann. Bei Adidas gibt es modische Schuhe, ein Aquarell-Maler veranstaltet eine Online-Veranstaltung. Reuters hat eine Nachrichtenagentur gegründet und die deutsche „Bild“-Zeitung versucht sich

mit einem virtuellen Blatt, das News für „Second Life“-Bewohner bringt. Was es zu berichten gibt? Der französische Wahlkampf tobt nicht nur im echten Leben, sondern auch hier. Schweden soll schon eine Botschaft in der neuen Computerwelt eröffnet haben. Und heute ist Clubbing im Crazy Horse: Das verrückteste Outfit wird mit 500 Linden-Dollar belohnt.

Bitte blättern Sie um!



Un(an)fassbar

Als einer der ersten fünfzig, die ein Informatikstudium an einer deutschsprachigen Uni abgeschlossen haben, gelte ich in dieser Wissenschaft schon als Methusalem. Ich habe in den nunmehr 30 Jahren alle ihre Erfindungen erlebt: Softwareentwicklung mit Softwarewerkzeugen, Internet in den 80er Jahren, als es noch Arpanet hieß, Chatrooms, Ausprobieren von Computerspielen, die die ersten „virtuellen Welten“ auf dem PC eröffneten. Ich habe mir unzählige Filme wie „Matrix“ angeschaut, die uns vermitteln, dass es in den Computer-Netzen „Paralleluniversen“ gibt, in denen wir alternativ existieren können.



Prof. Günter Koch ist Leiter des zentral-europäischen Instituts für Technologie.

Und ich habe viel Zeit damit verbracht, Freunden und Kollegen zu erklären, dass wir in einer Welt leben werden, in der nicht mehr das Anfassbare unser Leben bestimmen wird, sondern das Unanfassbare. Auf die Spitze getrieben hat diese Idee übrigens ein in Amerika tätiger Forscher aus Österreich, Hans Moravec, der vorschlug, den Menschen im Weltraum durch einen Roboter zu ersetzen, der eine elektronische Kopie des jeweils menschlichen Gehirns benützt. So weit abgebrüht kann ich Ihnen als Heimkehrer aus der hier beschriebenen „Zweiten Welt“ verraten, dass wir darin nicht aufgehen werden. Bestenfalls ein Teil unseres denkerischen, fantastischen und wirtschaftlichen Lebens, denn: Alles, was wir wirklich gerne haben – gutes Essen, Liebe, Sex, Sport, Abenteuer – findet auch künftig in der ersten Welt statt, weil da zu leben einfach schöner ist.

Ein zweites Leben als Illusion

Fortsetzung von Seite 59

Der Discobesitzer braucht noch Einheizher, die für ein paar Linden-Dollar pro Stunde hüpfend die Tanzfläche beleben. Und natürlich gibt es eine Jobbörse. Die Entwicklerfirma Linden sucht Starthelfer, die in der virtuellen Welt neue Bürger ansprechen (leicht erkennbar am standardmäßigen Gratis-Gewand), um ihnen die ersten Schritte zu erleichtern, die Boutique nebenan eine Verkäuferin,

Für manche nur ein Spiel, für andere eine Goldgrube voll neuer Geschäftsideen

und natürlich sind echte Software-Ingenieure gefragt, die künstliche Fabrikhallen hochziehen, Trauminseln designen oder Softwarelösungen für die Abläufe in der ersten virtuellen Onlinebank programmieren können.

Für die einen ist „Second Life“ nur ein langweiliges Spiel, bei dem man auch noch Geld ausgeben muss, um weiterzukommen. Für viele ist eine Scheinwelt wie diese aber auch eine Chance, Träume zu realisieren, die in ihrem echten Leben nicht möglich wären – mit all den bekannten Gefahren des „Hineinkippens“ in ein Bildschirmleben bis hin zum Realitätsverlust. Menschen wie die Deutsch-Chinesin Ailin Gräf, die ein Heer von

Programmierern beschäftigt und durch den Verkauf von virtuellen Immobilien zur echten Dollarmillionärin geworden ist, oder Prof. Peter Kotauczek, Präsident der österreichischen Softwareindustrie, sehen in der neuen Plattform aber eine Goldgrube. Der Professor im Interview mit der „Krone“: „Die geschäftlichen Anwendungsmöglichkeiten einer solchen grenzenlosen Welt sind gewaltig, wenn sie sich einmal entwickelt hat. Und es gibt für Kreative Chancen wie einst bei der Besiedelung Nordamerikas. Es ist ein ganzer neuer globaler Markt für Geschäfte.“

Dem Shoppingwahn erliegen und seinem Online-Doppelgänger Designermode kaufen, die im echten Leben unleistbar ist? (o.) Kein Problem! Unten: In der Glitzer-Wunschwelt von „Second Life“ eher ein seltener Anblick: ein Rollstuhlfahrer.

Mehr zum Thema „Second Life“ finden Sie unter www.krone.at/internet

