

Österreichische Botschaft

Politik in der Online-Welt „Second Life“: Vizekanzler Molterer ist im virtuellen Österreich schon angekommen, Kanzler Gusenbauer und Präsident Fischer sollen folgen.

VON JAKOB STEINSCHADEN

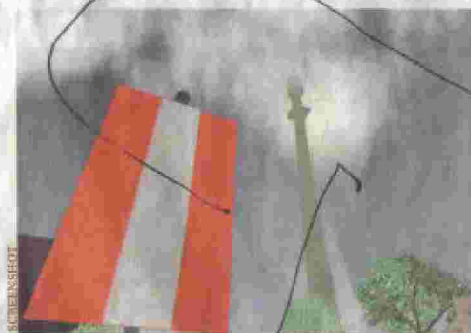
Vizekanzler Molterers Porträt hängt schon im „Austria House“. Zwei Platzhalter daneben warten noch auf Bundeskanzler Gusenbauer und Präsident Fischer. Wo aber steht dieses „Austria House“ genau? Gleich hinter dem Riesenrad, und zwar mitten in der riesigen Online-Welt von „Second Life“. Dort hat die Web-Agentur „Next Horizon“ die „Erlebniswelt Austria“ aus dem virtuellen Boden gestampft, die

Österreich in seinen kulturellen und gesellschaftlichen Aspekten präsentieren will – einschließlich dem politischen System der Republik. Deswegen sollen dort auch die Spitzen des Staates vertreten sein und Informationen für interessierte Besucher bereitgehalten werden.

Politiker Molterer hat als Erster auf die Anfrage der Web-Agentur „Next Horizon“ reagiert und sein Porträt und seinen Lebenslauf zur Verfügung gestellt. Im Pressebüro des Bundespräsidenten „ist



Tu felix austria: Ähnlich wie auf einem Weltausstellungsgelände soll Österreich in der „Erlebniswelt Austria“



Donauturm: Nachbau heimischer Sehenswürdigkeiten

Das virtuelle Land: Second Life in Zahlen

Währung:	Linden Dollar
Kurs:	250 LD = 1 USD
Einwohner:	3,8 Mio.
Wirtschaftsvolumen:	7,7 Mio. Dollar / Monat
Geschlechterverteilung:	60% Männer, 40% Frauen
Bevölkerungswachstum:	30% pro Monat
Gründung:	März 2002
Fläche:	360 km ² , ständig wachsend

der Vorschlag eingelangt und wird zurzeit näher geprüft“, und auch das Bundeskanzleramt „befasst sich mit der Idee“. Schließlich sollten Heinz Fischer und Alfred Gusenbauer ebenfalls als Staatsspitzen im „Austria House“ zu sehen sein.

Wahlkämpfe Dass die Politik Einzug in Second Life gehalten hat, ist ein neues Phänomen. Schweden hat kürzlich

als erstes Land eine virtuelle Botschaft errichtet, die das virtuelle Land – ähnlich wie die „Erlebniswelt Austria“ – den Second-Life-Bewohnern näher bringen soll. Das virtuelle Universum ist mittlerweile auch zum Schauplatz von Wahlkämpfen geworden. John Edwards und Barack Obama haben im Rennen um die US-Präsidentschaftskandidatur ihre Aktivitäten auf dem digitalen Boden ausgedehnt.

► Papermint

Kunterbunte Online-Welt aus Österreich

Bislang widmeten sich Online-Spieler wie beispielsweise das äußerst populäre „World of Warcraft“ oder „Everquest“ nur mittelalterlichen Schlachten in von Zwergen und Elfen bevölkerten Fantasiewelten. Nach und nach drängen nun

virtuelle Welten wie „Second Life“ auf den Markt, bei denen es vorrangig um Kommunikation und soziale Interaktion geht.

Heimisch Auch in Österreich wird derzeit an solch einem Universum gebastelt: „Papermint“ (www.papermint.at) heißt das Projekt der Entwickler Avaloop. Das derzeit in der Testphase befindliche Spielsetzt auf eine bunte, freundliche Welt, die von hauchdünnen Papierfiguren bewohnt ist.

Das Besondere dabei: Es finden sich skizzenhafte Nachbauten bekannter heimischer Örtlichkeiten, wie etwa des Wiener Naschmarkts.

Einfach Papermint ist kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern eher ein grafisch aufgemotzter Chat-Raum. Entsprechend unkompliziert gestaltet sich der Einstieg sowie das Schlendern durch die schrille Welt. Wie bei anderen Online-Welten kann die Kleidung und das Aussehen der Spielfigur verändert werden. Ab März soll die österreichische Welt dann jedem Interessierten kostenlos zugänglich sein.



