

Dossier Traumwelten

Himmelreich Second Life

Ein junges Phänomen, das schon Millionen Menschen in seinen Bann zieht, ist „Second Life“. Die virtuelle, dreidimensionale Welt, erreichbar über das weltweite Netzwerk Internet, scheint grenzenlos zu sein.

Nathalie Duplain ist Künstlerin, Kuratorin und Museumsleiterin. Zudem jung und schön: Mit roter Löwenmähne strahlt sie vom Bildschirm. Ihr Museum vereint Gemälde von Van Gogh ebenso wie Mode von Jean Paul Gaultier. Ein Ausstellungskomplex sieht aus wie der Louvre, heißt „Second Louvre“, ist aber nicht der Louvre. Er hat, wie Duplain betont, sonst nichts mit der Pariser Institution gemein.

Auf der Internet-Seite drängen sich unzählige Exponate und Institutionen, ein internationales Raumfahrt-Center, Elfenbeinturm, Sci-Fi- und Computer-Museum. Derweil können die Großen Meister in der frei zugänglichen Galerie bewundert und Tropenstürme im Botanischen Garten nachempfunden werden. Dieses Museum der unbegrenzten Möglichkeiten befindet sich nicht im herkömmlichen Internet, sondern im sogenannten „Second Life“ – kurz auch SL genannt. Das erste virtuelle Museum samt Pressedienst „Matin Dimanche“ ist online. Zuletzt berichtete Barbotine Dingson über „Liebesgötter im Alten Griechenland“. Duplains virtuelles Museum wurde im Workshop „Kulturelle Aktivitäten in SL“ auf der internationalen Genfer Konferenz „Lift 07“ präsentiert. Will man in diesem Museum ausstellen, braucht man eine zweite Identität.

„Second Life“ ist eine virtuelle Welt, die aus Simulationen und dreidimensionalen Objekten besteht und seit 2003 von dem US-amerikanischen Software-Unternehmen Linden Lab betrieben wird. Wer sich in diese Welt begeben möchte, muss sich ein Nutzerkonto anlegen. Der Zugang ist zunächst gratis. Er erfolgt nicht über Internet-Browser. Der Nutzer muss sich via Internet ein spezielles Pro-

gramm auf den PC herunterladen. Tritt man nun in diese Welt ein, streift man das reale Ich ab und legt sich einen neuen Vornamen (nach Wahl) und einen Nachnamen, der in begrenzter Auflage vorgegeben ist, zu. Man schafft sich eine neue Identität, ein virtuelles zweites Ich mit selbst gewähltem und gesteuertem Erscheinungsbild. Mitunter wird auch das Geschlecht gewechselt. Der Avatar, das zweite Ich, kann gehen, fliegen, anderen Avataren begegnen und auch Sex mit ihnen haben.

Das will gelernt sein. Der durchschnittliche Nutzer benötigt, so erklärte Linden-Lab-Vorstand Philip Rosedale der Zeitung *Guardian*, in etwa vier Stunden, um sich in SL bewegen zu können. Prallt man gegen einen anderen Avatar, ist das nicht weiter schlimm: Die Schwerkraft ist in dieser Welt aufgehoben. Ständige SL-Bewohner können sich auch mehrere Identitäten zulegen. Möchte man etwa vermeiden, im Amsterdamer Rotlichtviertel, das in SL nachgebaut wurde, gesehen oder erkannt zu werden, kann durch die Kreation eines weiteren Avatars für Streifzüge – inkognito – Abhilfe geschaffen werden.

„Second Life“ gibt weder Aufgabe noch Ziel vor und hat keine Sieger. Der Avatar kann eine Boutique eröffnen oder ein Grundstück erwerben, was dem registrierten SL-Bewohner in Linden Dollars, einer virtuellen Währung, verrechnet wird und ermöglicht, die neue Welt mit Inhalten zu füllen. Damit können Land und/oder Inseln nicht nur erworben, sondern auch selbst gestaltet werden. Das fordert eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei Linden Lab, das SL-Bewohnern die Rechenleistung zur Verfügung stellt. SL wird auf diese Weise ständig verändert und erweitert. Ein Paradies



Foto: Linden Research, Inc. 2007

für programmierwütige Freaks oder Flucht in eine Scheinwelt, eine Existenz multipler Welten, die Teenagern und Erwachsenen als erweitertes Wohnzimmer gilt? Als zweite Chance?

Anfang Juli 2007: Secondlife.com zählt rund 7,8 Mio. registrierte SL-Bewohner. 60 Prozent der Nutzer sind männlichen Geschlechts. An die 47.000 Personen befinden sich online. Rund 1,8 Mio. Nutzer haben sich in den letzten 60 Tagen eingeloggt. Es gibt keine Altersgrenze, das Durchschnittsalter liegt bei 33 Jahren. Der „Official Guide to Second Life“ verzeichnet ab Sommer 2005 einen veritab-

len SL-Boom: Erste Unternehmen treten auf und entwickeln Inhalte. Die Neuanmeldungen sind laut Linden stabil, die Zahl der aktiven Nutzer war im Juni erstmals um 2,5 Prozent gesunken. 700.000 Nutzer-Konten will Linden Lab nun löschen, weil sie nicht aktiv genutzt werden, also „Karteileichen“ sind.

Der Umsatz im Juni 2007 belief sich auf rund 14,4 Mio. Linden Dollar. An die 2,6 Mrd. Linden Dollar befinden sich im Umlauf. Seit 2004 können sie in US-Dollar umgetauscht werden. Der Wechselkurs wird von Linden Lab festgelegt, der Kurs fluktuiert zwischen 270 und 300

Linden Dollar für einen US-Dollar. Die Spielerei wurde auch schon zum lukrativen Geschäft, das Millionäre generiert. Der Hauptumsatz wird laut Rosedale mit Kleidung, Schmuck und Einrichtung erzielt. Die Tencent-Holding, ein in Hongkong an der Börse notiertes Unternehmen aus China, das SMS- und sonstige Telekommunikationsdienste anbietet, verfügt weltweit über die erste virtuelle Banklizenz. Für Mikro-Zahlungen und Kundenbindung wurden die QQ-Münzen für Unternehmen im SL geschaffen.

Fortsetzung auf Seite 18