

SECOND LIFE: MARKTPLATZ DER ILLUSIONEN

VIRTUELLES DOPPELLEBEN

Knapp sechs Millionen registrierte User, 500.000 Neueinsteiger pro Monat, 25.000 User rund um die Uhr online, die Zahlen klettern rasant in die Höhe: Kein vergleichbares Internet-Portal ist so heiß frequentiert wie Second Life, eine 3-D-Weltsimulation, die unter den Bewohnern nur noch SL heißt. Riesengroß ist die Verlockung, ein zweites, fantastisches Leben führen zu können.

Text: Helmut Wenzel

Ein Gedankenspiel wird real. Wer will mit der Figur von Claudia Schiffer über den Catwalk schweben und super modische Klamotten tragen? Oder Männerblicke mit Busen von Pamela Anderson reizen? Will jemand den Sexiest Man Alive spielen, Muskelpakete wie Arnie Schwarzenegger in seinen besten Jahren tragen, oder Karriere als smarter Schönheitschirurg machen,

sein Konto als dicker Immobilienhai auffüllen? Im Second Life alles kein Problem. Sehnsüchte, Wünsche oder Berufsziele, die im wirklichen Leben unerfüllt bleiben, sind locker machbar, auf eindrucksvolle und mitunter auch auf unheimliche Weise. Und es gibt fast nichts, was in dieser virtuellen Welt nicht machbar ist. Hinter jeder Figur, die sich durch fantasievolle Städte, Landschaften und reizvollen Inseln bewegt, steckt ein Mensch, der irgendwo auf der Welt vor dem Computer sitzt und sich ein

zweites Leben in dieser Kunstwelt aufbaut. Wer also mitmachen will, muss sich beim ersten Einloggen eine Figur, einen Avatar, kreieren. Die nötigen Werkzeuge dazu stellt SL-Betreiber Linden Lab frei zur Verfügung. Damit kann der Avatar auch durch die endlosen SL-Räume navigieren, er kann die SL-Welt durch mit einer Kamerasteuerung auf komfortable Weise betrachten und mit den anderen Avataren kommunizieren. Eine Suchmaschine und Landmarken erleichtern die Navigation. Oft schlüpfen Männer in die Rolle eines Traumgirls. Jede zweite Frau soll ihr Ge-

schlecht im SL tauschen. Und niemand weiß, wer hinter welcher Maske steckt. Der Jugendschutz ist freilich theoretisch. Der Portal-Betreiber Linden Lab heißt auf der Startseite Personen über 18 Jahre willkommen.

User-Zahlen steigen rasant. Erfinder Philip Rosedale aus den USA hat sein Geld in den 90er-Jahren mit virtuellen Simulationen im dreidimensionalen Umfeld verdient. Mit einer Handvoll Mitarbeitern hat er 1999 seine Firma Linden Lab in San Francisco gegründet. Online-Start von www.secondlife.com war im Juni 2003. Bis Ende April haben sich 5,9 Millionen User registriert, täglich loggen sich 25.000 Avatare (virtuelle Bürger) in die gigantische Second-Life-



„6 Millionen Mitglieder haben seit der Markteinführung von Xbox Live mehr als 2,3 Milliarden Stunden Online gespielt.“

Thomas Grasslober
Productmanager Xbox 360
Microsoft Österreich



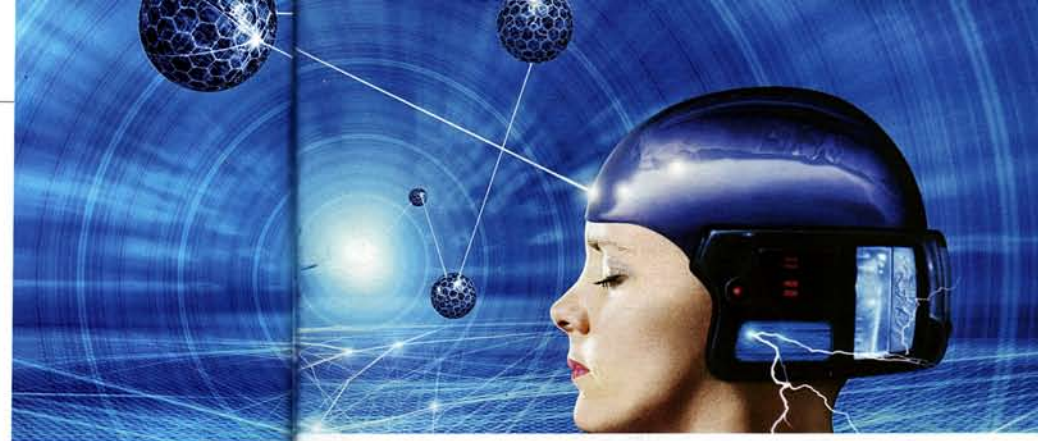
„Unternehmen sollten jetzt in Online-Welten Erfahrung sammeln, damit sie für den Boom gerüstet sind.“

