

Sex Roleplay in Second Life Gor



(...) [16:18] Aesa [Silent Memo] moved with the urging of his hands, her body pressed and bent over the counter, feet shifting apart as his urgency made her breathless. She whimpered, as if the sound would encourage him to hurry, a low moan given at the initial delicious sensation of his filling her. There was no way she'd be fighting his movements and as soon as he started to drive...she pushed right back and met each relentless thrust with her own drop of hips, only able to pant right at the moment with that hand wrapped about her throat. She felt her feet shuffle slightly, trying to get better footing while her body heated and she rocked back to him eagerly, his cock now easily coated and slick as it repeatedly buried itself.

[16:21] Anarch of Tarnwald [Anarch Allegiere] didn't need long until he finally felt himself satisfied and discharge into the slave-girl. A few hard last thrusts were given as he exasperatedly breathed and pulled out. He had used her swiftly, urgently and hard and just as hard his hand soon slapped on the counter: „Come more paga, beast!“ – The man seemed to have little quarrels with how hastily he just had

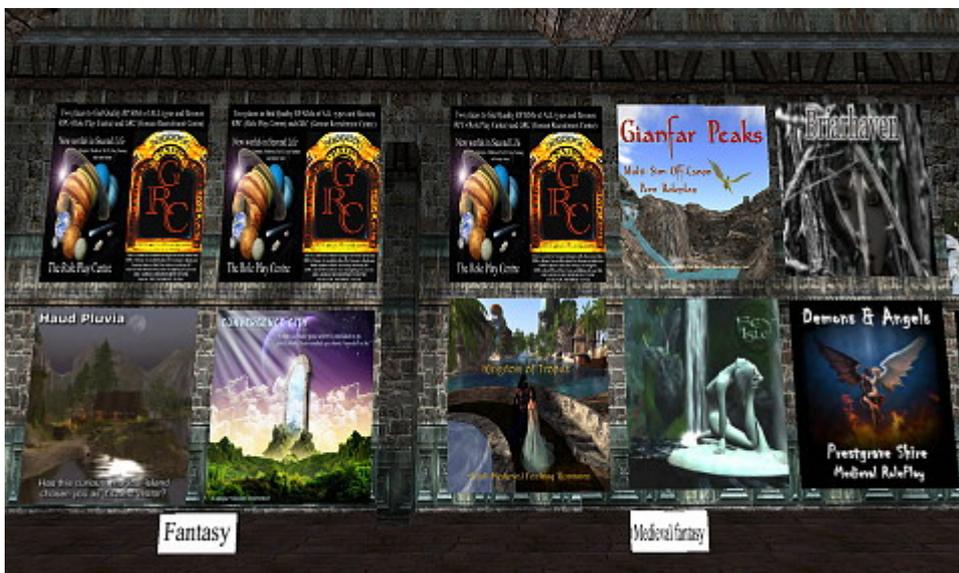
taken the slave and to keep her treated as a slave. He had a slight grin across his lips though, a grin of satisfaction after the sex and even though she might've just felt him spill himself into her he was still staring at her with much hunger, as was evident by how he let the back of his fingers stroke over the girl's skin before she could turn to get his cup of paga: „Who rules this village?“ – he then asked as he straightened his tunic.

[16:29] Aesa [Silent Memo] might have gritted her teeth as he came and she was just about ready to herself. As he pulled from her, she was left trembling, panting while her need surged rampantly through her. It was enough for her to lean into the touch of his fingers, his question left for the moment as she begged him „Master, please finish me...“ her hands shook so badly that she wasn't sure if his paga would make it into the bowl if she even tried right now. IT was either that, or she was allowed time to struggle with her need and calm down, but her eyes pleaded with him, her body writhing against the counter as if there was an itch she just couldn't get scratched on her own.

[16:34] Anarch of Tarnwald [Anarch Allegiere] laughed loudly at the slave-girl's plead and honestly, he had traveled for a long time and had not felt flesh for a long time. The mere sight of seeing her beg and remain in position was enough to arouse him a second time, never before, that he could remember, he had so soon felt himself recovered only to mount a woman again. He stroked his hand over the thigh as he made her spread her legs a bit before he positioned himself behind her again and penetrated her a second time. He was somewhat surprised that he was hard and eager again so soon and only a moment later they were again in the same obscene pose as they were before. The large Warrior raping her relentlessly as he made her plump breasts drag over the counter, rocking her back and forth. He knew that this time though, he would not be satisfied as swiftly as the first time. Sweat started to drop

from his forehead as he used all the force he could muster to ram this slut hard from behind, the wood of the counter was probably about to leave some bruises on the front of her thighs in the brutal manner which he fucked her. But it was obvious he was tired, he nearly laid on top of her from behind, but he was fond of such closeness and the warmth of female bodies. His mouth soon kissing the edge of her lips again as he kept riding her and pulling her back over his hard cock. (...)

Rollenspiel-Welten in Second Life (Auswahl)





Fantasy-Rollenspiel in Second Life

10 Jahre Second Life



Happy birthday! Ich bin fast jeden Tag ein paar Stunden dort...

2000 Tage Second Life



Gefährliche digitale Welt von Online-Community, Second Life, Avatare und Facebook



Second Life



Jeder grüne Punkt auf der „Karte“ ist ein Avatar. Wenn man auf das Bild klickt, sieht man, wie klein der Kartenausschnitt ist – und das große Bild wiederum ist auch nur ein Ausschnitt. Das nur zu Thema deutsche Medien, die mit unglaublicher Ignoranz wiederholen, dass Second Life „tot“ oder „uninteressant“ sei.

Treffen der Piratenpartei in Second Life



Hihi, zwei Goreaner waren auch dabei...

Second Life Facebook Style



Die größte 3D-Welt [Second Life](#) geht einen Schritt in Richtung Facebook. Die Profile, die man im Avatar über sich selbst anlegen kann, sind jetzt im World Wide Web einsehbar; man muss also nicht mehr einen speziellen Viewer benutzen.