Heimische Orte in der bunten Online-Welt



Staatsspitze: Gusenbauer und Fischer sollen folgen



John Edwards

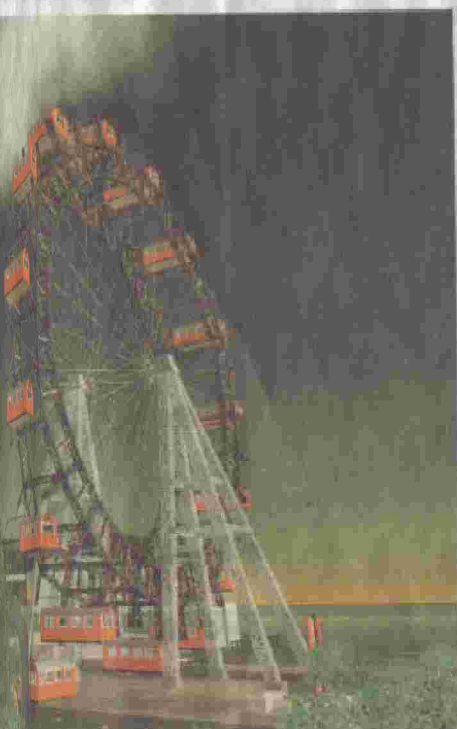


Botschaft: Schweden präsentiert sich selbst



Rechtes Lager

„Botschafter in



„Erlebniswelt Austria“ vorgestellt werden

Land eine virtuelle
Clubhaus
errichtet, die das
Erlebnis wie die „Erleb-
niswelt Austria“ – den
Seiten
Life-Bewohnern nä-
herbringen soll. Das virtuelle
Clubhaus ist mittlerweile
zum Schauplatz von
Kämpfen geworden:
Edwards und Barack
Obama haben im
Rennen um
US-Präsidenten-
schaftskan-
didatur ihre Aktivitäten auf
den Bildschirm ausgedehnt.

Vor dem digitalen Clubhaus der rechtsextremen französischen Front National wurden schon virtuelle Demonstrationen abgehalten, gegen den französischen Präsidentschaftskandidaten Nicolas Sarkozy laufen Protest-Kampagnen. Wie zweckmäßig die virtuelle Präsenz in „Second Life“ tatsächlich ist, lässt sich nur schwer einschätzen. Für eines haben die digitalen Polit-Gebäude aber definitiv



John Edwards wahlkämpft auch im Second Life



Lechtes Lazer: Le Pens „Front National“ polarisiert

„Second Life“



Digitaler Johann Strauß: Kunst und Kultur wird in der „Erlebniswelt“ einen hohen Stellenwert genießen

gesorgt: Mediale Berichterstattung in der realen Welt. So gesehen hat Präsenz in Second Life auf jeden Fall einen Mehrwert.

Heimatgefühl Robert Sonnleitner von „Next Horizon“, der die Idee der „Erlebniswelt Austria“ hatte, versteht sich auch selbst als Botschafter Österreichs in Second Life. „Es ist natürlich leicht, ein Spiel-Casino oder irgendwas mit Sex in die Online-Welt zu stellen, um Besucher anzuziehen“, sagt Sonnleitner. Sein ambitioniertes Projekt zielt auf eine seriöse Vorstellung Österreichs in Second Life ab. Neben Sehenswürdigkeiten wie dem Riesenrad oder dem Donauturm liegt das Hauptaugenmerk auf der Vermittlung des politischen Systems und der Kultur Österreichs. Virtuelle Galerien und Bühnen bieten Platz für Musiker, Fotografen und Maler, um ihre Werke präsentieren zu können.

In einer nächsten Ausbaustufe sind Skipisten, das Schloss Schönbrunn und der Stephansdom geplant. Die Erlebniswelt Austria sei somit auch für die Tourismus-Branche interessant. Sonnleitner stellt sich das so vor: „Besuch das virtuelle Österreich und komm ins echte.“

► Grundlagen

Was ein zweites Leben so bietet

Second Life ist im Prinzip ein Online-Spiel, das von jedem mit Internet-Zugang gratis genutzt werden kann (www.secondlife.com). Im Unterschied zu traditionellen Spielen gibt es aber kein dezidiertes Ziel – vielmehr bildet Second Life das reale Leben inklusive Geld, Gütern und Kommunikation ab. Die als Avatare bezeichneten Spielfiguren laufen durch eine dreidimensionale Umgebung und interagieren mit dieser: Sie chatten miteinander, kaufen Kleidung und besichtigen virtuelle Fantasie-Gebäude.

Glücksspiele und Sex sind dabei ziemlich Renner: Unter den meistbesuchten Plätzen der Online-Welt liegen Online-Casinos, Liebestempel und Sex-Shops ganz vorne. Kritiker meinen, dass



Virtuell: Dekadenter Lebensstil



Sex dominiert die Online-Welt

Second Life ein plumpes Abbild des Internets ist, weil es stark auf den Unterhaltungsaspekt reduziert ist.

Wirtschaftswunder Second Life hat von Grund auf ein marktwirtschaftliches System. Die Währung „Linden Dollar“ lässt sich in bare US-Dollar umtauschen. Unternehmen machen mit dem Verkauf von virtueller Gegenständen und Grundstücken reales Geld. In den USA leben bereits 3000 Personen vom Handel in der Online-Welt. Die Popularität von Second Life ist auch ein medialer Hype. Ein Redakteur des Online-Magazins Heise meinte: „Fast könnte man meinen, hinter jedem zweiten Avatar steckt ein Journalist.“