Mag. Jörg Spreitzer
Managing Director
OgilvyOne worldwide Vienna



„Die Übertragungskapazitäten der unterschiedlichsten Zugangstechnologien sind noch lange nicht ausgereizt.“

Oskar Obereder
Geschäftsführer
Silver Server



Mögliche Folgen des Second-Life-Booms: Grenzen zwischen realer und virtueller Welt verschwinden.

Welt ein. Dank weltweiter Medienberichte wächst die Zahl der User rasant. Derzeit registriert der Linden Lab etwa 500.000 Neueinsteiger pro Monat.

Ohne Geld nichts los. Wie im echten Leben gilt: Die Musik spielt erst dann, wenn die Kasse klingelt. Die Währung ist der Linden-Dollar (L\$), wobei der Einstieg grundsätzlich gratis ist. Aber jeder Avatar braucht ein Guthaben mit Linden-Dollars, um hübsche Sachen zu kaufen. Die ersten Linden-Dollars gibt es, wenn man beim Einstieg seine Kreditkarteninfos eintippt. Figuren, die vor 23. Mai 2006 generiert worden sind oder deren Teilnehmer eine monatliche Nutzungsgebühr zahlen, bekommen zudem ein wöchentliches Taschengeld. Kreative Moneymaker unter den Avataren bauen Objekte und Figuren, und bieten sie an-

den Benutzern zum Verkauf an. Es gibt auch konkrete Jobangebote, gefragt sind virtuelle DJs, aber auch erotische Dienstleistungen. Der Auftraggeber zahlt dann die vorher vereinbarte Summe. Ein paar Linden-Dollar lassen sich auch mit Campieren an bestimmten Orten verdienen.

Umtausch in Echt-Währung. Seit wenigen Wochen tauscht Linden Labs die Linden-Dollar sogar in echte Dollars um und umgekehrt. 290 Linden-Dollar sind einen US-Dollar wert. Für einen Euro gibt es derzeit rund 400 Linden-Dollar. Für Spieler aus dem Euro-Raum ein Nachteil. Gutschriften werden nur in US-Dollar ausgehändigt, der Umtausch in Euro läuft nur über Paypal oder Kreditkarte.

Realen Job aufgeben. Linden Lab gibt es nicht zu, die heikle Sache kursiert vorerst

in unbestätigten Meldungen: Die verlockende Möglichkeit, die virtuelle Spielewährung zu echtem Geld zu machen, hat angeblich dazu geführt, dass einige Teilnehmer ihren realen Job gekündigt haben. Die Moneymaker im SL versuchen, ihren Lebensunterhalt als Spieleentwickler, Händler und Dienstleister in der virtuellen Welt zu verdienen. Experten schätzen die realen Verdienstmöglichkeiten im SL allerdings als gering ein. Von 400.000 Usern, die im Dezember 2006 Online waren, sollen nur 400 mehr als 250.000 Linden-Dollar (650 Euro) im Monat verdient haben.

Wie Linden Lab verdient. Nach Angaben von USA Today hat Linden Lab rund 140 Angestellte (März 2007). Die Firma finanziert sich über kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaften der Second-Life-Nutzer und über Provi-

sionen beim Tausch der Linden-Dollars. Aber auch beim Verkauf von virtuellen Grundstücken, auf denen die Avatare eigene Objekte bauen können, fließt Geld auf das Konto des SL-Betreibers. Übrigens: Das geschätzte Bruttosozialprodukt der virtuellen Miniatur-Volkswirtschaft liegt bei monatlich zehn Millionen(!) US-Dollar.

