

Second Life

Das zweite Leben in 3D

Second Life ist eine digital simulierte 3D-Welt, die seit 2003 weltweit über das Internet verfügbar ist. In der virtuellen Umgebung können Teilnehmer ein dreidimensionales Umfeld weitgehend individuell gestalten und mit selbstentworfenen Avataren frei und in Echtzeit (Realtime 3D-Streaming) interagieren. Vor dem ersten Besuch müssen Interessierte sich eine kostenlose Client-Software installieren, die das Universum von Second Life als kontinuierliche 3D-Animation darstellt. Getragen und verantwortet wird das 3D-Projekt von dem amerikanischen Unternehmen Linden Lab (Unternehmenssitz: San Francisco, Kalifornien), das 1999 von Philip Rosedale gegründet wurde. Rosedale war vorher u. a. an der Entwicklung von RealVideo beteiligt. Die technische Infrastruktur von Second Life basiert auf einer großen Serverfarm, die auch als das Grid (Gitter) bezeichnet wird.

Umsatz und Finanzen

Den größten Teil des Umsatzes erwirtschaftet Linden Lab durch den Verkauf von virtuellem Land, seien es einzelne Grundstücke oder ganze Inseln. 2007 kosteten die Inseln 295 Dollar im Monat, zusätzlich zu einer einmaligen Anschaffungsgebühr von 1675 Dollar. Weitere Geldquellen sind Mitgliedergebühren. Die Basisnutzung von Second Life ist zwar umsonst, man muss allerdings für bestimmte Dienste Gebühren zahlen (vgl. FAZ.NET 2007).

Second-Life-Konzept

Bemerkenswert sind am Second Life-Konzept folgende Aspekte:

1) Die Möglichkeiten einer virtuellen Welt aus dem Computer werden gezielt genutzt. So kann man sich plastische Traum-, Wunsch- und Fantasiewelten in 3D erschaffen und sich einfach treiben lassen. Reale Zwänge wie die physikalische Schwerkraft können außer Kraft gesetzt werden.

2) Der Spielcharakter ist allgegenwärtig (z. B. Rollenspiele).

3) Kreativität ist ausdrücklich erwünscht und wird gefördert.

4) Die Anonymität schafft Freiräume, die oft dahingehend genutzt werden, dass Grenzen ausgetestet und überschritten werden: „(...) in der Anonymität von Second Life benehmen sich viele User mit Freude im Herzen und voller Absicht daneben. Beim Cyber-Flirt mit der hübschen Avatarin von nebenan besteht kein Schwangerschaftsrisiko, auch die Chance einer öffentlichen Blamage ist gering. Und weil alles so wunderbar unpeinlich ist, probiert man das aus, was man sich im ersten Leben nicht traut.“ (Wölbert 2007)

5) Das soziale Leben wird nachgebildet. So kann man wie im sozialen Alltag Sozialkontakte aufbauen und pflegen, Hobbys nachgehen, Interessen allein und mit anderen Teilnehmern ausleben.

6) Die Ökonomie der realen Welt wird imitiert. Gegen echte Währung kann der sogenannte Linden Dollar eingetauscht (L\$) und anschließend damit gewirtschaftet werden. Beweist man unternehmerisches Geschick, so kann sich dies sogar im realen Leben auszahlen, da Linden Dollar zu einem relativ festen Kurs in eine gültige Währung (z. B. Euro) getauscht werden können. Weiterhin können Berufe ausgeübt und damit der Lebensunterhalt bestritten werden, selbst umfangreiche unternehmerische Tätigkeiten sind möglich. 2003 gab Linden Lab die Urheberrechte an virtuellen Eigenkreationen frei. Seitdem können etwa der eigene Avatar, selbstentworfenen Kleidungsstücke und Spielkonzepte nicht nur innerhalb, sondern auch außerhalb der virtuellen Umgebung vermarktet werden (vgl. Köver 2006).

Das facettenreiche Konzept hat in den ersten Jahren schnell eine große Fangemeinde gefunden, eine regelrechte Goldgräberstimmung machte sich breit, selbst renommierte Großunternehmen (z. B. Adidas, Fujitsu Siemens) starteten PR-Kampagnen, installierten

Werbeflächen, eröffneten Filialen und erbauten eigene Firmensitze. Wesentlich beteiligt am Erfolg war ein beispielloser Medienhype, der das Projekt euphorisch als richtungsweisendes Musterprojekt des Web 2.0 (User generated Content) feierte.

Phase der Ernüchterung

Mittlerweile ist eine gewisse Ernüchterung eingetreten. 2009 bilanziert Spiegel Online: „Von der ‚Zukunft des Internet‘ sprach mancher, nachdem ‚Second Life‘ immer bekannter wurde und Millionen Menschen virtuelle Ausflüge versuchten. Im April 2007 gingen die Marktforscher der US-Firma Gartner davon aus, dass bis 2011 acht von zehn Nutzern mit einem Avatar in einer 3-D-Welt unterwegs sein würden. Heute klingt das nach einer grotesken Fehleinschätzung – ‚Nische statt Massenmarkt‘ lautet die Devise.“ (Kerkmann 2009)

Ein Grund für das nachlassende Interesse ist sicherlich, dass Realitätsflucht, Sozialutopie und wirtschaftliche Goldgräberstimmung schnell mit der nüchternen Wirklichkeit konfrontiert wurden. Second Life ist bei aller Virtualität keinesfalls ein rechtsfreier Raum: Klagen wegen Wirtschaftskriminalität, Eigentums- und Steuerdelikten sowie Urheberrechtsverletzungen hat es bereits gegeben. Außerdem wird die Anonymität natürlich auch im negativen Sinne genutzt, wie etwa zur Verbreitung von Kinderpornographie.

