

Wissenschaft



Metaversum

Virtuelle Wohnungsbesichtigung: In der Scheinwelt Twinity kann man die digitalen Vertreter seiner Freunde ins eigene Apartment einladen. Per Mausclick lassen sich auch Sofas verschieben oder Bilder aufhängen.



Geschäfte mit dem Doppelgänger

An den Erfolg der virtuellen Welt Second Life wollen nun deutsche Informatiker anknüpfen

Lars-Marten Nagel

Die Reise geht von New Berlin an die Copacabana und von dort weiter zum Times Square in New York. Nicht per Schiff, nicht mit dem Flugzeug - nein, in der Internetwelt Second Life wird gebeamt wie einst im Raumschiff Enterprise. Wer

darauf keine Lust hat, der breitet einfach die Arme aus, hebt ab und fliegt los. Auch das geht in der Online-Parallelwelt.

Mehr als acht Millionen Menschen haben bisher einen virtuellen Vertreter, den sogenannten Avatar, in diese Scheinwelt geschickt. Sie sind geflogen oder haben sich gebeamt. Sie haben sich mit anderen Avataren unterhalten und ihnen ihre Besitztümer gezeigt. Denn mit virtuellem Geld kann man dort auch virtuelle Häuser oder Kleidung erwerben.

Angespornt durch den Erfolg von Second Life wollen bis zum Jahresende gleich mehrere deutsche Firmen eigene Universen online stellen. Zu diesen Weltenschöpfern gehört das Berliner Unternehmen Metaversum. Noch in diesem Jahr will es seine neue Welt Twinity für alle Internetnutzer freischalten. Derzeit tüfteln zwanzig Mitarbeiter in Berlin an dem Paralleluniversum, weitere vierzig Programmierer arbeiten in der Ukraine an dem Projekt.

Der Name Twinity setzt sich aus dem Englischen Twin für Zwilling und Unity für Gemeinschaft zusammen. Die neue Scheinwelt soll der realen Welt der Nutzer sehr nahe kommen. "In Second Life tragen die Avatare nur Fantasienamen. Wir wollen aber, dass Menschen in der Parallelwelt ihre Identität behalten können", sagt Metaversum-Marketingvorstand Mirko Caspar. Auch das Aussehen der Avatare soll so realistisch wie

möglich werden. "Der Nutzer kann sein Gewicht und seine Größe eingeben und außerdem ein Foto hochladen, sodass der Avatar ihm dann sehr ähnlich sehen wird", kündigt Caspar an.

Realität sei auch im Internet gefragt, denn die Nutzer wollten sich dort mit Freunden über ihre Interessen und Hobbys austauschen, sagt Caspar. Diesem Anspruch werde das anonyme Second Life bisher kaum gerecht. Dort können zum Beispiel die Namen der Avatare nur aus einem begrenzten Katalog ausgewählt werden.

Metaversum setzt auf authentische Nutzer und will damit das Erfolgsrezept großer Online-Kommunikationsnetzwerke in den dreidimensionalen Raum kopieren. Die Mitgliederzahlen dieser Netzwerke, in denen sich jeder mit eigenem Profil und Interessen darstellen und mit anderen per E-Mails in Kontakt treten kann, übertreffen jene von Second Life deutlich. Ein Beispiel dafür ist das Netzwerk MySpace mit weltweit mehr als 180 Millionen registrierten Nutzern, die sich je nach Interessenlage zu Gruppen zusammenfinden. Das amerikanische Schüler- und Studentennetzwerk Facebook hat 30 Millionen Mitglieder. Selbst im deutschen Studentennetzwerk StudiVZ sind es zurzeit 2,5 Millionen Nutzer.

Abgesehen von der unterschiedlichen Gestaltung der Avatare bei Twinity und Second Life, ähneln sich die beiden Welten jedoch in mancherlei Hinsicht. Der Nutzer kann seinen virtuellen Stellvertreter wählen, sich eine Wohnung aussuchen und diese beliebig gestalten. Per Mausklick lassen sich beispielsweise Sofas verschieben und Bilder aufhängen. Geld kostet es nur, wenn der Spieler besondere Kleidung, Gegenstände oder Möbel erwerben möchte. Ein einfacher Avatar für den Einstieg ist kostenlos. Um Extrawünsche bezahlen zu können, ist auch bei Twinity eine virtuelle Währung geplant, die man mithilfe einer realen Kreditkarte erwerben kann. Anders als der Linden-Dollar, die virtuelle Währung aus Second Life, wird das Twinity-Geld allerdings nicht wieder in echtes Geld zurückgetauscht werden können. Dafür fehlt Metaversum die reale Banklizenz. Bei dem Unternehmen hofft man aber, dass die Währung auf Online-Marktplätzen wie beispielsweise Ebay weiterverkauft wird.

