

„YOUR WORLD. YOUR IMAGINATION“

Second Life

Bereits vier Millionen Menschen haben ein virtuelles Leben bei „Second Life“ begonnen.

Auf einem virtuellen Planeten wird geflirtet, gefeiert und auch Geld verdient. Richtiges Geld! Eine virtuelle Gemeinde aus Computersüchtigen oder ein Spiegel unserer Gesellschaft?

Die zweite Geburt verläuft relativ easy. Wer sich für eine Wiedergeburt als Avatar beim Internetspiel Second Life entscheidet, landet zunächst auf der „Insel der Orientierung“, wo Neuankömmlinge empfangen werden. Eine Trauminsel: Palmen, Sonne, blauer Himmel und türkisfarbenes Meer. Vom Ausgangspunkt aus geht's über einen gepflasterten Weg über die Insel. Am Wegesrand gibt's immer wieder Infotafeln zur Bewegung und zum Spiel selbst. Man kann Kleidung kaufen – ebenso wie Häuser und andere Dinge. Und man macht Bekanntschaften. Aber nicht nur durch Kleidung ist eine Individualisierung möglich. Jedes Körperdetail kann verändert werden: Von der Länge der Nase bis zur Form der Beine. Zu Beginn wählt jeder Spieler aus einem von sechs verschiedenen Körper-Layouts, darunter auch Anime-Figuren für Japaner und andere Comic-Fans. Was in der realen Welt nicht überall Gültigkeit hat, ist oberstes Prinzip von „Second Life“. Alle sind gleich, und Diskriminierung wird nicht geduldet. Bevor sich die Pforte zur virtuellen Welt öffnet, wird der Spieler auf die „Big Six“ hingewiesen: sechs Grundregeln für das Miteinander. Die erste und wichtigste Regel lautet Toleranz. Erst nach der Erkundung der Insel der Orientierung



kann man in die eigentliche Spielwelt von „Second Life“ eintauchen. Ein riesiger virtueller Planet, der unendlich groß werden kann, da jederzeit neues Land beziehungsweise neuer Speicher hinzugefügt werden kann.

Geld verdienen in der virtuellen Welt

Die Anmeldung und der Basis-Account sind kostenlos. Geld verdient Second-Life-Gründungs-firma LindenLab mit dem Verkauf von virtuellen Grundstücken und anderem digitalen Gut. Die Spieler selbst können durch die Programmierung von Skripten Gegenstände und Gebäude erschaffen. Bezahlt werden sie in der eigens eingeführten Währung namens LindenDollar.

Interessant: Der LindenDollar kann jederzeit in reales Geld getauscht werden. Es kann also echtes Geld mit virtuellen Waren verdient werden. So gelang es einer Frau aus Hessen, mit dem Handel virtueller Grundstücke zu viel Geld zu kommen. Inzwischen werden im „Second Life“ Millionen von Dollars umgesetzt. Und zwar echtes Geld! Womit? Mit denselben Dingen wie in der realen Welt. Mit allem. Rohstoffe gibt es im eigentlichen Sinne nicht, Gegenstände können aus dem Nichts erschaffen werden. Im so genannten Sandkasten lassen sich 3-D-Objekte jeglicher Form und Farbe basteln. Über Skripte können diesen Gegenständen physische Eigenschaften zugewiesen werden. Daraus ergeben sich dann Berufe wie Architekt oder Haustier-Händler. Aber auch neue Texturen bringen Geld ein, so gibt es einige Tätowierer und Mode-Designer. Sie entwerfen Motive, beziehungsweise Muster für Kleidung und verkaufen diese an weniger kreative Bewohner.

Reich dank „Second Life“

Die Frau aus Hessen ist schon zu Ruhm außerhalb der Computerwelt gekommen, sie handelt mit Grundstücken und Immobilien. Die Lehrerin Anshe Chung hat auf diese Weise bereits eine Million Dollar erwirtschaftet, die sie nun in ein reales Unternehmen stecken will – so berichtete die Süddeutsche Zeitung jüngst.