[Krypton Radio](#) schreibt: *San Francisco based Linden Lab (LL), creators of the virtual world Second Life (SL), have taken the next step in what appears to be their overall plans to merge SL with the social media craze that has been sweeping the internet for many years now. The public profiles of SL users have now been changed to work more like the well known Facebook wall, allowing other users to post comments on the profiles of anyone who has it turned on, and it's turned on by default. Originally a users profile could only be seen by another user while logged-in and in-world, but as Linden Lab pushed its next-gen Viewer project, it moved the profiles to website based.*

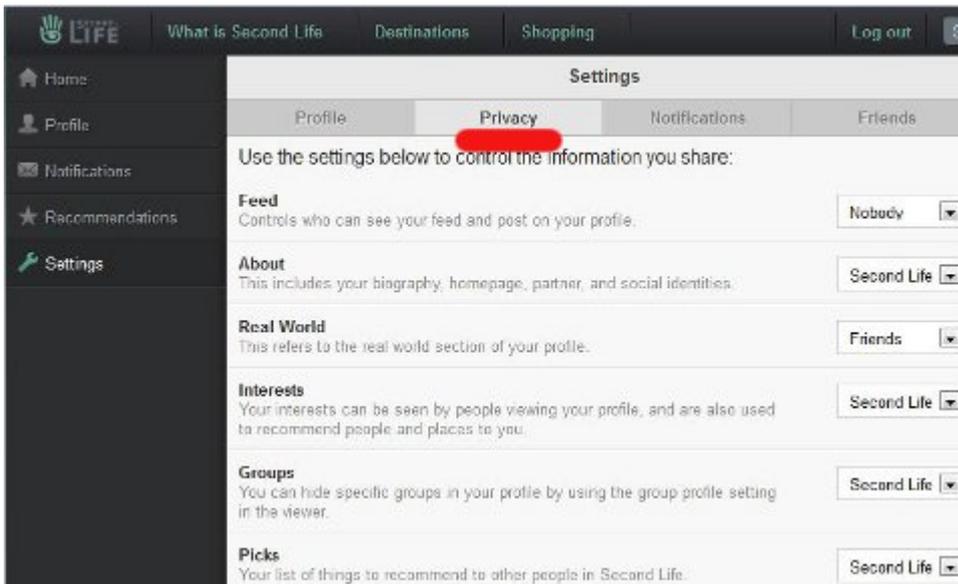
Willkommen bei „Mein Second Life“!

Second Life-Profile sind jetzt webbasiert.

Was bedeutet das?

- Die Profile aller Einwohner sind ab sofort auch außerhalb des Viewers im Web sichtbar.
- Die Privatsphäre-Einstellungen werden vom Viewer übernommen.
- Mehr in Kürze...

Die Geschäftsidee von von [LindenLab](#) unterscheidet sich überhaupt nicht von der anderer sogenannter „sozialer Netzwerke“. Es geht immer und ausschließlich darum, die Daten und das Nutzerverhalten zu loggen und zu verkaufen. Das ist bei Google Mail ja auch nicht anders. Diese Unternehmen vertrauen darauf, dass 95 Prozent aller Nutzer dämlich sind und sich das gefallen lassen. Damit liegen sie richtig.



Man kann das Schlimmste verhüten (vgl. Screenshot):

To adjust your privacy settings, log into your profile via <https://my.secondlife.com/> Go to Settings, then Privacy, and you can set your Feed setting to Nobody. This will prevent anyone from using your Feed/Wall, and your other settings can only be set to a minimum of friends if you want to hide it from the general public. Also, the web-profiles work independently of your client, no matter what version you use. Using an older client will not disable this, you will still need to log into your web-profile in order to change your

settings.

Sieben Jahre Second Life: Why didn't M give his speech?

Der [Alphaville Herald](#) hat ein Video „gefunden“, das erklärt, warum Linden-Lab-Gründer [Philip Rosedale](#) (aka Philip Linden) nicht in der Lage war, bei seiner [eigenen Rede](#) zum Anlass des [siebten Geburtstages](#) der 3D-Welt „inworld“ (also als Avatar) anwesend zu sein. „SecondLice has access to security cameras at Battery St.“ Manchmal mag ich den respektlosen US-amerikanischen Humor.

By the way: In text chat:

Dousa Dragonash: Is there any truth in the rumour that Second Life is preparing to be bought?

Philip Linden: Dousa... nope.

Honour McMillan: thank y ou Philip – what is your ongoing involvement?

Philip Linden: Honour... I am always working closely with Linden, and lately focusing on how I can help with product direction.

Gazanfer Jehangir: people are thinking sl is headed in a direction to end up as a 3d facebook? any enlightenment on this please

Philip Linden: Hmm.... well SL and facebook are very different. But we certainly do need to make it easier as an experience, in manner similar to how easy FB is.

Youri Ashton: Philip: Could you tell us what kind of things you still do with the Lindens, besides your new project

Philip Linden: Youri: I'm active as board member, and am also

often at the office.

Zol Link: I am wondering if SL will have any new graphics updates? And will there be a way to reduce lagging and load times during play, I noticed some places lag less and have less Issues then other areas, I would like to see if you could pull off what Eve online and or Entropia Universe has, where over 1k + players could stand in one area with little to no lag

Philip Linden: Zol: The graphics work we've been doing lately is state of the art, in terms of shadows and the like. I agree that 1000 people in one area would be incredibly great. what we need is higher frame rate for the complex builds and avatars in SL

Second Chance für Second Life (in deutschen Medien)



Screenshot: die Benutzeroberfläche des Second-Life-Clients. Mein virtuelles Büro in [Cymric](#) auf knapp 4000 „Meter“ Höhe. Der rote Button links ist für eine „minderlegale“ Software, mit der ich andere Avatare durch die Gegend schleudern kann, wenn sie mich nerven. Die Menüs rechts machen meinen Avatar zu einem Karatekämpfer, der andere wegpusten kann, auch wenn Avatare unverletzlich sind, und versetzen ihn in die Lage, die Chats anderer zu belauschen – auch aus einiger Entfernung. Als Inhaber einer virtuellen Detective Agency hat man immer ein paar schmutzige Tricks im Ärmel. Neulinge – „geboren“ nach 2007 – in Second Life wissen oft gar nicht, was es so alles gibt.

