

SECOND LIFE

Virtueller Weltuntergang

Leere Häuser, verlassene Städte, verirrte Pixel: Der Hype um Second Life ist vorbei. Netzkünstlerin Susanne Berkenheger hat erforscht, wie eine virtuelle Welt untergeht.

"last days" erforscht die verlassenen Straßen von "Second Life" © Screenshot/Zeit online

Eine abenteuerlustige Forscherin macht sich auf, eine aussterbende Welt zu erforschen, bevor die fremde Kultur für immer untergeht. Dafür heuert sie ein Forscherteam an, sogar ein Basislager wird errichtet. Das Ungewöhnliche an der Mission: Ihr Forschungsobjekt existiert nur im Internet, die Reste der begutachteten Zivilisation sind reine Pixel. Die Rede ist von Second Life, einst Tummelplatz von Millionen künstlicher Gestalten.

"Uns hat interessiert, was in Second Life überhaupt noch los ist", sagt Susanne Berkenheger. Mehrere Wochen hat die Netzkünstlerin mit ihrem Team die spärlich bevölkerte, virtuelle Welt von Second Life erforscht. Natürlich nicht sie selbst, die eigentliche Erkundungstour haben dabei Avatare übernommen, ihre virtuellen Doppelgänger. Sie durchstreiften Straßen, in denen sich niemand mehr bewegt, Geschäfte, in denen niemand mehr einkauft, und Häuser, in denen niemand mehr wohnt. Dabei sind sie über zahlreiche Indizien für eine einstmals reich belebte Welt gestolpert. Vor allem aber haben Sie eines gefunden: Endlose Weiten und gähnende Leere.

Auf "Die letzten Tage von Second Life" präsentiert Berkenheger neben zahlreichen kuriosen Relikten wie beispielsweise Häusern ohne Eingang, schwebenden Lebensmitteln und riesengroßen Silbermünzen vor allem ein Ergebnis: Der Hype um die virtuelle Welt ist vorbei – tot ist Second Life deshalb aber noch lange nicht. „Second Life ist in der nüchternen Realität angekommen“, sagt sie. "Viele User haben sich schnell einen Avatar oder Account erstellt, um nur mal eben zu gucken. Summiert sich dann die Zahl derer, die sich dann nur einmal einloggen, steigt entsprechend auch die Zahl der Accountleichen."

Der Avatar wird zum Wegwerfprodukt. Die 3-D-Welt ist zu dem geworden, was beinahe jedem Online-Spiel und jeder Community nach dem großen Goldrausch droht: Ein Zuhause für eine eingeschworene Fangemeinde. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

"Solche Hypes wird es immer wieder geben", sagt Dirk Martens vom Medien- und Marktforschungsinstitut House of Research. Twitter sei ein gutes Beispiel für einen aktuellen Hype. Wie er ausgehen wird, sei offen.

Viele Communitys fingen mit bescheidenen Möglichkeiten an. Erst die Medien lösten dann einen Hype aus. Auch bei Second Life habe der Rummel mit einer

simplem Pressemitteilung angefangen: "Die Medien berichteten 2006 über eine Frau, die in Second Life eine Million US-Dollar verdient hatte. Das hat ausgereicht, um einen Boom auszulösen", sagt Martens. In der Folge errichteten zahlreiche kleine und große Unternehmen eine Präsenz in der virtuellen Welt, um den Hype ja nicht zu verpassen.

Vor zwei Jahren startete das "Neo Job-Meeting", die erste virtuelle Jobmesse in "Second Life" © Stephane de Sakutin/afp/Getty Images

Während jedoch große Firmen wie Adidas, Mercedes Benz die Welt von Second Life mehr als PR-Möglichkeit, denn als Umsatzplattform ansahen und sich der möglichen Vergänglichkeit des Beliebtheitsgrads bewusst waren, gingen viele kleine Unternehmer mit hohen Erwartungen in die große, weite Pixelwelt – und das bisweilen ziemlich blauäugig. Die Überraschung war groß, als mit den ersten Negativ-Schlagzeilen der Hype zum Anti-Hype wurde, die Useraktivität zurückging und der Traum vom großen Geld platzte.

Dabei hätten die Zeichen erkannt werden können. Denn sogar der Betreiber Linden Labs hatte vor einer Überbewertung des Trubels gewarnt. Genützt hat es letztlich nichts. Second Life sei jedoch keinesfalls dem virtuellen Tode nahe, glaubt Martens. Ganz im Gegenteil: Es ließe sich sogar wieder eine steigende Anzahl von aktiven Usern beobachten. Und auch geschäftiges Treiben existiere fort. "Die Zahl der Sprachschulen auf Second Life beispielsweise wächst stetig", sagt Berkenheger.

Bezüglich der Zukunft der Communitys erkennt Martens gar Hinweise darauf, dass sich in absehbarer Zeit mehrere Gemeinschaften miteinander verknüpfen lassen. Der User könne sein Profil einfach von einer Community in die andere mitnehmen. "Jede Community, von der virtuellen Welt bis hin zu Twitter, Facebook und Co., wird ihre Nische finden", glaubt er. Oder behalten – eben so wie im Falle von Second Life.