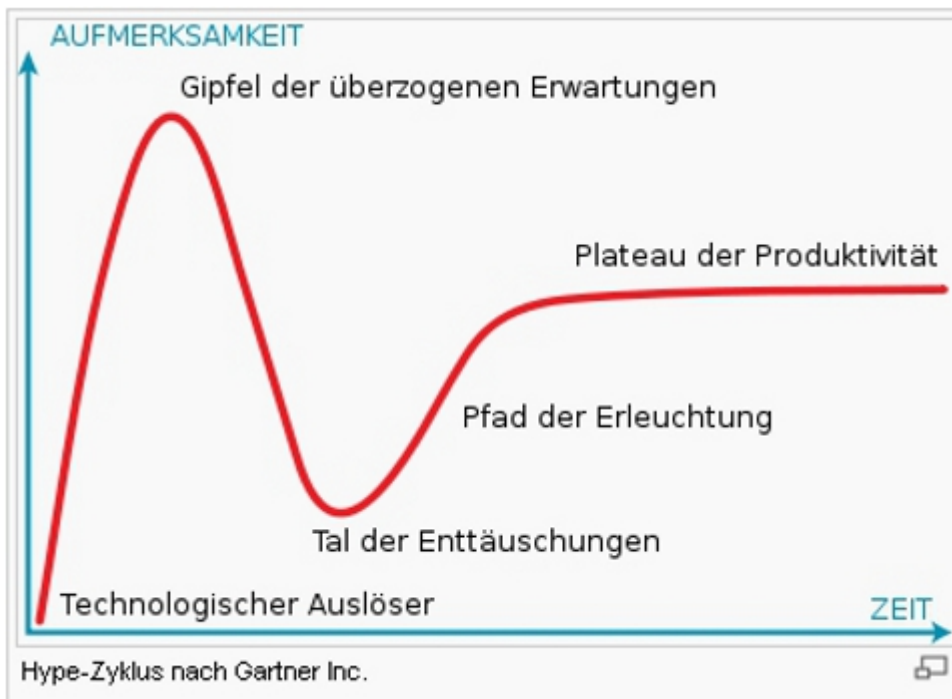


Der Hype-Zyklus



Ja, wie steht es um Dinge, um die deutsche Medien einen Bogen machen - virtuelle Welten etwa? Ein Artikel auf tourismuszukunft.de – einer Marktforschungs-Firma – beschäftigt sich mit dem Hype um Second Life (vgl. Screenshot unten) um Jahr 2007 und den Folgen. Interessant ist vor allem der Hinweis auf den [Hype-Zyklus](#).

Auf [Wikipedia](#) lesen wir: „Der Hype-Zyklus stellt dar, welche Phasen der öffentlichen Aufmerksamkeit eine neue Technologie bei deren Einführung durchläuft. Der Begriff des Hype-Zyklus wurde von der Gartner-Beraterin Jackie Fenn geprägt (The Microsoft System Software Hype Cycle Strikes Again, Jackie Fenn, 1995) und dient heute Technologieberatern zur Bewertung in der Einführung neuer Technologien.“

Aha. Wie war das mit Second Life? „Auch die Presse verlor das Interesse an Second Life und so mag sich in dieser Zeit wohl mancher gefragt haben, ob es das Portal überhaupt noch gibt. Doch tatsächlich hat es dieses Tal der Ernüchterung gut überstanden. Denn die Userzahlen stiegen wieder an, wenn auch langsam.“

Fazit: „Wir haben den Verlauf der Daten genauer betrachtet und kommen zum Schluss, dass sich Second Life derzeit im Übergang vom Pfad der Erleuchtung auf das Plateau der Produktivität befindet. Linden Lab investiert nach wie vor viel in seine virtuelle Welt und Unternehmen vermarkten sich auch wieder. (...) Auch wenn man nicht viel davon hört, wir glauben fest daran, dass in den nächsten Jahren Second Life oder andere virtuelle Welten wieder vermehrt in den Medien auftauchen aber vor allem häufig genutzt werden. Nur weil Plattformen nicht mehr in den Medien sind, heißt es nicht, dass sie tot sind!“

Vor allem der letzte Satz ist gut, schon und wahr. Aber jede Wette: Sobald irgendjemand ein neues Segment in den so genannten „neuen“ Medien entdeckt, eine virtuelle Welt etwa, brüllt irgendein deutscher Idiot das Stichwort „Kinderpornografie“ und alle zucken wieder wieder zurück.