Deutsche Medien und Second Life – ich sollte ein Lehrbuch für Journalistik schreiben. Ich hatte gleich zahllose Beispiele, wie man es nicht machen sollte. Vielleicht tue ich Spiegel offline auch unrecht. Vielleicht ist es nur Selbstironie, wenn die [über Second Life schreiben](#): „Totgeglaubte virtuelle Welt“. Vom Glauben wird man nicht satt, und Glaubensfragen zu verbreiten ist keine journalistische Aufgabe. wer glaubte denn – und warum?

„Glaubt man dem Medienecho, dürfte es ‚Second Life‘ längst nicht mehr geben. Die einst hochgelobte virtuelle Welt hat einen miesen Ruf. De facto aber ist ‚Second Life‘ ein profitables Unternehmen mit vielen Nutzern. Und Konkurrenten wie „[Twinity](#)“ [nein, Spiegel offline setzt keinen Link zu Twinity.] versuchen sich auf dem gleichen Feld.“

„Einst hochgelobt“ – vom wem? Vom gesunden Volksempfinden? Von Redakteuren, die sich zehn Minuten dort aufgehalten haben? Interessanter wäre es doch zu erklären, warum es zu einem sinnfreien Hype kam und warum der plötzlich abebbte. Natürlich – es handelt sich um deutsche Medien. Denen muss man nur das Wort „Kinderpornografie“ in den Rachen werfen. Irgendetwas wird schon hängen bleiben. Vergleiche den unsäglich dämlichen Artikel im österreichischen [Standard](#): „Kinder pornos: Die Gefahr lauert nicht nur im WWW“. (Deutschsprachige, nicht

deutsche Medien – wie wollen die Aussis nicht einverleiben.)

Einen „miesen“ Ruf hat Second Life nur bei denen, die alles glauben, was in der Zeitung steht oder im Fernsehen kommt. „[Kinderpornografie in Second Life](#)“ ist eine Medienente von [Report Mainz](#). (Mittlerweile kenne ich sogar diejenigen, die damals agierten, als der Informant von Report Mainz Screenshots machte – es waren ohnehin keine Kinder involviert.)



Mein Avatar besucht eine Sim in Second Life, die das Engadin virtuell präsentieren will.

Erstens: Twinity ist eine Totgeburt. Recherche bedeutet nicht, dass man das abschreibt, was die Macher behaupten. Das hingegen nennt man Public Relations, auch als Werbung bekannt. Schon mal davon gehört? Christof Kerkmann, dpa, ich wette, geschätzter Kollege, dass du weder einen Avatar in Twinity noch in Second Life hast.

„Bereits vor einigen Monaten verbannte die Firma aus San Francisco einige Inhalte in einen virtuellen Rotlichtbezirk. Nur wer sich bei der Registrierung als Erwachsener ausweisen kann, kommt dort rein. Kein Avatar soll ungewollt mit Sex, virtuellem Drogenkonsum und Gewalt zu tun bekommen – das schadet dem ohnehin angeschlagenen Ruf.“

Zweitens: Davon ist so gut wie kein Wort wahr. Es gibt – so wie das da steht – keinen „virtuellen Rotlichtbezirk“. Cybersex kann man überall kriegen und haben. Ich will nicht schon wieder von [Gor](#) in Second Life anfangen. Gemeint ist:

Eine [Sim](#) mit „adult“-content, also Inhalt für Erwachsene, kann man als Avatar nur betreten, wenn man eine „[age verification](#)“ gemacht hat. Ein 16-Jähriger kann Second Life genau so leicht spielen wie er ein Video ausleihen kann, das nur für Erwachsene ist. Die „Altersverifikation“ ist ein Placebo. Vermutlich hat Lindenlab die nur eingeführt, damit deutsche Medien mit ihrer calvinistischen Obsession endlich das Maul halten. Aber um das herauszufinden, müsste man „vor Ort“ recherchieren. Beim Thema Second Life ist Google offenbar noch nicht einmal der Minimalstandard der Recherche. Und noch eins: „virtuellem Drogenkonsum und Gewalt“. Tickt ihr noch ganz richtig bei Spiegel Offline bzw. dpa? Was zum Teufel ist „virtueller Drogenkonsum“? Und haben das die Jugendschutzwarte auch verboten? Zuzutrauen wäre es ihnen. Wie kann man so einen Unfug unredigiert auf die Leute loslassen?.



Es nützt auch nichts, wenn ab und zu [virtuelle Welten](#) gelobt werden mit dem Hinweis, dass die nächste Generation (für Zensursula und Schäuble wäre das die gefühlte überüberübernächste Generation) schon mit Avataren aufwächst. Diese Welten sind Datenkraken, erziehen die lieben Kleinen zu Konsumfetischisten und sind nur primitive 3D-Chats – kein Vergleich mit Second Life.

Auch [Zeit Online](#) stößt ins gleiche Horn: „Ausgestorben, unfertig, völlig überschätzt: «Second Life» hat einen miserablen Ruf. Die virtuelle Welt erlebte erst einen beispiellosen Höhenflug bei Nutzern und Medien, stürzte dann aber umso tiefer ab.“

Wieso „stürzte sie ab“? Die Nutzerzahlen sind kontinuierlich gestiegen, die Performance hat sich kontinuierlich verbessert. Fakten, Fakten, Fakten, und nicht an die Gefühle denken. Das wäre Journalismus. Der Text des Artikels konterkariert sich immerhin selbst: „Die Wahrnehmung von Second Life entspricht nicht der Realität“, sagt [der Chef von Linden Lab](#). Das Entwicklerteam habe anfangs nicht mit dem riesigen Andrang Schritt halten können, gesteht er ein. Doch heute sei die 3D-Welt stabil – und bei weitem nicht entvölkert: Rund 16 Millionen Nutzer sind registriert, jeden Monat loggt sich eine Million von ihnen ein, ein beträchtlicher Teil davon aus Deutschland. Ebenso wichtig für die Firma: Sie verbringen im Schnitt immer mehr Zeit auf der Plattform.“

Ja, was deutsche Medien schrieben, entsprach nicht der Realität. So einfach ist das. Darüber sollte man ein wenig nachdenken. Und woher das wohl kommt? Ansonsten ist es dergleiche Artikel von dpa, nur dass Zeit Online den Namen des Autors weglässt. Zeit online und Spiegel „Online“ bringen identische Artikel? Ja. Bin mal gespannt, was passierte, wenn ich beiden denselben Artikel anböte mit dem Hinweis, das wäre doch kein Problem..



