

Stichwort "Second Life"

Beitrag aus Heft »2007/02: Männliche Identität(en) und Medien«

Kann der Mensch in mehreren Welten leben? Hat er nur eine Identität oder kann er auch mehrere haben?

Mit Second Life scheint diese Frage beantwortet. Der Name ist Programm: Second Life ist ein Onlinespiel, in dem sich Mensch eine zweite Identität in einer zweiten Welt aufbauen kann. Second Life wurde 2002 von dem amerikanischen Unternehmen Linden Lab ins Leben gerufen und ist aktuell die am schnellsten wachsende 3D-Onlineplattform mit momentan über vier Millionen Nutzerinnen und Nutzern, die im Spiel Einwohnerinnen bzw. Einwohner genannt werden. Sozusagen stellvertretend für die eigene Person wählen sie einen Namen und einen Avatar.

Die Avatare und die Welt, in der sie agieren, können nach Belieben gestaltet werden. Doch bevor es soweit ist, muss der Avatar trainiert und das erste Geld (Linden Dollars) verdient werden. Hier wird die Verbindung zwischen erstem und zweiten Leben bald offensichtlich. Der Linden Dollar lässt sich in US-Dollar tauschen und nur damit kann beispielsweise ein Grundstück für das Traumhaus im Second Life finanziert werden. Spätestens beim Thema Geld wird aus dem Spiel Ernst. So manche Spielerin und so mancher Spieler ist durch den Handel im Second Life reich geworden und hat Millionen für das erste Leben ‚verdient‘. Andere dagegen haben ihr Hab und Gut verspielt. Firmen wie Adidas, Toyota oder IBM haben Second Life für ihre Marketingaktivitäten entdeckt. Täglich werden in Second Life etwa 1.400.000 US-Dollar umgesetzt. Neben verschiedenen Nachrichtenmagazinen, die Second Life zur Bewerbung ihres Produkts nutzen, gibt es inzwischen auch eine erste nur für Second Life erstellte Zeitschrift: The AvaStar. Noch ist Raum für Innovationen und merz könnte – zumindest theoretisch – die erste medienpädagogische Zeitschrift mit einem zweiten Leben sein. Medienpädagogisch interessant ist das Phänomen Second Life allemal. Vor allem der Frage, ob sich die zweite Welt von der ersten fundamental unterscheidet oder ob sie im Wesentlichen doch nur ein Abbild der ersten ist und nicht zuletzt dem real existierenden Kommerz dient, sollte intensiv nachgegangen werden.