

WIRTSCHAFT

30 Millionen Neue

Rumänen und Bulgaren sind in Europa angekommen. Ihnen schlägt Misstrauen entgegen – zu Unrecht **Seite 20**

Das Jahr der Arbeitnehmer?

Vielorts können die Löhne steigen – aber nicht überall

Am Verhandlungstisch waren die Gewerkschaften in diesem Jahrzehnt erfolgreich. Die IG Metall etwa erzielte stets Lohnsteigerungen von mehr als zwei Prozent, oft drei, einmal sogar vier Prozent. Bloß auf den Lohnzetteln vieler Arbeitnehmer kam davon wenig an. Insgesamt haben sie seit dem Jahr 2000 kaum Kaufkraft hinzugewonnen, und selbst viele Metallarbeiter sahen sich trotz der Erfolgsmeldungen aus ihrer Gewerkschaftszentrale im Minus.

Schlicht gesagt, saßen die Arbeitgeber am längeren Hebel. Die Wirtschaft lief nicht, im Ausland winkten niedrigere Kosten. Legionen von Firmen schmolzen über tarifliche Zusatzleistungen ab, andere vereinbarten mit ihrem Betriebsrat, jenseits des Tarifs mehr zu arbeiten oder das Gehalt zu senken, um Jobs im Land zu halten. Klugerweise zogen die Gewerkschaften mit. Der tausendfache Kraftakt ließ die Lohnkosten in Deutschland – gemessen an der Produktivität – sinken, und die hiesige Wirtschaft wurde gegenüber den allermeisten Industrieländern wieder deutlich konkurrenzfähiger. Selbst Topmanager setzen sie laut einer neuen Umfrage an die Spitze der großen europäischen Volkswirtschaften.

Also ändert sich die Machtlage erstmals wieder, in einigen Branchen fehlen schon die Fachkräfte, und die Gewerkschaften treten entsprechend selbstbewusster auf. Was sie jetzt herausholen, wird sich im Durchschnitt der Arbeitnehmer eher niederschlagen als in den Jahren zuvor. Bald schon wird in der Chemieindustrie neu verhandelt. Die Metall-, Einzelhändler- und Bauleute folgen schnell darauf. Man muss gar nicht mit der volkswirtschaftlichen Kaufkraft argumentieren, um nun einen echten Zugewinn für Arbeitnehmer zu fordern – dieses Argument ist schwach, weil wegen aller möglichen Abgaben 100 Euro Mehrkosten für die Unternehmen nur 25 Euro mehr inländischen Konsum erzeugen. Nein, viele Arbeitnehmer haben ihren Teil zur Restrukturierung der Wirtschaft beigetragen, jetzt sollten sie am Erfolg beteiligt werden.

Doch ein zweifaches »Aber« ist auch dabei. Erstens bleibt Deutschlands verbesserte Wettbewerbsposition nur erhalten, wenn die Löhne nicht der Produktivität davonrennen. Zweitens zählt der heutige Achterbahn-Kapitalismus neben vielen erfolgreichen Firmen auch weiterhin eine ganze Reihe darabender Unternehmen. Die brauchen Ventile, um den Druck der Lohnkosten gemeinsam mit ihren Mitarbeitern abzumildern. Deswegen erzeugt es Unbehagen, wenn der Zweite Vorsitzende der IG Metall, Berthold Huber, nun vor allem auf hohe dauerhafte Steigerungen für alle aus ist. Die Wirtschaft braucht mehr denn je Löhne, die mit dem Erfolg variieren. Das bedeutet derzeit vielerorts ein echtes Plus – aber eben nicht überall. **UWE JEAN HEUSER**

60 SEKUNDEN FÜR

Bekleidungsfragen

Nackte im Fernsehen wollen sie in Japan nicht haben, zumindest nicht an Silvester, und so hat der *Real and White Song Contest* vor ein paar Tagen für einen landesweiten Skandal gesorgt. Die Sendung ist so etwas wie die japanische Variante von *Melodien für Millionen*, nur dass der Moderator nicht Dieter Thomas Heck heißt, sondern Monta Mino. Mino-San also hat an Silvester eine Gruppe von Tänzerinnen angesagt, die obenrum fleischfarbene Hemdchen trugen. Empörte Zuschauer hielten es für eine obszöne Nacktshow. Wird in Japan nicht selbst roher Fisch noch keusch mit Reis umwickelt?

Wir Deutschen sind da mehr gewohnt, blossrosa, praktisch fleischfarbene Oberteile sind bei uns keine Seltenheit, und wer das nicht glaubt, muss nur mal an den Flughafen gehen. Es tritt auf: eine Gruppe von Männern, fleischfarbener Hemd, hellblaue Krawatte. Oder besser: fleischfarbener Hemd, hellblaue Krawatte und weiße Manschetten. Oder noch besser: fleischfarbener Hemd, hellblaue Krawatte, weiße Manschetten und Knöpfe in Form von Bulle und Bär.