Mein Avatar mit zwei Freundinnen in Second Life, einer Holländerin, meiner virtuellen „Partnerin“, und einer Freundin aus Mendoza in Argentinien. Mit beiden chatte ich in Englisch, obwohl beide Deutsch verstehen.

Per Browser nach Second Life



Wie [hier](#) schon

ausführlich erörtert, kann man sich auch per Textclient oder gar per Browser in Second Life tummeln, jedoch dann den eigenen Avatar nicht sehen und nur sehr schwer bewegen. ajaxlife.net ist jetzt wieder online. Man kann in Second Life chatten, ohne einen Rechner mit guter SL-tauglicher Grafikkarte vor sich zu haben.

Sony riskiert Flop mit keinem eigenen Second Life



[Welt Online](http://WeltOnline.de) will über 3D-Welten schreiben. Immerhin. Thema: „Nun hat auch Sony eine virtuelle Welt: Das „Home“-Netzwerk ist ab sofort der neue Online-Treffpunkt für alle [Playstation3-Besitzer](#)„. Virtuelle Welt ist nicht virtuelle Welt. Ein Zebra ist kein Känguru, obwohl beide Tiere sind. Das muss hier einmal gesagt werden. Wer eine [Playstation](#) mit Second Life vergleicht, kann auch einen Ego-Shooter nicht von Malefiz unterscheiden.

„Allerdings erinnert sie frappierend an „Second Life“ – und um das war es in diesem Jahr verdächtig ruhig geworden.“ Es war „verdächtig“ ruhig geworden? Was soll denn das heißen? Die journalistische Aussage erschließt sich mir nicht unbedingt auf Anhieb. Ich werde es übersetzen: Der journalistische Mainstream des Online-Journalismus kät Gerüchte wieder,

horcht darauf, was alle so schreiben, schreibt es dann dort ab, verzichtet auf eigene Recherchen – aber ich echauffiere mich immer zu sehr über den Blödsinn, den ich über Second Life oft lesen muss.

Nur ganz kurz, um die wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser nicht zu langweilen: Neben der Kommunikation ist der „künstlerliche“ Aspekt in Second Life entscheidend. Tausende von Bastlern und Programmierern schaffen dort etwas Neues, zum Teil etwas, was die Betreiberfirma [Linden Lab](#) nicht vorhergesehen hat. Die Playstation jedoch ist wie die Glotze: Man kann nur rezipieren und dabei schnattern und Chips essen. Das ist doch total langweilig!



Ich habe es hier mehrfach verkündet: Ohne Sex und „Gewalt“ kann man digitale Welten vergessen. Wenn schon das Leben simulieren, dann auch richtig. Übrigens: Wussten Sie, dass es auch in Second Life Gegenden gibt, in denen sich die Avatare so verhalten können wie etwa in [Counterstrike](#)? Nein? Wundert mich nicht. Um das herauszufinden, muss man selbst einen Avatar besitzen, den professionell steuern können und virtuell bis an die Zähne bewaffnet sein. Und zudem müsste ein Journalist ein paar Tage recherchieren und auch Handbücher 2.0 gelesen haben. Welcher Online-Journalist macht das schon... Man sitzt lieber im weichen Redakteurstuhl und faselt über etwas, was man nicht kennt.

Die Screenshots zeigen zwei Themen, die in keiner anderen 3D-Welt (gleichzeitig) vorkommen – einen „Straßenstrich“ und meinen Avatar unter schwerem Beschuss auf einer Kriegsspiel-Sim. Im zweiten Fall (rechts unten) wurde ich nach wenigen

Sekunden abgeschossen, im ersten Fall (links unten) löste meine Flugabwehrrakete das „Problem“.

Reuters verlässt Second Life



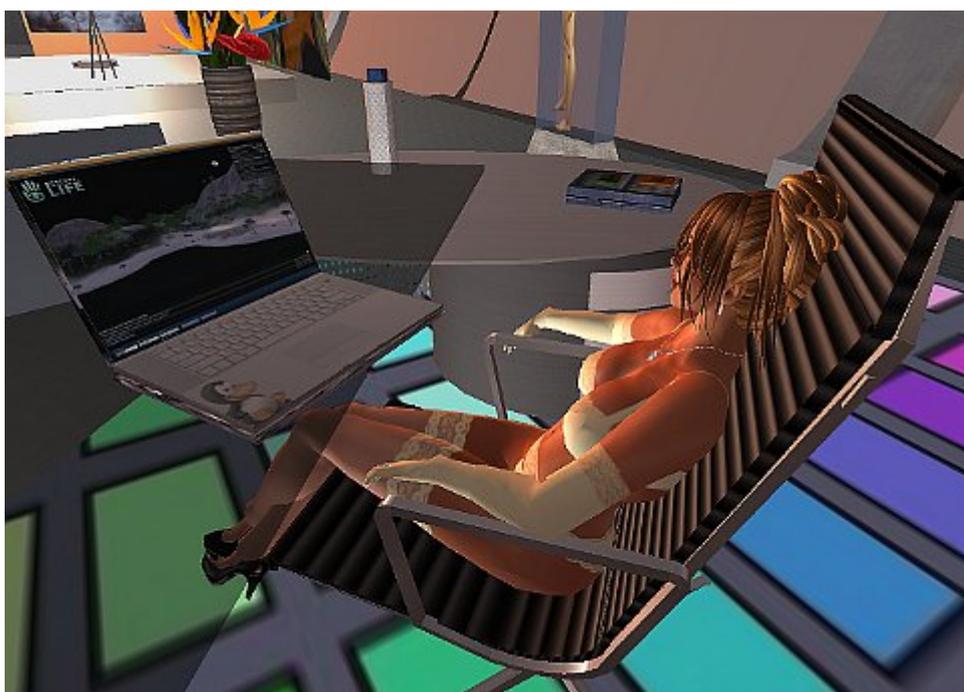
Die Nachrichtenagentur [Reuters](#) verlässt Second Life. Ich hatte auf [spiegel.de](#) am 03.03.2007 ausführlich darüber berichtet, was auf dem virtuellen Terrain der Agentur zu sehen ist. (Die Screenshots hier sind von heute.)