Kreativität und Vermarktung sind die Zutaten für diesen Erfolg. Anshe Chung kauft Grundstücke vom Betreiber LindenLab, gestaltet diese Grundstücke neu und verkauft sie dann. Auf ihrer Webseite können die Landschaften vorab besichtigt werden. Und sie ist nicht die einzige, die jedes Jahr ein Vermögen in „Second Life“ verdient. Aus dem Spiel wird Ernst. Spiel ist eigentlich auch der falsche Ausdruck für „Second Life“, denn beim Spielen verdient man im Allgemeinen kein Geld. Es ist eher ein multifunktionales Community-Portal. Mittlerweile haben schon die ersten Firmen ihren Fuß in die Online-Welt gesetzt, indem Sie Filialen eröffnen. Besonders interessant ist allerdings die Aussage einiger amerikanischer Firmen, die innerhalb von „Second Life“ Konferenzen und Schulungen veranstalten möchten.

Live-Konzerte und echtes Marketing

Duran Duran gab als erste Band ein Livekonzert in „Second Life“, bald legte U2 nach, der Eintritt war kostenlos. Die US-Firma Sun Microsystems hielt gar eine Pressekonferenz ab. Es gibt auch bereits Firmen, die sich auf Marketing in „Second Life“ spezialisiert haben. Ihnen geht es um die Erlebbarkeit der vorgestellten Produkte. So hat Adidas beispielsweise einen Onlineshop eröffnet, in dem man seinem Avatar die gleichen Turnschuhe kaufen kann, die man selbst trägt. Momentan arbeitet LindenLab daran, das Internet mit „Second Life“ zu verbinden. Die Entwickler wollen Links erschaffen, die den Besucher von der Webseite auf Wunsch in eine simulierte Filiale in „Second Life“ führen, damit der Besucher sich von einem Avatar „persönlich“ beraten lassen kann. „Mixed World Situation“ wird das bei LindenLab genannt. Es bedeutet, dass die Menschen sich womöglich in Zukunft regelmäßig in zwei Welten bewegen. Es könnte sogar wichtig werden, eine virtuelle Persönlichkeit zu besitzen. Meetings könnten innerhalb einer digitalen Umgebung abgehalten werden, Geschäftsreisen würden nahezu unnötig – natürlich kann eine virtuelle Reise viele Eindrücke einer echten Reise nicht simulieren.

Software und Kosten

Die Software zu „Second Life“ ist kostenlos. Die 23 MB umfassende Installation ist schnell heruntergeladen und installiert sich quasi von selbst. Allerdings sind die minimalen Systemanforderungen 256 MB Arbeitsspeicher und ein 800 MHz schneller Prozessor. Wichtiger ist allerdings der Grafikkarte. Außerdem sollte die Grafikkarte einen nVidia-GeForce- oder ATI-Chipsatz besitzen. Der Basis-Account für „Second Life“ ist kostenlos, und die meisten Spielelemente können auch mit diesem Account erlebt werden. Für zehn Dollar im Monat (oder 72 Dollar im Jahr) gibt es allerdings ein paar Möglichkeiten extra. Erster Vorteil ist ein monatliches Budget von 400 LindenDollar. Zweitens können nur Premiumspieler Land erwerben, um sich eine Immobilie zu kaufen.

Eine Welt ohne Diskriminierung

Intoleranz und Egoismus gibt es in „Second Life“ nicht. Es sind Menschen in allen Formen und Farben zu sehen. Fast alle Spieler sind äußerst kontaktfreudig. Trifft man auf eine Gruppe, öffnet man schlicht das Textfeld und tippt irgendeine Frage ein. Der Text erscheint dann als Sprechblase über dem Avatar. Ein Gespräch ergibt sich dann von selbst. Die vielen Inseln sind durch ein riesiges Straßennetz verbunden. Auf diesen Straßen sind natürlich Autos unterwegs – und Trampen ist ein beliebtes Hobby der „Second Lifer“. Im Gegensatz zum realen Leben haben sie selten ein festes Ziel, zu dem sie gebracht werden wollen. Sie können sich ohnehin jederzeit wieder nach Hause beamen. In „Second Life“ ist alles möglich – die Verführung ist groß. Allerdings: Wer einmal angefangen hat, bleibt selten unter einer Spielstunde pro Tag (der Premium-Account pro Spielstunde kostet nur 30 Cent). Möglicherweise besteht hier die Gefahr, sich vom realen Leben zunehmend zu verabschieden. Und wer weiß – vielleicht wird es in der Zukunft völlig normal sein, neben dem realen Leben ein zweites, virtuelles Leben zu führen...?! Mehr unter www.secondlife.com