Man kann sich die Aufschreie empörter Japaner denken, wenn das deutsche Mittelmanagement in Tokyo aus dem Flieger steigt. Langnasen mit nacktem Oberkörper! Deshalb also schleppen Japaner ihre Geschäftspartner gern in die Sushi-Bar. Damit sie sehen, wie man sich züchtig bedeckt. **MARC BROST**



Szenen aus der KÜNSTLICHEN REALITÄT

Die nächste Kolonie des Kapitalismus

In einer Computerwelt namens Second Life schaffen sich Millionen einen virtuellen Kontinent – und eine neue Volkswirtschaft **VON GÖTZ HAMANN UND JENS UEHLECKE**

Ich kniete nieder, als ich festen Boden unter den Füßen hatte, und dankte Gott, indem ich die Erde küsste«, schrieb Christoph Kolumbus am 12. Oktober 1492 in sein Bordbuch. Er hatte Amerika entdeckt und entfaltet das königliche Banner, um von der Insel Besitz zu ergreifen. Wie so viele Abenteurer und Eroberer nach ihm sollte Kolumbus ein reicher Mann werden.

Wer heute, rund 500 Jahre später, noch etwas entdecken will, muss schon an Orte wie Svarga reisen. Dort gibt es Seerosen, deren Blüten wohl mehr als einen halben Meter groß sind. Wenn ihre Knospen platzen, schleudern die Pollen in hohem Bogen in die Luft. Lichter Palmwald bedeckt die zentralen Ebenen, und die Berge sind von einer dichten Haut aus Moosen und Flechten überzogen.

Svarga liegt in einer virtuellen Computerwelt namens »Second Life«. Vor sechs Jahren wurde sie von der kalifornischen Firma Linden Lab erschaffen, und seit sich die Sache mit den blühenden Landschaften herumsprach, ist die Zahl der Siedler nach Angaben der Firma auf 2,3 Millionen emporgeschneit. Wöchentlich melden sich rund 100 000 neue Mitglieder an. Amerikaner, Deutsche, Niederländer, Japaner – fast alle Nationalitäten treffen sich dort. Was sie zu sehen bekommen, ist bemerkenswert detailgetreu. Blätter rascheln im Wind. Sonnenlicht spiegelt sich im Wasser. Schon schießen Städte aus Glas und Stahl in die Höhe. Und all das besteht aus Bits und Bytes.

Second Life gilt deshalb als Vorbote des künftigen Internets. Es verwirklicht eine lang gehegte Utopie unter Computerexperten, Science-Fiction-Autoren und Zukunftsforschern: Virtuelle und reale Welt verschmelzen. Die Menschen sitzen nicht bloß vor dem Computer, sondern tauchen in die neue, dreidimensionale Welt ein, vertreten von einem Abbild ihrer selbst. Dort sind sie frei und können eine Auszeit vom

Alltag nehmen, wann immer sie wollen. Das hat schon der Science-Fiction-Autor Neal Stephenson vor sechzehn Jahren in seinem Kultroman *Snow Crash* vorweggenommen, und der Ökonom Edward Castronova sagt heute: »Second Life ist nicht die erste virtuelle Welt im Cyberspace, aber keine kommt der Wirklichkeit so nahe.« Das meint er nicht nur in Bezug auf die raschelnden Blätter – er meint es auch volkswirtschaftlich.

Castronova ist der Ansicht, dass Second Life ökonomisch inzwischen eine »Erweiterung der realen Wirtschaft« geworden ist. Der Forscher an der Universität von Indiana in den USA gilt als wissenschaftlicher Pionier für virtuelle Welten, und obwohl seine These auf den ersten Blick gewagt klingt, spricht vieles dafür. Schon hat die neue Welt die Manager von globalen Markenkonzernen wie adidas, Dell und Amazon angezogen. Sie glauben, ein nahezu ideales Werbe- und Verkaufsmedium gefunden zu haben: Die Nutzer verbringen im Schnitt 15 Stunden im Monat bei Second Life, ein harter Kern sogar deutlich mehr. Ein Drittel der aktiven Spieler über 21 Jahre ist dort länger als an seinem Arbeitsplatz, und allesamt gelten sie als besonders empfänglich für Werbung, weil sie so konzentriert in ihre virtuelle Welt starren. »Man kann

etwa ein virtuelles Konzert veranstalten und am Ausgang die CD verkaufen«, sagt Jeff Barr, der Trends beim weltgrößten Onlinehändler Amazon analysiert. »Online einkaufen wird zu einem Erlebnis.«

Vier Dinge braucht der Mensch, um ein zweites Leben zu beginnen: einen schnellen Internetanschluss, einen schnellen Computer mit einer hochwertigen Grafikkarte, das kostenlose Programm von der Internetseite secondlife.com – und schließlich einen Namen. Da sind der Fantasie wenige Grenzen gesetzt, und so gibt es »Leon Lunardi« und »Britney Bienenstich«, »Grüne Erde« und »But Wei«.