Ich bin durch eine Meldung des [Standard](#) darauf aufmerksam geworden. Die Begründung von reuters ist korrekt und lehrreich: „Die virtuelle Welt muss zwar nicht um ihren Fortbestand fürchten, doch vor allem die geschäftliche Nutzung von SL scheint sich letztlich nicht erfolgreich durchzusetzen, berichtet der Guardian in seinem Technologie-Blog. Laut dem Reuters-Redakteur, dessen realer Name unbekannt ist, müsse man sich von der Idee verabschieden, dass Second Life eine Business-Applikation sei.“ [Der Standard ist natürlich zu blöd, die [Quelle](#) zu verlinken.]

Ja, das wusste jeder, der sich von der Dampfplauderei der Werbefuzzys 2.0 nicht hat einlullen können. Das Verdikt gilt jedoch für *alle* Web 2.0-Applikationen: Wem es nicht gelingt, virtuelle Loyalitäten aufzubauen, sollte interaktiven Welten fernbleiben. Reuters hat nur Nachrichten geliefert, sonst

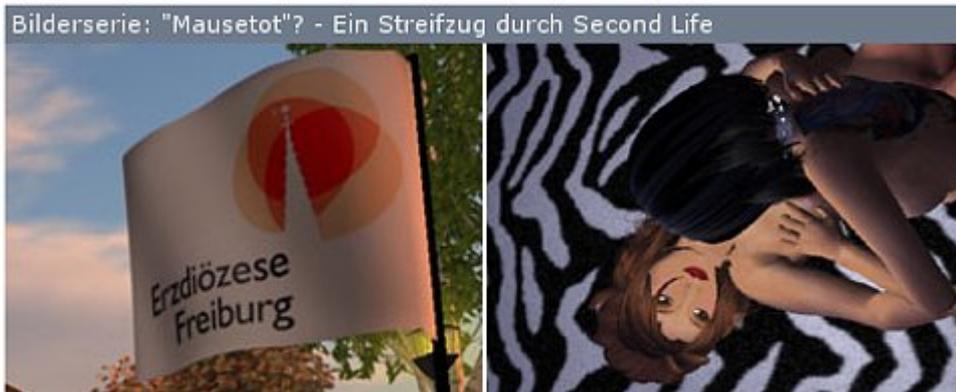
nichts. Das geht per WWW besser. „Obgleich Reuters immer sehr schnell über Neuigkeiten rund um Linden Lab, die Second Life Entwicklung und Markenauftritte in Second Life berichtet hat, so war es nie ein Medium, das direkt den Bezug zum SL-User gesucht hat“, sagt [Silvio Remus](#) vom deutschen Second-Life-Portal [SLinside](#). Recht hat er, der „Silvio Interflug“.

Sexy Sekretärin spielt Second Life



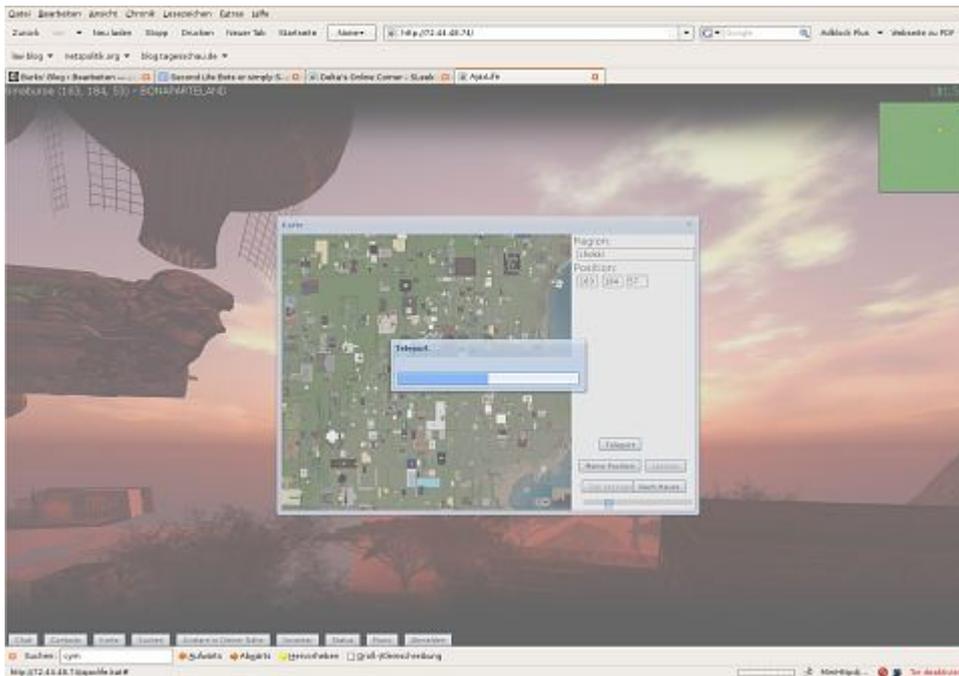
Wie jetzt? Kann man in Second Life Second Life spielen? Dann müsste man ja auch in Second Life innerhalb von Second Life auch noch mal Second Life spielen können wie bei diesen russischen Püppchen, die man ineinanderstecken kann... Das verwirrt mich jetzt zu sehr. Und macht die das während der virtuellen Arbeitszeit? Weiß das ihr Chef?

„Mausetot“? – Ein Streifzug durch Second Life



Eine Bilderserie von mir auf n-tv.de – 80 Fotos aus Second Life, wie die wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser es zum Teil es noch nicht kennen...

