

57. Jahrgang

# Wirtschafts

IM DIENST DER SOZIALEN MARKTWIRTSCHAFT · MITBEGRÜNDET VON LUDWIG ERHARD

**Bild**

| BERLIN |

## Metropole mit vielen Gesichtern

| BRANDENBURG |

## Neue Perspektiven entdecken

| BERLIN-BRANDENBURG |

## Zwei Länder – ein Standort



■ STANDORT

**Berlin-Brandenburg**

Oktober 2007

**KPMG**

| WEB 3D: HAUPTSTADT ALS INNOVATIONSZENTRUM |

## Berliner Unternehmen sind Trendsetter des 3D-Internets

*Der Fernsehturm am Alexanderplatz steht schon in Second Life. Wie das Original misst er auch im dreidimensionalen Internet 368 Meter, gebaut von Berliner Programmieren.*

*Im „Alex“ hat TV Berlin eine virtuelle Repräsentanz bezogen, einige Straßen weiter produziert der Springer-Verlag die erste Boulevardzeitung zu Second Life, den AvaStar.*

Seit der Berichterstattung über Second Life befassen sich zunehmend mehr Konzerne und Mittelständler mit den Anwendungsmöglichkeiten eines dreidimensionalen Internets. Während die Entwicklung anfangs noch allein von Second Life getragen wurde, arbeitet mittlerweile eine Reihe von Unternehmen an neuen 3D-Welten: Electronic Arts und die TV-Produktionsfirma Endemol, MTV und Sony, und die Softwareentwickler von IBM.

Die Hauptstadt hat sich in diesem Zusammenhang als eines der führenden Medien- und Innovationszentren bei der Entwicklung virtueller Welten etabliert.

### Ein führendes Medien- und Innovationszentrum für virtuelle Welten

In Second Life entsteht seit 2003 eine neue digitale Öffentlichkeit. Anders als bei herkömmlichen Onlinespielen entstammt die Mehrheit der Nutzer einer überaus gebildeten und kaufkräftigen Zielgruppe. Sie ist international ausgerichtet, technikbegeistert und konsumorientiert. So sind in Second Life insbesondere Marken und Unternehmen präsent, die Einfluss auf die Lebensqualität haben (Lifestyle, Mode, Unterhaltung) haben.

Der Autor des Beitrags, Michael Schumann, ist geschäftsführender Gesellschafter der Zühlke Scholz & Partner Agentur für Kommunikation GmbH, Berlin ([www.zsp-berlin.de](http://www.zsp-berlin.de)). ZS&P zählte zu den ersten Kommunikationsagenturen in Deutschland, die Anfang 2007 mit einer virtuellen Präsenz in Second Life für bundesweite Aufmerksamkeit sorgten.



Er ist Gründer und Moderator des Forums „Second Commerce“ auf der Business-Plattform XING, dem mittlerweile ca. 300 Entwickler und Service-Provider virtueller Welten angehören. Michael Schumann verfügt über einen klassischen Agentur-Background, mehr als 10 Jahre Erfahrung in Marketing, Kommunikation, PR und Public Affairs, und ein nachhaltiges Netzwerk in Wirtschaft, Medien und Politik. Neben seiner Tätigkeit bei ZS&P ist er Mitglied des Vorstands des Deutschen Journalisten Verbands (DJV) Berlin, Mitglied des Bundessenats des Bundesverbandes für Wirtschaftsförderung und Außenwirtschaft (BWA) und Mitglied des Arbeitskreises Public Affairs der Deutschen Public Relations Gesellschaft (DPRG).

Kontakt:

[m.schumann@zsp-berlin.de](mailto:m.schumann@zsp-berlin.de)

SL Avatar: Roy Philbin



Viele Trends für diese neue Welt werden in Berlin gemacht: Die erste Zeitung für Second Life, der AvaStar, kommt aus Berlin ([www.the-avastar.com](http://www.the-avastar.com)), ebenso der erste virtuelle Fernseh-Sender LIFE 4-U ([www.lifeforyou.tv](http://www.lifeforyou.tv)). „Wir recherchieren, drehen und senden ausschließlich in SL“ erklärt Redakteur Lutz Deckwerth. Die Berliner holten u.a. Lang Lang ins Second Life und streamten sein Klavierkonzert zu mehr als 20.000 Fans.

