

Volker Bonacker finanziert sein Studium mit Beobachtungen in der virtuellen Welt. Dafür schlüpft er in die Figur der Mimbee

Second Life: Das zweite Ich ist entspannter

■ Von Dieter Grönlung

Auf der Freifläche vor dem Fernsehturm am Alex geht es lebhaft zu. Mimbee Schnyder ist in eine Diskussion mit ein paar der zufällig Anwesenden verstrickt. „Sag mal, siehst du die Kuppel vom Fernsehturm?“, fragt Nilbert Nishi. „Irgendwie ist es so neblig – oder mein Programm spinnt.“ Auch wenn es den Anschein hat: Das Treffen findet nicht in Berlin statt, sondern in der virtuellen Welt von Second Life. Die Figur Mimbee lebt zurzeit in Darmstadt, weil sie dort an der Hochschule im sechsten Semester Online-Journalismus studiert. Das heißt: Ihr wahres Ich lebt dort. Hinter Mimbee Schnyder verbirgt sich ein Mann, der im realen Leben Volker Bonacker heißt. Er ist fast 23 Jahre alt und finanziert sein Studium, indem er über Geschehnisse, Events, Skandale, Sehenswürdigkeiten und Entwicklungen in Second Life berichtet. Dank seiner DSL-Flatrate ist er ständig „drin“.

Auch privat ist Bonacker vom zweiten Leben fasziniert: „Die Möglichkeiten sind riesig, es gibt immer was zu tun, und es ist preiswerter als Kino. Man lernt Menschen kennen, lernt eine Menge über die Art, wie kommuniziert wird, wenn man nicht man selbst ist, sondern ein Avatar, den man nach eigenen Wünschen gestalten



wie im wahren Leben eigentlich – das kann im Extremfall bis zum kriminellen Handel von Kinderpornographie gehen. Die Staatsanwaltschaft in Halle ermittelt deswegen gerade gegen einen noch unbekanntem deutschen Spieler.

Die Figuren sind mit Mühe gestaltet

Volker Bonacker hat seine Mimbee Schnyder mit viel Mühe und Aufwand gestaltet. Dass sein Avatar, immerhin der grafische Stellvertreter seiner Person in Second Life, eine Frau ist, macht die Sache für ihn ein Stück spannender. Gebaut hat er Mimbee vorwiegend mit dem Editor, der ein Teil des Spiels ist. Körperform und -größe, Gesichtszüge, Haarfarbe – alles lässt sich einstellen. Auch die Bekleidung kann man auswählen und verändern. Wer jedoch Besonderes will, muss einen Shop finden, der verkauft, was man haben will. Oder andere Avatare fragen, im Web surfen und schauen.

Gekaufte Kleidung kostet Geld – virtuelle Linden-Dollar, und davon kann man nie genug haben. So sind beispielsweise für ein paar Sportschuhe im virtuellen Adidas- oder Rebook-Shop 50 L\$ fällig.

Derzeit besitzt Volker ganze 303 Linden-Dollar. In reales Geld umgerechnet ist das noch nicht mal ein Euro. Er hat einen Premium-Account, darin sind pro Woche 300 Linden-Dollar Taschengeld enthalten. Dafür kann er sich in SL nicht unbedingt viel kaufen, aber doch mal kleinere Dinge. Die letzte Investition waren zwei todschicke Nietearmbänder für Mimbee, 150 Linden-Dollar haben die gekostet. Virtuelles Geld verdient hat er bislang nur mit klei-



neren Jobs, wo man nichts aktiv tun muss, etwa sogenannte „Campen“: Es gibt Plätze, wo man seine Spielfigur hinsetzt oder hinlegt und dann Geld bekommt – beispielsweise für zehn Minuten an einem Strand liegen einen Linden-Dollar.

Rumliegen und Geld verdienen

Das ist nicht viel, aber es kann sich summieren. Wer mal länger nichts zu tun hat, lässt SL einfach im Hintergrund laufen, legt den Avatar an einen solchen Platz – und macht im realen Leben was anderes, während der herumliegende Avatar Linden-Dollar verdient. Ein bezahlter Bildschirm-Schoner in 3 D also. Dahinter stecken Betreiber von SL-Bars, Casinos und Strandbädern, die so leere Orte mit Leben füllen. Es gibt bereits das erste Second Life-Arbeitsamt (www.slarbeitsamt.de). Viel zu tun im zweiten Leben – die meisten Angebote sind fragwürdig: Reale Online-Arbeit für virtuelles Geld.