Unter Bots – Die fiesen Tricks in Second Life



Gestern habe ich es [angekündigt](#): Heute kommt eine Enthüllungsgeschichte über Second Life. Ganz im Ernst. Wäre das ein Wirtschaftsthema, ginge es um Bilanzfälschung, Vorspiegelung falscher Tatsachen, Betrug und dergleichen. Leider kann ich die Geschichte keinem anderen Medium verkaufen, auch Telepolis nicht – sie ist zu speziell und interessiert nur Second-Life-Nutzer. Ich gehe aber jede Wette ein, dass die Fakten, die ich hier ausbreite, ohne Quellenangabe „Burks' Blog“ irgendwann in anderen Medien auftauchen werden. Leider sind die [Websites](#), die über Second Life berichten, in meinen Augen fast ausnahmslos unkritisch und aus journalistischer Sicht unprofessionell. Und der [Avastar](#) nimmt keine Beiträge freier Autoren.

Thema sind die Bots, also Methoden, Zugriffszahlen zu fälschen, vorzutäuschen, dass sich zahlreiche Avatare auf einem virtuellen Territorium in Second Life aufhalten. Was lesen wir zum Beispiel auf [muenchen-sl.de](#)? „Tausende Menschen, Einheimische und Touristen, besuchen die virtuelle Stadt jeden Monat um sich kennen zu lernen und gemeinsam die einzigartige Münchner Atmosphäre zu erleben.“ Ist das wahr? Kann das jemand nachprüfen? In diesem Fall nicht wirklich – genausowenig wie die Zugriffszahlen großer deutscher Medien-Websites einfach so

veröffentlicht werden. Da aber jeder in Second Life täuschen und tricksen kann und ich New-Economy-2.0-Dampfplauderer nicht ausstehen kann, verrate ich hier alles über die Methoden.



Die Recherche begann schon vor Wochen. Ein normaler Internet-affiner Nutzer braucht sechs Monate, um die Grundbegriffe und Regeln in Second Life und alle Features der Zugangssoftware zu verstehen. Ich bin jetzt schon 18 Monate „inworld“ und weiß immer noch nicht alles. Im [August](#) schrieb ich kurz über „Die Nacht der lebenden Avatar-Leichen, revisited“, im [April](#) über „Die Nacht der lebenden Avatar-Leichen.“ Ausgangspunkt war die Fragen, warum sich an manchen Orten in Second Life, zumeist an der oberen Baugrenze, scheinotote Avatare herumtreiben, die sich nicht bewegen und auch nicht chatten wollen. Oft verharren die reglos in riesigen Kästen. Der Grund: Hinter diesen Avataren steht keine reale Person. Sie sind dazu da, „Traffic“ vorzutäuschen: Diese lebenden Leichen werden auf der Karte von Second Life, die ähnlich wie Google Earth aussieht, als Personen angezeigt (in Form grüner Punkte) und beamen allein durch die Existenz den Ort, auf dem sie sind, in der internen Suchmaschine nach vorn.

Ein virtueller Geschäftspartner verrät mir: Kaum ein Ort, der als „beliebt“ gilt, weil dort regelmäßig viele Avatare sich aufhalten, arbeite mit „legalen“ Mitteln. Fast alle benutzen Bots. Was das sei, erfahre ich zum Beispiel auf der Website [kabalero.com](#): „Second Life Bots or simply SLBots“. Die US-Amerikaner machen zwar die Mehrzahl der Nutzer in Second Life aus, sind aber auch wesentlich kritischer als die hiesigen Medien, weil sie virtuelle Welten ernst nehmen und die nicht nur moraltheologisch beurteilen wie die bedenkenträgerischen Deutschen, für die 3D-Welten offenbar ein [Feuilleton-Thema](#)

sind, für das man nicht zu recherchieren braucht.

Mein Informant arbeitete auch mit diesen Methoden. Auf seinem virtuellen Grundstück, einem Cybersex-Club, ist Fliegen (was Avatare bis zu einer gewissen Höhe auch ohne Hilfsmittel können) technisch untersagt. Ich kenne jedoch ein paar Tricks, derartige Verbote zu umgehen. In einem stilsicheren schwarzen Helikopter entdeckte ich dann bald die Avatar-Leichen (vgl. Screenshots oben), die Besucherzahlen vorgaukelten, hoch über den digitalen Wolken in einer Kiste.



Wie funktioniert das? Ganz einfach. Man kann sich mittlerweile mit einem simplen Browser in Second Life einwählen, auch ohne den [Zugangs-Clienten](#) installiert zu haben. Beispiel: [AjaxLife](#) (vgl. großer Screenshot). Ein Account ist jedoch vorausgesetzt. Man kann seinen eigenen Avatar dann nicht sehen und sich auch nicht, wie gewohnt, mit der Maus bewegen. Man kann sich aber „teleportieren“, das heisst mit Hilfe der Karte an Orte bewegen, deren Koordinaten man eingibt.

Das hat mich interessiert: Wäre es so möglich, sich selbst zu begegnen – wie der Pilot Pirx in den [SciFi-Geschichten](#) Stanislaw Lems, der in eine Zeitschleife gerät? Ja, es geht – die Screenshots beweisen es. Burkhard Schröder begegnet meinem Alter Ego Yuroki Uriza. Das ist sogar noch zu toppen: Ich habe auch noch einen weiblichen Avatar, dessen Namen ich nicht verrate, weil ich „sie“ für investigative Zwecke benutze. Mir gelang es nach einigen Mühen, alle drei zusammen auf ein Foto zu bannen.

