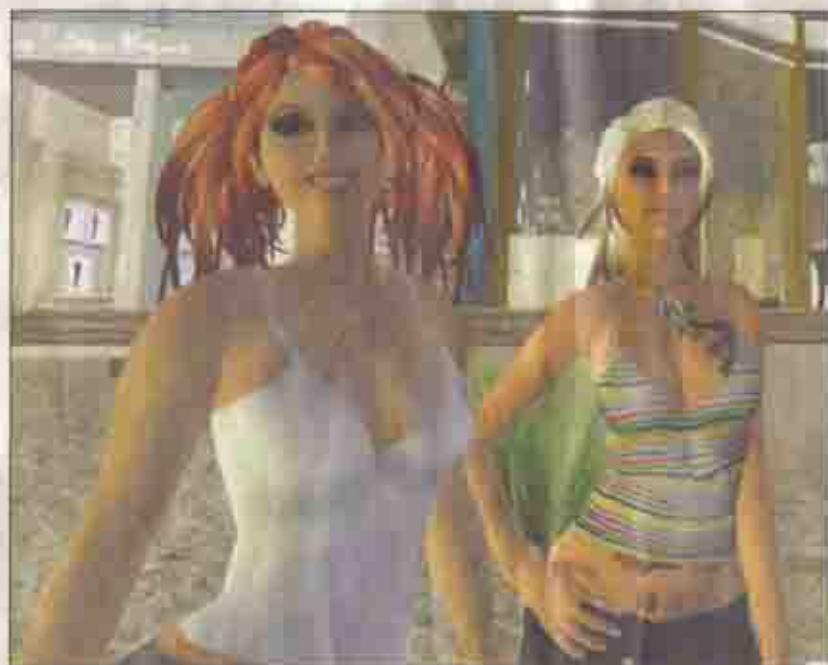


Freizeit im virtuellen Leben: Malen, Yoga oder Musik hören macht auch online Spaß. Auf "Austria Island" ist ein Ausflug zum Wiener Strauß-Denkmal zu einem Marschklub entfernt. Eine Ch...



ance, aus der sich mit Sponsoren bares Geld machen lässt, denn immer mehr Firmen kaufen sich in den virtuellen Welten ein.

Get a first life!

Als Gegenbewegung zum virtuellen Leben hat der Kanadier Darren Barefoot eine Internetseite kreiert, die Menschen auffordert, sich ein erstes Leben zu schaffen. Denn die reale Welt hat schon 6,8 Milliarden Einwohner. Barefoot sieht bei dem Onlinespiel höheres Suchtpotenzial als bei herkömmlichen Computerspielen. „Grund dafür ist die soziale Komponente, durch die mit anderen Menschen interagiert wird. Die virtuelle Kommunikation löst die reale ab“, befürchtet Barefoot.

HOHES SUCHTPOTENZIAL

Experten warnen

Christian Brauner ist stellvertretender Leiter des Landesjugendreferats OÖ und Experte für Computerspiele. Er sieht bei Onlinespielen ein hohes Suchtpotenzial: „Second Life ist im Online-Bereich angesiedelt, hat somit andere Gesetzmäßigkeiten als normale Computerspiele. Beispielsweise wird eine zweite Persönlichkeit angenommen, die eine langwierige Entwicklung vor oder hinter sich hat. Dadurch wird die Figur nicht so leicht aufgegeben. Es gibt kein reales Spielziel, weil die komplexen Welten immer wieder neu erschaffen werden und sich das Ende dadurch hinauszögert. Normale PC-Spiele haben eine begrenzte Dauer, wenn sie durchgespielt wurden, verlieren sie den Reiz. Deswegen ist das Suchtpotenzial einschätzbar.“

Spieler lassen sich nicht in soziale Schichten oder in Charakterprofile pressen. Die Motivationen, zu spielen sind vielfältig und reichen von Langeweile bis hin zu Kontaktsuche.

Wichtig, um nicht süchtig zu werden, ist ein funktionierendes Umfeld, das Alarmsignale deuten kann, denn Süchtige sind sich ihrer Abhängigkeit nicht bewusst. Gehen soziale Kontakte zurück, fallen Leistungen in Schule und Arbeit ab oder wird auch privat häufig über ein bestimmtes Spiel gesprochen, sollte professionelle Hilfe in Anspruch genommen werden.

Manche Menschen führen Doppelleben: Eine Freundin neben der Frau, ein beträchtliches Zusatzeinkommen und ein Zweitauto. Mit „Second Life“, einem Onlinespiel, geht das ganz einfach: Schon 3,5 Millionen Menschen führen ein besseres virtuelles Leben, und manche verdienen auch noch Geld dabei.