An einer weiteren Parallelwelt arbeiten zurzeit auch die Programmierer der Coolspot AG aus Düsseldorf. Sie heißt Secret City und wurde vergangene Woche auf der Fachmesse Games Convention in Leipzig vorgestellt. Binnen anderthalb Jahren sollen eine Million Avatare die geheime Stadt bevölkern, hofft der Coolspot-Vorstandsvorsitzende, Roland Bongartz. "Wir setzen auf Entertainment. In Secret City wird es Bars und Clubs mit Live-DJs geben, ebenso Konzerte, eine

Unterwasserwelt, eine Skaterbahn und erotische Angebote", sagt Bongartz. Partys, Flirten und - sofern der Alterscheck bestanden wird - virtueller Sex sollen die Internetnutzer in die Secret City locken.

Ähnlich wie bei Second Life und Twinity muss der Nutzer auch für Secret City zunächst ein Programm aus dem Netz herunterladen. Das ist nötig, um sich in der virtuellen Welt bewegen zu können. Hingegen soll der Zugang zur Parallelwelt Stage Space der gleichnamigen Firma aus Karlsruhe ganz ohne Zusatzprogramm möglich sein. Nur mithilfe des Internetbrowsers gelange der Nutzer in die digitale Welt, sagt Fabien Röhliger, Vorstand des Unternehmens, und fügt hinzu: "Das hat den Vorteil, dass die Nutzer Bekannte, Freunde oder andere Mitspieler zu sich ins virtuelle Wohnzimmer einladen können, indem sie einfach den Link per E-Mail versenden."

Ob Twinity, Secret City oder Stage Space - die deutschen Weltenschöpfer werden es schwer haben, sich durchzusetzen. Dieser Ansicht ist zumindest Maic Masuch, Professor für Computerspiele an der Universität Magdeburg. Der Informatiker, der zurzeit an der Duke University in Durham (US-Staat North Carolina) forscht, warnt vor zu viel Optimismus: "Das erinnert mich an die Dotcom-Blase - nur jetzt in der virtuellen Realität." Masuch spielt damit auf die zahlreichen Pleiten von Firmen für Internettechnologie vor etwa sieben Jahren an, die in den Jahren zuvor mit euphorischen Prognosen an die Börsen gegangen waren. So werde heutzutage auch Second Life völlig überbewertet, sagt Masuch. Selten seien mehr als 30 000 Avatare gleichzeitig online. Tatsächlich gebe es unter den achteinhalb Millionen angemeldeten Nutzern viele Karteileichen, die nur einmal die Second-Life-Szene betreten haben und dann nie wieder kommen.

Zudem werden die kleinen deutschen IT-Firmen auf mächtige ausländische Konkurrenz stoßen: Sony hat bereits seine Parallelwelt namens Home für die Playstation vorgestellt und der Musiksender MTV lockt die Pop-Generation in die eigene Welt nach Laguna Beach. "Nutzer, die Fantasie und Abenteuer erleben wollen, bevorzugen ohnehin große Onlinespiele wie World of Warcraft", sagt Masuch.

Ansgar Schmidt, der für das IT-Unternehmen IBM an Technologien für ein dreidimensionales Internet forscht, ist anderer Meinung. Er sieht einen klaren Trend zur Dreidimensionalität im Web: "Die virtuellen Welten sind erst der Anfang. In Zukunft wird es immer mehr 3D-Seiten geben." Die gleiche Vision hat Sven Gabor Janszky von der Leipziger Beraterfirma Forward2Business: "Wir werden bald mit originalgetreuen Avataren im ganzen Internet unterwegs sein." Beispielsweise werde man in 3D-Geschäften Kleidung virtuell

anprobieren und sehen, ob sie passt. Anschließend könnten die Sachen gleich online bestellt werden.

An solche Perspektiven mag der Wissenschaftler Masuch noch nicht so recht glauben. Dreidimensionalität werde sich im Internet nur dort durchsetzen, wo sie tatsächlich einen Nutzen habe, sagt er und fügt hinzu: "Die Euphorie kann auch ganz schnell wieder vorbei sein."

Berliner Zeitung, 31.08.2007

[Weitere Artikel aus dem Ressort »](#)

[Ähnliche Artikel im Archiv »](#)

[Leserbrief »](#)