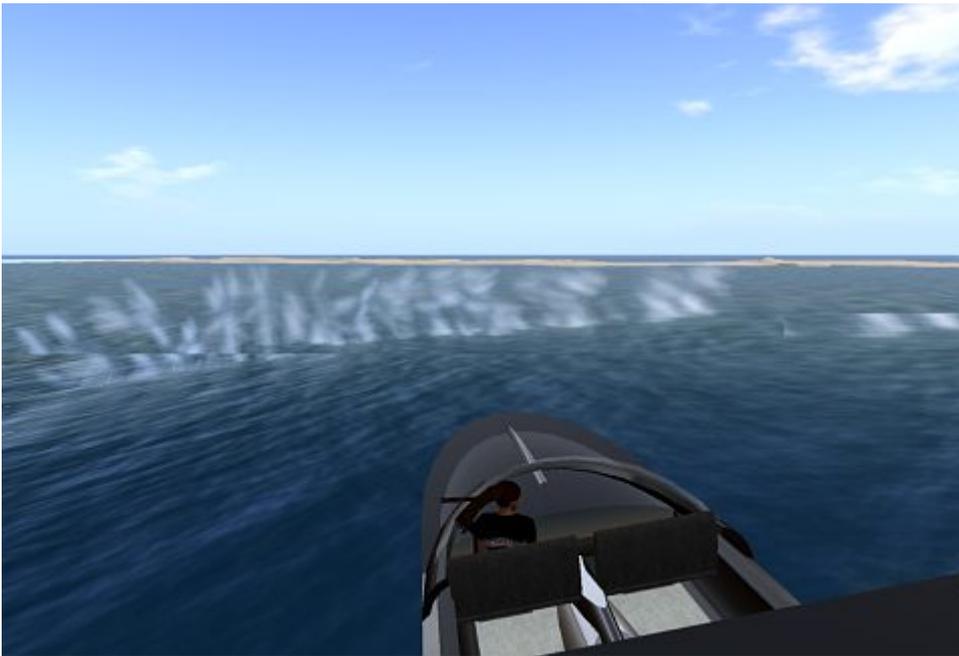


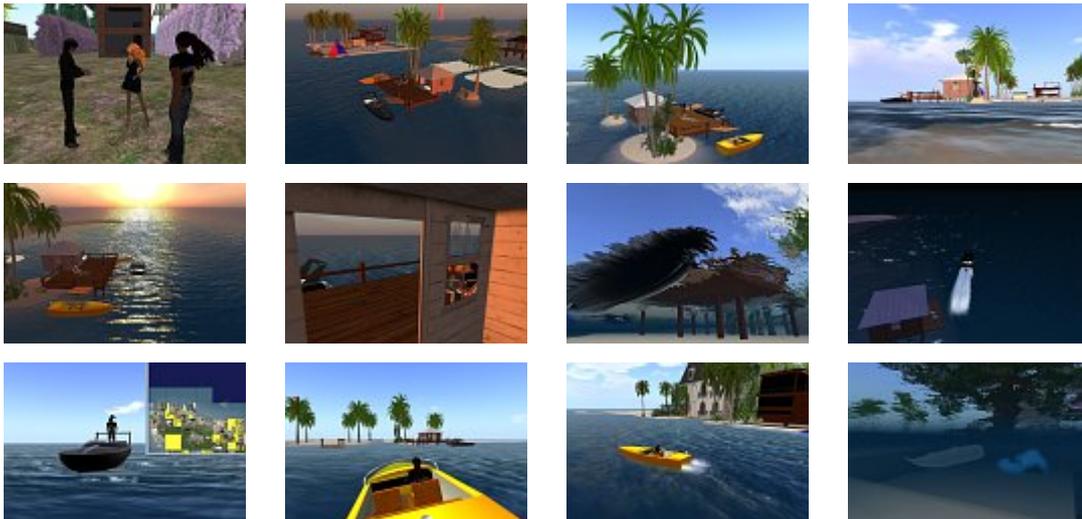
Boatrider fürs Kopfkino



Die Schlagzeilen sind wieder extrem lustig. „*Second life ist out*“, schreibt [N-TV](#). Nach einer [Studie](#) der Uni Leipzig (die selbstredend *nicht* verlinkt ist, weil das im deutschen „Online“-Journalismus verpönt), die auf [Burks' Blog](#) schon durchgehechelt wurde, könnten jugendliche Online-Spieler mit Second Life nicht viel anfangen. Ja, das würde mich auch sehr wundern. „Die wenigen Befürworter unter den Befragten waren in der Mehrzahl Mädchen, die „Second Life“ vor allem für die Möglichkeit schätzen, einen nach eigenen Vorstellungen gestalteten Avatar zu steuern.“ – Also eine sehr interessante Zielgruppe!

[Internet World Business](#) hingegen schreibt unter der Überschrift „US-Handelsriesen experimentieren in 3D-Welten“ genau das Gegenteil: „*Virtuelle Welten werden wieder modern* – es muss ja nicht immer „Second Life“ sein. Gerade Klamotten für Jugendliche lassen sich auf diese Weise prima vermarkten.“ Zum Beleg [winfuture.de](#): „Online-Spieler meist sehr gesellig. (...) In der Studie hätte man zudem festgestellt, dass häufig nicht das Spielen an sich im Vordergrund steht, sondern das Reden mit den Mitspielern. Auch der Gefahren, die von Spielen

ausgehen können, sind sich die Jugendlichen durchaus bewusst.“



Und nun zu etwas ganz Anderem. Ich habe vor ein paar Tagen zwei „Meergrundstücke“ in Second Life [verkauft](#) und mir im Gegenzug an der „nördlichsten“ Spitze der 3D-Welt zwei Parzellen gesichert, die direkt an den so genannten „protected ocean“ grenzen, also an das Meer, das weder durch neue Inseln ersetzt werden noch bebaut wird. Diese Grundstücke sind in der Regel überteuert, weil man den garantierten virtuellen „Meerblick“ mit bezahlen muss – und also eine gute Investition für die Zukunft im Bonsai-Format. „Bonsai“ deshalb, weil eines dieser Grundstücke umgerechnet [13000 Lindendollar](#) kosten.