Da Avatare nichts kosten, wenn man keinen „Premium-Account“ hat, kann jeder beliebig viele Avatare erschaffen, dann

zahlreiche Browser-Fenster öffnen und so gleich im Dutzend in Second Life auftauchen, Traffic für das eigene Grundstück generieren und die interne Suchmaschine austricksen. Diese Methode ist vergleichbar mit dem, was die Porno-Industrie im WWW mit ihren „[Server-Zoos](#)“ anrichtet – auch die täuschen der Suchmaschine Google Zugriffe und Relevanz vor. Dagegen ist kaum etwas auszurichten, und auch in Second Life ist das legal. Aber die angebliche [Zahl der Nutzer](#) – 15 Millionen – erscheint so in einem ganz anderen Licht, weil nicht reale Personen, sondern Avatare gezählt werden. Ein „beliebter Ort“ in Second Life ist daher nicht unbedingt beliebt. Und wer behauptet, viele Avatare besuchten sein virtuelles Land, muss zunächst einmal beweisen, *keine* Bots benutzt zu haben.

This way out | Die taz und Second Life



Heute, liebe wohlwollende Leserin und lieber geneigter Leser, widmen wir uns dem Journalismus an sich, wie er nicht sein sollte und wie man ihn bei der taz studieren kann. Leider müssen wir, obwohl es für das Stammpublikum zum Erbrechen ist, wieder die berüchtigte 3D-Welt Second Life als pädagogisch wertvolles – in diesem Fall abschreckendes Beispiel nehmen. (Außerdem kann man das Thema so schön bebildern.) Anlass: Der [Artikel](#) vom 22.09.: „Pleitewelle in ‚Second Life‘“. Der Autor ist [Dietmar Kammerer](#), Kulturwissenschaftler und Filmkritiker, der auch ein kluges [Buch](#) geschrieben hat, dessen Klappentext sich interessant anhört.



Vermutlich, und damit beginnt meine Nörgelei, besitzt er keinen Avatar und hat auch nicht in Second Life recherchiert. Der Screenshot, der seinen taz-Artikel bebildert, stammt von dpa, was uns lehrt, dass *niemand* in der taz in der Lage war, selbst ein aussagekräftiges Bild beizusteuern. Was wiederum eine gewisse Aussagekraft hat. Und siehe da: Die taz gibt sogar zu, dass es sich beim dem Text um kein Produkt journalistischer Recherche handelt, sondern um bloßes Abschreiben aus der [Wirtschaftswoche](#): „Philip Rosedale – Dem Second-Life-Gründer laufen die Kunden davon“, heißt es da. So kommen ohnehin die meisten Artikel zustande. Ich könnte jetzt versuchen, den taz-Text umzuschreiben und den der FAZ oder

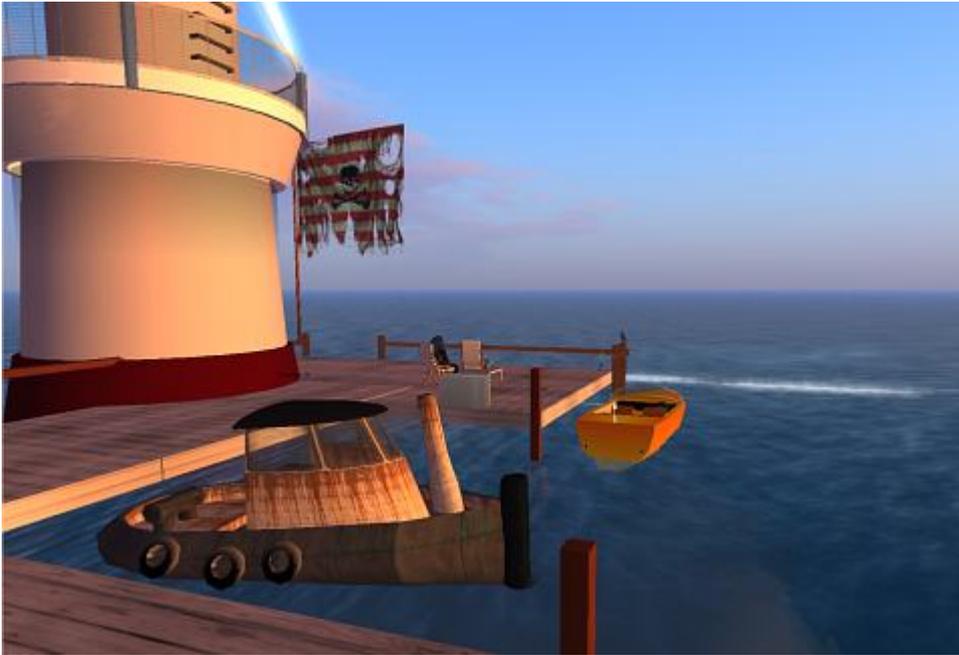
einer anderen Zeitung anzudrehen. Aber dazu bin ich zu blöd – ich bin kein Kulturwissenschaftler, sondern nur gelernter Altgermanist und blogge ein bisschen.



„In ‚Second Life‘, dem Tummelplatz für Leute, die ihr erstes Leben lieber vor dem Rechner verbringen, hat die Pleitewelle nun Dimensionen angenommen“, schreibt Kammerer. Schön, dass man dämliche Vorurteile nicht nur am Stammtisch hört, sondern sie in einer vormals „alternativen“ Zeitung nachlesen kann. Die taz ist offenbar ein Tummelplatz für technikfeindliche Journalistik-Azubis, die ihre Texte lieber aus der Wirtschaftswoche übernehmen als die Fakten selbst zu überprüfen. Es geht munter so weiter: „Mark Kingdon, Vorsitzender des Second Life-Erfinders Linden Lab, sieht die Schuld für den massenhaften Exodus im Medienhype, der um die Web-Welt entstanden war. Für einen echten Belastungstest sei Second Life noch unausgereift. ‚Ich empfehle Geschäftsleuten, eher abzuwarten‘, vertraute er dem Focus an.“ Dem Focus. Das ist fast aktuell – der betreffende [Artikel](#) (die taz weiß nicht, was Links ins Internet sind) stammt vom 09. Juli. Auch [Burks' Blog](#) berichtete. Der aktuelle Anlass kann das Interview eigentlich nicht sein. Google hat die Recherche offenbar komplett ersetzt.



