

**Simpler, more enjoyable,  
relevant, accessible,  
relevant and engaging**



Er hört sich bei den Linden Labs an wie eine [Frontbegradigung](#): „Linden Lab Restructures to Generate Efficiencies and Support Investment in New Platforms“. „Restrukturierung“ kann immer auch bedeuten: „Wir ziehen uns geordnet aus Stalingrad zurück“, „Deutschland muss sparen“, „Wieder mehr [variables Kapital](#) auf dem Arbeitsmarkt verfügbar“ oder „Gute Nachricht: Griechische Staatsanleihen jetzt besonders günstig!“ Was also ist gemeint?

„Today’s announcement about our reorganization will help us make Second Life® even simpler, more enjoyable, relevant and engaging for consumers starting with their first experience. It will also enable us to invest in bringing 3D to the web and will strengthen our profitability,“ said [Mark Kingdon](#), chief executive officer of [Linden Lab](#). According to Kingdon, the restructuring also better aligns Linden Lab with its two longer-term goals. First, the company aims to create a browser-based virtual world experience, eliminating the need

to download software. Secondly, Linden Lab will look to extend the Second Life experience into popular social networks. ,Ultimately, we want to make Second Life more accessible and relevant to a wider population,' he said.“

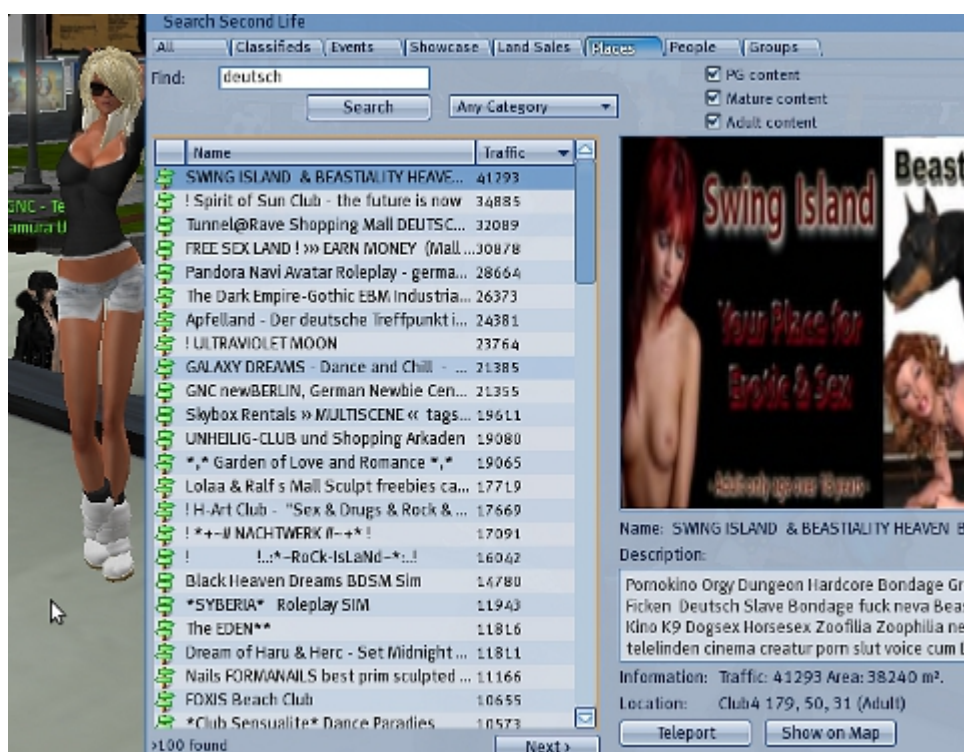
Die Berichterstattung deutscher Medien – inklusive der Mainstream-Blogs – über [Second Life](#) kann man komplett vergessen. Genausogut könnte man auch eine saudi-arabische Zeitung über die Kreuzzüge befragen. Deswegen hier ein paar Details mehr.

Auf [ReadWriteWeb](#) („one of the most popular technology blog“) wird das noch erläutert: „Linden Lab intends to move the Second Life environment to a browser- and mobile-based platform, obviating the need to download software. It will combine its product and engineering divisions. Future plans include migration to social networks, like Facebook.“ [PaidContent](#) schreibt: „The company’s financial state isn’t known. Linden Lab has raised about \$19 million in funding but hasn’t raised outside cash since 2006. At least two of its backers have sold their stakes; one unnamed investor sold its holdings to late-stage investment firm Stratim Capital a year ago...“

Die „Lindens“ wollen also die Hemmschwelle tiefer legen: man muss immer noch einen Client (ein Programm, das den Zugang ermöglicht) installieren, bevor man die [größte virtuelle Welt der Welt](#) betreten kann. Ich habe mich von einem guten Freund technisch belehren lassen, dass es in absehbarer Zeit möglich sein könnte, 3d-Rendering per Browser adäquat umsetzen zu können.

Das Problem von [Second Life](#) ist bekanntlich, dass eine Kommunikationsplattform nur zwei Geldquellen hat: Ausspionieren und Verkaufen des Nutzerverhaltens sowie das Geld, was die Nutzer „inworld“ ausgeben. In beiden Punkten übertrifft Second World um Längen, nur eben nicht in den Nutzerzahlen. Die Zahl der aktiven Nutzer wird sich um

eineinhalb Millionen Nutzer bewegen, obwohl offiziell das Zehnfach angegeben wird: Sehr viele Avatare, die während des Medienhypes 2007 geschaffen wurde, sind inaktive Karteileichen, und aktive Nutzer (wie ich) haben fast immer mehrere Avatare (ich habe vier) für unterschiedliche Segmente der virtuellen Welt und deren Szenarien. (Mein ältester Avatar heisst übrigens Burkhard Schroeder, „geboren“ im Januar 2007.)



Der Screenshot unten zeigt die Ergebnisse, die man in der Second-Life-internen Suchmaschine erzielt, wenn man „deutsch“ eingibt und „erwachsene“ Inhalte zulässt. Ich möchte die deutschen [Jugenschutzwerke](#) anstacheln zu jammern: „Dass muss man doch melden, durchführen und verbieten!?“ Damit könnten sie sich noch lächerlicher machen, was ich bekanntlich lebhaft begrüßen würde. Aber im Ernst: Wer bei [Gor](#) In Second Life die Nase rümpft, hat eben keine Ahnung: Der Avatar ganz oben stammt aus Gor und ist wesentlich appetitlicher als der Schund und Müll, der einem im deutschen Segment der 3D-Welt entgegenbrodelt.