Für Eingeweihte: Nachdem ich zwei kleine Parzellen gekauft und zusammengelegt hatte, erhöhte sich der Preis der Nachbargrundstücke sofort – die Sim [Cymric](#) steht zu großen Teilen noch zum Verkauf. Cymric ist also (noch) ein echter Geheimtipp. Ich hoffe, dass ich nette virtuelle Nachbarn bekomme – vielleicht unter den hiesigen Second-Life-affinen wohlwollenden Leserinnen und geneigten Lesern? Und nicht solche Idioten, die alles mit riesigen Werbetafeln vollstellen, was in Second Life eine richtige Landplage ist.

Erfreulicherweise kann ich mit meinem beiden Rennbooten (inklusive Sound) jetzt [auf dem virtuellen Meer](#) herumjagen, ohne die Gefahr, badende Avatare mit der Schiffsschraube in Stücke zu hauen – was in der Realität für die Opfer [lukrativ](#)

[sein kann](#). Das Bootfahren macht richtig Spaß, weil das visuelle Gefühl, mit Bugwelle hart [am Strand vorbeizujagen](#), schon ziemlich echt ist. Den Rest ersetzen die Fantasie und das Kopfkino. Auch ist meine Lodge am Stand romantisch bei [virtuellem Sonnenuntergang](#). Witzig fand ich die Möglichkeit der [Unterwasserfotografie](#) in Second Life, bei der einem sogar [Walbabys](#) begegnen können, die virtuell exakt die Geräusche von sich geben, wie man sie aus Tierfilmen kennt.

Manchmal logge ich mich nur für eine Viertelstunde ein, lasse meinen Avatar auf dem Liegestuhl die Seele baumeln und aufs virtuelle Meer blicken und höre dabei Internet-Radio – einen der 15 Sender, die ich auf meinen Grundstücken installiert habe. Ceterum censeo- Second Life – find ick jut.