



## Aktueller Begriff

### Deutscher Bundestag ■ Wissenschaftliche Dienste

#### Second Life

Second Life („SL“) ist die Web-3D-Simulation einer **virtuellen Welt**. Second Life wurde ab 1999 von Linden Lab in San Francisco entwickelt und 2003 online gestellt. Mittlerweile haben sich bereits vier Millionen Nutzer registriert, die Zahl der aktiven Nutzer ist jedoch deutlich geringer. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren. Es gibt sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Mitgliedschaften, wobei die Preise für letztere je nach Teilnahmemöglichkeit zwischen einmaligen US\$9,95 und einer monatlichen Gebühr von US\$6,00 bis US\$9,95 liegen. Der Erwerb von virtuellem Land kostet zusätzlich; Pachtgebühren zwischen US\$5,00 und US\$195,00 pro Monat fallen ab einer bestimmten Größe des erworbenen Landes an.

Jeder Teilnehmer erhält einen so genannten Avatar, einen graphischen Stellvertreter, den er beliebig in Aussehen, Körperbau und Kleidung gestalten und verändern kann, und durch den er in der Lage ist sich in dieser Fantasiewelt zu bewegen, zu interagieren, zu spielen, Handel zu betreiben und mit anderen zu kommunizieren. Trotz seines spielerischen Charakters unterscheidet sich Second Life von herkömmlichen Internet-Spielen: es gibt keine Handlung, kein vorgegebenes Ziel, keine Stufen oder Punkte, die erreicht werden könnten. Der Schwerpunkt liegt vielmehr auf der sozialen Interaktion zwischen den Teilnehmern sowie dem Erstellen von Inhalten, wie beispielsweise dem Gestalten von Landschaften, dem Bau von Häusern oder der Anfertigung beliebiger Gegenstände. Die virtuelle Welt wird also ganz von ihren Bewohnern bestimmt.

Nachdem das Thema in den vergangenen Monaten verstärkt von den Medien aufgegriffen wurde, ist Second Life inzwischen auch für andere Bereiche relevant geworden.

Aufgrund der Tatsache, dass die virtuelle Währung, die Linden Dollars, in US Dollars transferiert werden können, ist Second Life auch in den realen **Wirtschaftskreislauf** eingebunden. Der Wechselkurs, zurzeit entsprechen etwa 270 Linden-Dollar einem echten US-Dollar, schwankt und hängt nicht nur von Linden Lab, sondern auch von der Anzahl neuer Teilnehmer ab, die mit ihren Einsätzen eine Geldentwertung hervorrufen. Die realen Verdienstmöglichkeiten sind jedoch denkbar gering. Trotzdem soll es eine Deutsch-Chinesin durch virtuellen Immobilienhandel zur echten Dollarmillionärin gebracht haben.

Das Hauptinteresse der Wirtschaft aber liegt im Bereich des Marketings. Viele Konzerne, unter ihnen Adidas, Toyota und Mercedes, sind mittlerweile im Second Life gegenwärtig. Sie präsentieren sich dort, wo kaufkräftige junge Zielgruppen vermutet werden und zeigen damit nicht nur ihre Modernität, sondern haben gleichzeitig die Möglichkeit durch die Resonanz auf ihre Produkte kostengünstige Marktforschung zu betreiben.

Dass auch die **Politik** im Second Life angekommen ist, zeigt die dortige Präsenz der französischen Politiker Royal, Sarkozy und Le Pen in Hinblick auf die bevorstehenden Präsidentschaftswahlen. Allerdings geht die Initiative dazu nicht von den Kandidaten selbst, sondern vielmehr von unterstützenden Ortsgruppen aus.

Unterdessen hat Schweden als erstes Land eine virtuelle Botschaft eröffnet, welche jedoch lediglich als Informationsplattform dienen soll.

Auch eine virtuelle Version des US-Kongresses sowie ein Avatar des Kongressabgeordneten George Miller, den dieser selbst in Auftrag gegeben hat, sind im Second Life online.