Weitere Probleme des Projekts benennt die Stuttgarter Zeitung: „Das seit 2003 verfügbare System hat mittlerweile 15 Millionen registrierte Benutzerkonten. Weltweit nutzen durchschnittlich rund 60.000 Anwender gleichzeitig die Umgebung der Firma Linden Lab. Die Zahl der registrierten Nutzer sagt allerdings relativ wenig über die Aktiven aus. Eine Befragung des Marktforschungsunternehmens Fittkau & Maaß im Jahr 2008 ergab, dass 60,9 Prozent nach einem ersten Besuch nicht mehr aktiv in Second Life zurückkehren. Die Neugier ist zunächst groß. (...) Man erstellt ein Passwort und sucht sich zunächst einen Avatar aus dem Angebot per Mausclick aus. Schon ist man Teil der großen virtuellen Umgebung. Wenn man ernsthaft dabei bleiben will im Second Life, dann kommt man kaum umhin, auch Geld dafür auszugeben. Nur wer sich für eine kostenpflichtige Premium-Mitgliedschaft entscheidet, kann so richtig mitmischen und agieren. Dies erklärt auch, weshalb viele nur einmal hineinschauen und dann aus Zeit-, Geldgründen oder einfach aus mangelndem Interesse nicht wieder zurückkehren.“ (Stiller 2010)

Weitere Entwicklung (bis 2016)

2009 verkündete Linden Lab, dass es schon seit Längerem profitabel arbeitet. Laut Spiegel waren 2009 rund 16 Millionen Nutzer registriert, „jeden Monat loggt sich eine Million von ihnen ein, ein beträchtlicher Teil davon aus Deutschland. Ebenso wichtig für die Firma: Sie verbringen im Schnitt immer mehr Zeit auf der Plattform. (...) Die Marktforscher von Next Up Research schätzen den Wert der Firma auf 650 bis 700 Millionen Dollar (436 bis 470 Millionen Euro).“ (Kerkmann 2009) 2010 strich Linden Lab allerdings rund 30 Prozent der Stellen und verkündete eine Umgestaltung der Digitalplattform. Anfang 2012 wurde bekannt, dass Linden Lab das Computerspielstudio Little Text People übernahm und sich dadurch neue Geschäftsfelder im Bereich internetbasierter Erlebnisweltener schließen will.

2016 existiert Second Life noch, die Zahl der aktiven Nutzer und die mediale Präsenz sind in den letzten Jahren jedoch stark zurückgegangen. Zwar ist es jetzt möglich, Second Life auch am Browser zu spielen und es gibt Apps für Smartphones and Tablets. Doch in Zeiten von VR-Brillen und grafisch immer realitätsnäheren Videospiele wirkt Second Life heutzutage hoffnungslos veraltet. Der Hype um die Spielewelt ist vorbei und die Erwartungen an Second Life waren vielleicht zu groß.

Quellen

Der Westen 2014: Das ist aus der vergessenen Welt von "Second Life" geworden.

<http://www.derwesten.de/panorama/internet-hypes-id9073940.html>

FAZ.NET 2007: „Bald jeder Zweite in Second Life“. Gründer Rosedale im Gespräch.

<http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~E12E25A9D4E714223BD4436C202F27A0B~ATpl~Ecommon~Scontent.html> (Link nicht mehr aktuell)

Kerkmann, Christof 2009: Totgeglaubte virtuelle Welt. „Second Life“ lebt munter weiter.

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,655952,00.html>

Köver, Chris 2006: Aimee Weber: Second Life. <http://de-bug.de/mag/4175.html>

Stiller, Ricarda 2010: Leben nach dem großen Rummel. http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/2558125_0_3218_-second-life-leben-nach-dem-grossen-rummel.html

(Link nicht mehr aktuell)

Wieduwilt, Hendrik 2008: LG Köln: Urheberrechte an Texturen in Second Life.

<http://www.telemedicus.info/article/772-LG-Koeln-Urheberrechte-an-Texturen-in-Second-Life.html>

Wölbart, Christian 2007: Die armen Seelen von Second Life.

<http://www.sueddeutsche.de/digital/second-life-die-armen-seelen-von-second-life-1.836161>
(Link nicht mehr aktuell)

weitere Informationen

Amann, Rolf / Martens, Dirk 2008: Synthetische Welten. Ein neues Phänomen im Web 2.0. In: Media Perspektiven 5/2008, S. 255-270.

Kühl, Eike 2016: Eine Mauer für Bernie, in: <http://www.zeit.de/digital/internet/2016-04/bernie-sanders-donald-trump-second-life/komplettansicht>

Rückert, Matthias / Vincentz, Gregor 2008: Der Markt der Avatare – reale Unternehmen in Second Life. Norderstedt. Handelsblatt / dpa 2012: Linden Lab. Neue Welten jenseits von „Second Life“. <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/linden-lab-neue-welten-jenseits-von-secondlife/6225194.html>