Von den etwa sechs Millionen angemeldeten Nutzern weltweit sind etwa 30 000 bis 40 000 stän-

dig online. Auch wenn SL-Veranstalter Linden Labs gern die erfolgreichsten SL-Bewohner präsentiert: Reich geworden ist in Second Life bislang kaum jemand. Bislang ist an den SL-Orten, wo es ums (virtuelle) Geldausgeben geht, nur selten eine nennenswerte Anzahl anderer Avatare anzutreffen. Dennoch ist Second Life für viele so reizvoll wie Online-Rollenspiele, bei denen es „echte“ Aufgaben zu bewältigen gibt.

Für Bonacker besteht der Reiz genau: „Du bist nicht auf der Jagd nach einem super-seltenem Item oder Gold, musst keine Gegner bezwingen, der Community-Aspekt steht hier viel mehr im Vordergrund als bei World of Warcraft oder Bounty Bay. Man trifft sich, steht einfach herum oder liegt zusammen in der Sonne, plaudert nebenbei“, sagt er. „Die besondere Stärke von SL liegt für mich darin, dass man mit Aktionen in der virtuellen Welt in der realen Gutes tun kann, etwa Wahlkämpfe, Demos, Benefiz- und Charity-Veranstaltungen. Da hast du das Gefühl, Teil einer Gruppe Gleichender zu sein.“



Den Fernsehturm und seinen Sockel am Alexanderplatz gibt es auch im virtuellen Leben von Second Life. Und sogar Bettler

Mimbee Schnyder (oben) ist das Alte Ego von Volker Bonacker. Sie tummelt sich im virtuellen Berlin, entspannt sich – und sieht einfach gut aus

SCREENSHOTS: SL; KIRSTEIN

ONLINESPIELE FÜR VIELE TEILNEHMER IM VERGLEICH

Second Life Das Spiel gehört zur Kategorie der sogenannten Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), Spiele für unbegrenzt viele Teilnehmer also. Seit langem streiten sich die Experten darüber, ob es sich bei Second Life wirklich um ein Spiel handelt. Schließlich sind keinerlei Ziele oder Aufgaben vorgegeben. Für viele macht aber genau das den Reiz aus. Zwar ist die 3D-Grafik vergleichsweise bescheiden, und man muss schon wirklich selbst aktiv werden, um was zu erleben – aber dann kann es richtig spannend werden. Das Spiel kann gratis aus dem Internet geladen werden (32 Megabyte). Auch die Basic-Mitgliedschaft ist kostenlos. Wer jedoch virtuelle Grundstücke erwerben will, muss Premium-Mitglied werden. Das kostet monatlich 9,95 US-Dollar, bei längeren Zeiträumen wird es etwas billiger. www.secondlife.com/world/de/. Infos bei Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Second_Life

World of Warcraft In einer Fantasy-Welt voller Elfen, Orks und Monster kann der Spieler eine Vielzahl von Aufgaben oder Missionen (Quests) annehmen, die ihm Erfahrungspunkte und virtuelles Geld, Ausrüstungsgegenstände, oder andere sogenannte Items einbringen. Wie in fast allen Spielen dieser Art können die

Spieler Gruppen bilden, um gemeinsam zu kämpfen oder Aufgaben zu erledigen. Kosten: 19,95 für das Spiel selbst; 29,95 für die Erweiterung (Add-on) „The Burning Crusade“. Neben den Anschaffungskosten für das Spiel fallen laufende Kosten für den Server an. Der erste Monat ist frei, danach kostet das Abo je nach Laufzeit zwischen 10,99 und 12,99 Euro pro Monat. Im Handel sind Prepaid-Karten für 26,99 Euro erhältlich, damit kann 60 Tage gespielt werden. www.blizzard.de www.wow-europe.com/de

Bounty Bay Historischer Boden unter virtuellen Füßen: Bei Bounty Bay Online geht es um Händler, Handwerker und Hafenstädte zur beginnenden Neuzeit. Und um Piraten. Viele Piraten. Wenn Fantasy-Welten fremd sind, kann hier Vergangenheit hautnah erleben und als rüchloser Pirat oder Freibeuter in königlichem Auftrag kämpfen, eine Karriere als geschickter Handwerker einschlagen oder es zu unermesslichem Reichtum als gewiefter Händler bringen. (Siehe Berliner Morgenpost vom 24.02.) Kosten: 29,95 Euro, darin ist der erste Monat Spielzeit enthalten. Wer danach weiter spielen möchte, muss eins der folgenden Pakete erwerben: 1 Monat: 9,99 Euro, 3 Monate: 27,49 Euro, 6 Monate: 49,99 Euro. www.bountybay.de.