VON CHRISTINA TROPFER

Möchtest du ein Auto haben? Ich schenke dir eines, hab's gerade selbst gebaut“, sagt Max. Drei Mausclicks später steht der neue Chevrolet auch schon da. Ein knallrotes, fabrikenes Cabrio mit hellen Reifen. Schön anzusehen und blitzblank geputzt. Max ist ein Avatar, eine virtuelle Figur der Online-Plattform „Second Life“. Er spricht über ein kleines Chatfenster.

Die dreidimensionale Online-Welt, in der sich Computerbenutzer weltweit zum sozialen Austausch und zum Handel treffen, erfreut sich steigender Beliebtheit. Gegründet und betrieben wurde und wird sie vom US-Unternehmer Linden Lab.

Dass es sich um kein Online-

Spiel im herkömmlichen Sinn handelt, verrät die Tatsache, dass kein Ziel erreicht werden muss. Außerdem hat das zweite Leben ein eigenes Wirtschaftssystem, dessen Erträge in US-Dollar ausbezahlt werden. So können virtuelle Grundstücke gekauft werden, Designerschuhe oder aber auch Autos. Bezahlt wird mit barem Geld, dem Linden-Dollar, der an den US-Dollar gekoppelt ist. Mit Kreditkarte wird die Währung gekauft und erscheint dann auf einem Konto am Bildschirm - virtuell, versteht sich.

Virtuelle Spritztour

Wie Max im wirklichen Leben heißt, will er nicht verraten, aber eines ist gewiss: Hinter der Figur am Bildschirm sitzt ein echter Mensch, der sich über den Computer ein „zweites Leben“ aufgebaut hat.

Und los geht's mit dem neuen Wagen auf Spritztour, zum Wiener Donauturm.

Das Einsteigen ins Auto gestaltet sich noch ein wenig schwierig, denn die Befehle, die mit der Maus eingegeben werden, sind ungewohnt und technisch noch nicht ganz ausgefeilt. Der Avatar ist aber absolut menschlich: Er kann gestikulieren, via Chat sprechen und sich fortbewegen - nur die richtigen Computerbefehle muss mensch ihm geben.

Max ist jedenfalls oft auf „Austria Island“, wie Österreich im „zweiten Leben“ heißt. Ein wenig trostlos ist die neue

Heimat schon noch, nur eine verwaiste Gondel steht neben dem Riesenrad, das gerade gebaut wird. Die österreichische Flagge wurde trotzdem schon gehisst. Und auch der Donauturm ist zu sehen, sowie ein paar Gebäude. Viele Einwohner hat das virtuelle Österreich noch nicht, rund zehn Avatare sind meist online, hinter jedem verbirgt sich ein Mensch.

Max freut sich, dass Besuch aus Oberösterreich vorbei-

schauf, „denn jetzt sind schon alle Bundesländer online.“ Insgesamt sind es 20.000 bis 30.000 Einwohner weltweit, je nach Tageszeit, die auf der Plattform arbeiten, faulenzten oder kommunizieren.

Arbeitsalltag virtuell

Max hat auch schon die Tricks des virtuellen Lebens herausgefunden: „Du musst dir einen Job suchen. Dann kannst du Häuser bauen oder



Das Wiener Riesenrad ist fast fertig. „Austria Island“ soll ein virtuelles

Auf Bäumen wächst

auch moderne Kleidung kaufen. Am besten ist aber, du fliegst einfach schnell zu einem Geldbaum, einem 'Money Tree', da bekommst du in den ersten 30 Tagen im Second Life einfach so Geld. Erst dann heißt es arbeiten.*

Mit einem Doppelklick geht es per Beamer zum Geldbaum. Der Avatar erhebt sich und schwebt auf eine andere Insel, in der Menschen fliegen und Geld auf Bäumen wächst.

Die Teilnahme an Second Life ist prinzipiell gratis, eine Premium-Mitgliedschaft mit mehreren Zusatzfunktionen, etwa der Möglichkeit des Landkaufs, kostet allerdings je nach Zahlungsweise (monatlich, vierteljährlich oder jährlich) zwischen 6 und 9,95 Dollar im Monat. Damit verdient Linden Lab bares Geld, aber auch der Verkauf von virtuellem Land ist lukrativ. Die Grundstückspreise steigen stetig: Kostete im Dezember 2006

der Quadratmeter Linden-Land noch 9,84 US-Dollar, zahlen heute künftige Bewohner schon 12,20 dafür.