Firmen, Politik und die EU. Firmen nutzen SL vor allem für PR, Produkttests und Infos. Der Grund ist einfach erklärt: Firmen können im SL ihre PR-Stories günstig platzieren, und testen, ob die Infos bei potenziellen Käufern gefragt sind. Zahlreiche Top-Unternehmen haben im SL ihr virtuelles Business aufgebaut. Man kann Jeans, Blusen, Schuhe und diverse Accessoires aus aktuellen Kollektionen für seinen Avatar kaufen. Auch BMW, Mercedes-Benz, Mazda, IBM, Ree-

bok und Sony BMG haben ihre Dependance eingerichtet. Sony Ericsson verknüpft die Werbung für seine Endgeräte mit einem Gewinnspiel. Den bisher größten Coup landete eine Agentur mit Toyota: Der Autohersteller launchte die Modelle seiner jungen Scion-Reihe parallel in der realen und der virtuellen Welt. SL-Bewohner können die Autos so cool gestalten, wie sie wollen. Selbst staatliche Organisationen und Institutionen tauchen auf. Ein Büro von Greenpeace ist ebenso präsent wie die schwedische Botschaft, oder die Hahnenkammstadt Kitzbühel. Selbst die EU will eine Vertretung in der Welt von Second Life installieren. Kommissionsprecher Mikołaj Dowgielewicz erklärt: „Mit einem EU-Büro könnten wir näher an die EU-Bürger herantreten und mit ihnen besser kommunizieren.“ Mehr als 54

Prozent der 5,9 Millionen starken Bevölkerung in Second Life sind nach offiziellen Angaben von Linden Lab Europäer. Die US-Bürger stellen mit nur 34 Prozent eine Minderheit dar.

Kritik in Foren. Dass der SL-Betreiber keine Haftung für virtuelle Gegenstände und Geld übernimmt, löst Kritik in diversen SL-Foren aus. Bei einer Pleite des Betreibers oder bei einem Server-Absturz könnten kostspielige Elemente und die erwirtschafteten Linden-Dollars unwiederbringlich verloren gehen. Die Süddeutsche Zei-

tung hat kritisiert, dass nur maximal 50 Personen gleichzeitig an einem SL-Ort sein und miteinander kommunizieren können. „50 Menschen weltweit, das ist für Firmenchefs, die Werbekampagnen für Millionen Kunden planen, eine Micky-Maus-Kategorie.“

Realitätsflucht. Experten warnen davor, allzu viele Stunden ins virtuelle zweite Leben einzutauchen. Meist genannte Begründung: Die Gefahr einer Realitätsflucht ist groß. Unvorsichtige User könnten zudem vergessen, dass hinter ihren virtuellen

Transaktionen in der Spielwelt durchaus reale Kosten stehen. Und die könnten schlimmstenfalls zu einer Verschuldung führen.

Zukunft Second Life. Niemand weiß genau, wohin die Reise mit Second Live geht. Für die einen ist es ein reizvolles Rollenspiel, eine Flucht aus dem First Life oder ein digitaler Marktplatz der Illusionen. Kritische Beobachter sprechen von einem Medienhype, Visionäre hingegen glauben an einen Megatrend, an Big Business im und an einen Kommunikationskanal der Zukunft. ■

Das kostet eine Second-Life-Mitgliedschaft:

Basic	kostenlos
Additional Basic	einmalig US-\$ 9,95
Premium	Es gibt drei Optionen für Premium-Tarife:
	■ Monatlich – US-\$ 9,95
	■ Vierteljährlich – US-\$ 22,50 (US-\$ 7,50 pro Monat)
	■ Jährlich – US-\$ 72,00 (US-\$ 6,00 pro Monat)

Einblick in die Welt von Second Life: Den fantastischen Figuren, Objekten und Landschaften sind keine Grenzen gesetzt. Aber wie im richtigen Leben gilt: Die Musik spielt erst dann, wenn die Kasse klingelt. Jeder Avatar braucht Linden-Dollars, um hübsche Sachen zu kaufen, im Casino zu spielen oder (cyber-)erotische Dienste zu genießen.



FOTO: GETTY IMAGES, SECOND LIFE, CRYSTON, MICKLAUER, VIKALIA, MICROSOFT ÖSTERREICH, DAVID BERTRAND