„Von den weltweit 15 Millionen registrierten Nutzern besuchen nur ein Bruchteil regelmäßig die bunte Inselwelt. Die meisten User melden sich kostenlos an, sehen sich in der optisch eher reizarmen Umgebung um, kommen mit der komplizierten Steuerung nicht zurecht und verabschieden sich auf Nimmereinloggen.“ Ach ja. Haben wir das Fakten, gar eine empirische Basis? Mitnichten. Der Autor faselt einfach irgendwelchen Blödsinn, den er sich nach dem Motto „Die Welt als Wille und Vorstellung“ kulturpessimistisch zusammenerfunden hat. Ein Besuch der Website von Second Life reichte aus, um sich sachkundig zu machen, zum Beispiel in der Rubrik [economic statistics](#): 500.000 aktive Nutzer pro Woche, insgesamt 15 Millionen Avatare (*nicht* Nutzer – man kann auch mehrere Avatare besitzen). Es ist auch falsch, dass nur 50 Avatare gleichzeitig an einem Ort sein können. Hätte der Autor Links zu seinen (nicht vorhandenen) Quellen gesetzt oder setzen müssen, wäre der Quatsch gleich ersichtlich. Das kommt davon, wenn man sich dem „[Online-Journalismus](#)“ störrisch und belehrungsresistent wie ein Lehrer verweigert.



Ach ja, es gebe Konkurrenz. Die taz schafft es aber nicht, [Twinity](#) richtig zu schreiben und vergisst – nur was die Nutzerzahlen angeht – die einzigen ernst zu nehmenden Konkurrenten – [Lively](#) und [HiPiHi](#). Was der Autor eigentlich mitteilen will und die Moral von der Geschichte‘ haben sich mir nicht erschlossen. Vielleicht musste man nur das Blatt vollkriegen. Ich empfehle: Schreibt doch beim nächsten Mal einfach aus Burks‘ Blog ab. Auch die hiesigen Screenshots dürfte die taz gratis verwenden – bei ordentlicher Quellenangabe. Dann wäre die taz beim Thema Second Life nicht mehr so optisch und faktisch reizarm.

Screenshots: „Orientation Island“ von Linden Lab in Second Life (1,2), die SIM Cymric (Burks‘ kleines Dampfboot vor der Küste, Mitte, und Burks‘ Strand beim Sonnenaufgang, unten), Hanja Welcome Area, [Hangeul](#), in der Mitte Burks‘ [Spinner](#) (2. von unten).

Zensur in Second Life

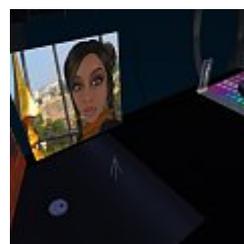
[The Avastar](#): „Lab verscheucht Karikaturisten“

Second Life | Killer Applications

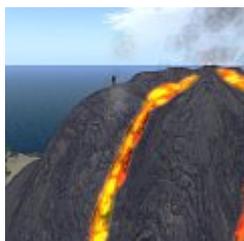


Nur die eingefleischten Stammlerinnen und Stammler (eine Hand voll?) werden sich für meine Traktate über Second Life interessieren. (Wer das langweilig findet: Geht doch [woanders hin!](#)). [Ein Neuer](#) im Stuff bei Lindenlab schreibt übrigens: „Second Life users are more mainstream than many assume. It’s not just tech-savvy early adopters or gamers. It’s a much broader cross-section of society with a median age in the early 30’s and nearly half the time spent in world is by women. (...) The diversity of use cases in Second Life is mind-boggling (...) Second Life has an enviable business model. While

some may have written off Second Life during our post-hype phase, Second Life has a business model most media, metaverse and social networking companies would kill for. (...) I've come to see a couple of use cases as **future killer apps – namely virtual meetings** and education. “ Das sehe ich alles genau so. Ich bin jetzt seit 17 Monaten aktiv dort und meine das beurteilen zu können. in Kürze werde ich übrigens auf einem Zweitrechner, auf dem ich heute noch eine alte Windows-Version installieren werde, [Lifely](#) von Google und das chinesische [HiPiHi](#) testen und darüber berichten.



Linden Lab macht wieder in Planwirtschaft. Im Juni war ihnen [aufgefallen](#), dass die Preise für virtuelles Land rapide in den Keller sanken. Kein Wunder, denn es werden immer neue SIMs freigeschaltet. Das Kleine Einmaleins der Marktwirtschaft sagt dazu: Bei gleichbleibender Nachfrage führt ein immer größeres Angebot gewöhnlich zu sinkenden Preisen. Also wurde die Freischaltung neues virtueller Kontinente [gestoppt](#). „For the last 3 weeks the previous decline in average Mainland price per meter has halted and the price is now holding steady at an average of L\$7.25 (averaged over the last seven days). After review, we have decided to remain as we have been, so we are not going to add any more Mainland whole regions for the next two weeks“. Aha. Mal sehen, ab wann es ein „Vorbildliches Immobilien-Verkaufs-Kollektiv“ geben wird.



Natürlich habe ich mir nach dem [Verkauf](#) meines Landes ein neues „Büro“ eingerichtet – ohne feste Sprechzeiten. Dort kann ich Interviews führen und [mitschneiden](#). Zudem habe ich dort einen so genannten [LandProtector](#) installiert, der ungebetene Avatare nach einer Warnung und einer Minute Vorlaufzeit hinauswirft, auch wenn ich gar nicht online bin. [erhältlich [hier](#)]. Ich bekomme sogar automatisch eine E-Mail, wenn es getroffen hat (Sorry, Mucksy!). Die Screenshots (anklicken) zeigen 1) die Second-Life-Karte (vergleichbar mit Google Earth), links oben in der Region Chokki liegt mein neues virtuelles „Zuhause“ – aber an der obersten Grenze des „bebaubaren“ Landes; 2) mein dortiges Büro und das meines „Untermieters“ („Detective Agency Yuroki Uriza – Private Investigations“) samt Landebahnen und Fotoatelier. Die Ausstellung „[Beauty and Charisma](#)“ hat eine neue Adresse – ist aber über den [HPC Teleporter](#) schnell zu erreichen. 3) Der Vulkan steht auf Ichelus; der letzte Screenshot ist auf meinem Land in rund 400 „Metern“ Höhe gemacht worden.