Die Berliner Agentur Zühlke Scholz & Partner ([www.zsp-berlin.de](http://www.zsp-berlin.de)) zählte zu den ersten Full-Service-Agenturen Deutschlands, die Anfang 2007 ein eigenes Büro in Second Life eröffneten. Mittlerweile vom Second Life Betreiber Linden Lab im weltweiten „SL Developer Program“ offiziell zertifiziert, erstellt ZS&P Konzepte zur kommerziellen Nutzung von Second Life, berät und begleitet Unternehmen beim Aufbau von Präsenzen in virtuellen Welten und ist Initiator des ersten SL-Radiopodcasts ([www.sl-trendreport.de](http://www.sl-trendreport.de)).

Angesichts der Einschätzungen von Marktforschern, nach denen sich in weniger als fünf Jahren etwa 80 Prozent der Internetnutzer mit selbst gestalteten Figuren (Avataren) durch ein dreidimensionales Internet bewegen werden, arbeiten Berliner Firmen auch an Konzepten für eigene Web 3D Plattformen. So entwickelt das Berliner Unternehmen Metaversum ([www.metaversum.com](http://www.metaversum.com)), bekannt durch die Social Community Website Yumondo ([www.yumondo.com](http://www.yumondo.com)) eine eigene virtuelle Welt im Stil von Second Life & Co.

#### **Kreativität aus Berlin für weltweit agierende Unternehmen**

Allerdings funktioniert die Kommunikation in virtuellen Welten anders als im herkömmlichen Internet. In Berlin haben sich inzwischen eine Reihe von Agenturen auf Marketing



im dreidimensionalen Internet spezialisiert. So hat die Agentur SL Inworld Productions Unternehmen wie die Deutsche Post oder Quelle mit dem Projekt „ErfinderLand“ erfolgreich in die virtuelle Welt gebracht ([www.sl-inworld.com](http://www.sl-inworld.com)).

Die Berliner Firma Force Sunrise, eine weitere Full-Service Agentur für die Bereiche Web 3D und virtuelle Welten, steht hinter dem Projekt „Second Life CO<sub>2</sub>-neutral“. Nutzer der Online-Welt können den Energieverbrauch ihrer virtuellen Identität durch reale Aufforstungsprojekte in tropischen Regenwäldern wettmachen ([www.forcesunrise.com](http://www.forcesunrise.com)).

Und die ideaa Messe- und Dekorationsbau GmbH ([www.ideaa.de](http://www.ideaa.de)) hat mit „ideaa virtual island“ den ersten deutschen Messeplatz in einer virtuellen Welt geschaffen. Dort haben Unternehmen, aber auch Künstler die Möglichkeit, neue Präsentationsformen auszuprobieren und Konferenzräume anzumieten. Neben den Unternehmen setzt auch die Berliner Kultur auf die kreative Kraft der Virtualität.

Die Berliner Schaubühne führte als erstes Theater das Stück „Alice im Wunderland“ zeitgleich in einer realen und einer virtuellen Welt auf. Der Buchhändler Bernd Sommerfeld organisierte die erste Live-Lesung mit Avataren und initiierte auch einen Berliner Second Life Stammtisch, der regelmäßig stattfindet.

Die Agentur YOUseeMEin3D.com hingegen ist dabei, ganz Berlin in Second Life zu doppeln. Mit newBERLIN entsteht ein interaktiver Ort, der die Vielfaltigkeit und Lebendigkeit der Hauptstadt virtuell erlebbar machen soll und den Liebhaber wie Bewohner der Stadt als Treffpunkt und Informationsplattform nutzen können ([www.berlininsl.de](http://www.berlininsl.de)). Nachdem die Agentur bereits die Gegend rund um den Fernsehturm realitätsnah virtualisiert hat, sollen Avatare demnächst auch Unter den Linden flanieren können.

**Michael Schumann**