Neben der Berichterstattung über Second Life treten **Medien** erstmals auch im Second Life auf. So hat die Nachrichtenagentur Reuters ein virtuelles Büro eröffnet und sogar einen Korrespondenten ernannt. Der Springer-Verlag ist ebenfalls im Second Life präsent: Im wöchentlich erscheinenden AvaStar, der umgerechnet 42 Cent kostet, sind ausschließlich Nachrichten aus der Second Life-Welt zu lesen.

In den letzten Monaten haben zudem **Künstler** das Second Life als neues Betätigungsfeld entdeckt. So gibt es eine Reihe von Galerien, in denen reale Künstler die virtuellen Fassungen ihrer Werke, wie Gemälde, Fotografien oder Skulpturen ausstellen. Immer wichtiger werden jedoch Formen der „SL“-Kunst, wie beispielsweise die der Performance-Gruppe Second Front um die virtuelle Künstlerin Gazira Babeli. Letztere hatte mit nicht autorisierten Installationen auf sich aufmerksam gemacht und mit Sabotagen für Unruhe in der Second Life-Gemeinde gesorgt.

Mit der wachsenden Bedeutung von Second Life nimmt auch die geäußerte **Kritik** zu. Als größtes Problem erscheint vielen Teilnehmern die virtuelle Gesetzlosigkeit, die dazu führt, dass es vermehrt „Verbrechen“ wie unerlaubten Waffengebrauch, sexuelle Belästigung oder massives Mobbing innerhalb des Second Life gibt. Auch nimmt der Anteil an pornografischen Darstellungen zu, Glücksspiele sind weit verbreitet.

In Hinblick auf Linden Lab wird die fehlende Haftung für virtuelle Güter und Guthaben sowie die mangelnde Systemstabilität stark kritisiert.

Allgemein stellt sich die Frage nach der Gefährdung der Nutzer aufgrund einer möglichen Suchtgefahr. Einer Studie zufolge stellt Internetabhängigkeit ein häufig unterschätztes Risiko dar. Diese Gefährdung könnte durch die Realitätsnähe von Second Life eine ganz neue Dimension erreichen. Betroffene tauchen dabei in eine virtuelle Welt ein, in der sie das sein und verwirklichen können, was sie sich im realen Leben wünschen. Grenzen werden überschritten, die Scheinexistenz nimmt an Bedeutung zu, während der Bezug zu Realität verloren geht.

Trotz dieser Kritikpunkte wird Second Life immer wichtiger. Teilweise wird es sogar als die neue, dreidimensionale Version des Internets bezeichnet. Inwieweit sich der Trend fortführen lässt, bleibt abzuwarten.

#### Quellen:

- <http://secondlife.com/>
- <http://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/archiv/26.02.2007/3107415.asp>
- <http://www.faz.net/s/Rub02DBAA63F9EB43CEB421272A670A685C/Doc~ECF26BF9ADC72493DA59D33BEE151D9E4~ATpl~Ecommon~Scontent.html>
- <http://www.lexpress.fr/info/high-tech/infojour/infos.asp?id=339012>
- <http://www.faz.net/s/Rub117C535CDF414415BB243B181B8B60AE/Doc~E08E0094BC8084D5BBD8EF82AD3768764~ATpl~Ecommon~Scontent.html>
- <http://arsvirtua.com/about.html>
- <http://patricklichty.com.thing.net/sf.html>
- <http://www.faz.net/s/Rub117C535CDF414415BB243B181B8B60AE/Doc~E6342C1AA33AD44E1A791CA1FE775E6DF~ATpl~Ecommon~Sspezial.html>
- <http://www.zeit.de/2007/02/Second-Life?page=all>
- [http://www3.ndr.de/ndrtv\\_pages\\_std/0,3147,OID3382738\\_REF2488,00.html](http://www3.ndr.de/ndrtv_pages_std/0,3147,OID3382738_REF2488,00.html)

(Stand der Internetquellen: 09.03.2007)