Geschlechtsteile gefragt

Nun heißt es einen Job suchen. Als Jobbörsen gelten San Francisco und Las Vegas. Dort sind Tänzer und Showgirls heiß gefragt, allerdings gibt es nur einen Linden-Dollar für eine sechsminütige Tanzeinlage. Ein weiterer Spieler meldet sich im Chatfenster: „Brauchst du Geschlechtsorgane?“, fragt er. Der Handel mit den virtuellen Körperteilen blüht, denn die Avatare haben zwar ein Geschlecht, die Organe sind aber grafisch nicht aufbereitet. Wer also auch intime zwischenmenschliche Beziehungen am Computer sucht, muss den Avatar vorher angemessen ausstatten. Das ist nicht billig: Grafiker und Programmierer verkaufen die Organe für horrenden Summen.

„Mein Ehemann und ich sind beide online. Auch virtuell sind wir ein Paar. Da er im Rollstuhl sitzt, können wir hier Alltägliches ausleben, das sonst nicht möglich ist. Das beginnt schon beim Tanzen in der Disco“, sagt Rachel. Die Amerikanerin ist begeistert von der neuen Möglichkeit, ihre Ehe virtuell anzuleben.

Mittlerweile ist für viele Unternehmen die beeindruckende dreidimensionale Repräsentanz, wie sie etwa IBM

schon im Second Life aufgebaut hat, eine verlockendere Vorstellung. Besucher können Produkte unmittelbar erleben, in der Präsentation der Waren und virtuellen Geschäftsräume werden neue Wege des Online-Verkaufs gegangen. Die Nachrichtenagentur Reuters hat einen eigenen Korrespondenten abgestellt, der Axel Springer Verlag eine Boulevardzeitung gegründet, und Künstler wie Suzanne Vega und Duran Duran geben Konzerte im Second Life.



Lehrerin Anshe Chung heißt eigentlich Ailin Gräf und ist die erste Dollar-Millionärin, die das Onlinespiel hervorgebracht hat. Der virtuelle Immobilienhandel hat sie reich gemacht. Um Standardpreise kaufte sie virtuelle Grundstücke anderer Bewohner, verschönerte sie und verkaufte sie zu einem höheren Preis weiter.

Auch „Austria-Island“-Besitzer Robert Sonnleitner (siehe rechts) hofft auf das große Geld: Virtuell hat er sich schon ein neues Auto gekauft, mit ein wenig Geschick wird es auch bald ein reales.

www.secondlife.com
www.getafirstlife.com

Grundbesitzer

Robert Sonnleitner, auch bekannt unter seinem Pseudonym Dylan Watts, ist seit mehr als einem Monat Besitzer von „Austria Island“. Der gebürtige Oberösterreicher hat das virtuelle Grundstück für 1650 US-Dollar gekauft und will darauf ein österreichisches Kunst-, Kultur- und Informationszentrum bauen. „Wir wollen Künstlern, aber auch österreichischen Firmen eine Plattform bieten, um sich zu präsentieren“, sagt der 42-jährige.



Robert Sonnleitner, „Austria Island“-Besitzer

Schon jetzt hat er Anfragen von Leuten, die ihm die Insel abkaufen wollen. Dabei ist sie noch nicht sehr einladend. Nur das Riesenrad, das Wiener Strauß-Denkmal und ein paar Gebäude sind fertig. Mit Künstlern und Firmen ist Sonnleitner trotzdem schon im Gespräch. Namen will der Vater von zwei realen Kindern aber nicht nennen. Auch ans Verkaufen denkt er im Moment nicht.

SECOND LIFE IN ZAHLEN

Geld, Geld, Geld

Der tagesaktuelle Währungskurs für Ankauf und Verkauf von Linden-Dollar lässt sich bei LindeX (direkt zu finden auf der Homepage von Second Life) nachlesen, einer virtuellen Börse. Gewöhnlich liegt der Kurs bei 270 Linden-Dollar für einen US-Dollar. Laut offiziellen Angaben von Linden Lab wurden in 24 Stunden 1,2 Millionen Dollar ausgegeben, echte Dollar wohl gemerkt, keine Linden-Dollar. Im Dezember verdienten nach den offiziellen Zahlen von Linden Lab 17.327 Bewohner mit virtuellen Geschäften reales Geld. Allerdings fuhr der Großteil der ökonomisch engagierten User nur Cent- und Kleinstbeträge ein, nur 140 verdienten zwischen 2000 und 5000 US-Dollar im Monat. Derzeit sind rund 3,5 Millionen Bewohner in Second Life.



Informationszentrum werden, Sponsoren stehen schon Schlange.