Dann ist es so weit. In eine alte Burgruine plumpst wie aus dem Nichts der eigene Avatar – so nennt man das dreidimensionale Alter Ego in virtuellen Welten. Cursor rechts, Cursor links. Das zweite Ich scheint dem ersten zu gehorchen. Etwas unbeholfen macht es die ersten Schritte, läuft die verfallenen Stufen hinauf, schreitet durch bewachsene Torbögen, rennt gegen eine Mauer. Zum Glück, so steht es auf einer Holztafel, ist das hier die »Orientierungsburg«, ein Trainingsparcours für Neulinge. Alle paar Meter erklärt ein Schild, wie man sich bewegt, Gegenstände einsteckt oder sich an entlegene Orte teleportiert.

Alle Neulinge tragen das gleiche, unverkennbare Outfit, eine blaue Jeans, ein weißes T-Shirt und Gesundheitslatschen. Zum Glück muss sich in Second Life niemand mit seinen Unzulänglichkeiten zufriedengeben. Neue Klamotten bekommt man an jeder Ecke, vom Lederoutfit bis zum Häschekostüm. Selber schneiden geht auch. Per Mausclick wächst die Bauchmuskulatur, strahlen die Augen blauer, verdoppelt sich die Körpergröße auf hünenhafte Maße. Selbst eine Geschlechtsumwandlung ist kein Problem: Laut einer Umfrage verbirgt sich hinter 27 Prozent der weiblichen Avatare ein Mann und hinter acht Prozent der männlichen eine Frau. Hier darf jeder sein, wer und was er schon immer sein wollte. Die Putzfrau wird zum Supervamp, der übergewichtige Büroangestellte zum Hugh-Grant-Verschnitt. Es ist eine Welt der unbegrenzten Möglichkeiten.

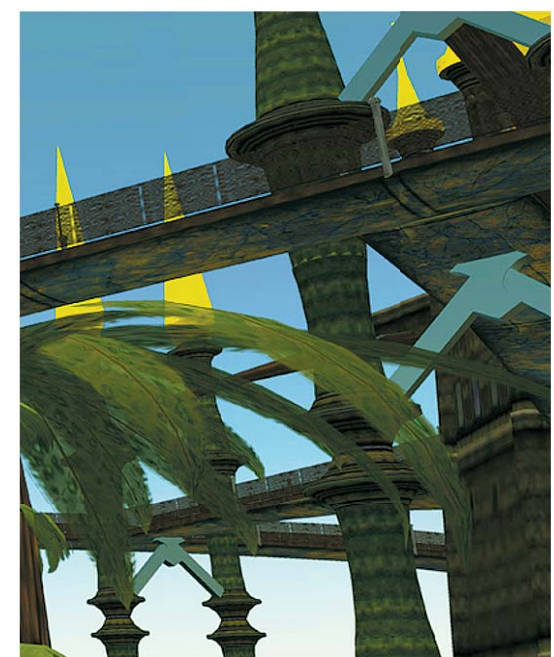
Das alles mag wie ein Computerspiel klingen, ist aber keines. In Second Life müssen keine Monster besiegt, keine Schätze geborgen werden. Wer hier

viel Zeit verbringt, will auf die eine oder andere Weise neu anfangen. Neue Freunde finden. Sein Traumhaus bauen. Teil einer neuen Gesellschaft werden. Alle haben die gleichen Chancen – und je der kann reich werden.

Denn diese Cyberwelt ist kapitalistisch, »im Kern eine Marktwirtschaft und darauf ausgerichtet, dass Nutzer miteinander Geschäfte machen können«, sagt Yochai Benkler. Er lehrt Online-Recht an der amerikanischen Eliteuniversität Yale. Als er zum ersten Mal von Second Life hörte, hatte er gehofft, es könnte eine kreative Welt ohne Besitzansprüche entstehen. Doch inzwischen gibt es dort fast nichts mehr umsonst. Was in den USA der Dollar, ist in Second Life der Linden-Dollar. Die »Zentralbank« – also die Betreiberfirma Linden Lab – tauscht 270 virtuelle Dollar gegen einen echten US-Dollar ein. Und sie erfasst täglich die Größe der virtuellen Binnenwirtschaft, deren Geldumlauf auf umgerechnet rund 360 Millionen US-Dollar gestiegen ist.

Rund 14 000 Unternehmer betreiben bereits ein profitables Geschäft in Second Life. Das sind doppelt so viele wie noch vor sechs Monaten. Neben der Schule, dem Studium oder einem Job im richtigen Leben haben sie etwa eine virtuelle Shopping-Mall aufgemacht, ein Bauunternehmen, einen Club – oder eines der einträglichen Spielkasinos. Mit Computerprogrammen, die Second Life stellt, entwerfen sie digitale Autos und Flugautomaten, Möbel, Mode oder Schmuck, um sie dann zu verkaufen. Zwar reicht der Gewinn meistens nicht, um in der Wirklichkeit auf einen Job zu verzichten. Aber dass sich die Investitionen lohnen, wird mit jedem Tag wahrscheinlicher, an dem die Zahl der Besucher in Second Life steigt.

Fortsetzung auf Seite 18





Die nächste Kolonie ...

Fortsetzung von Seite 17

Das gilt auch für Linden Lab selbst. Einnahmen erzielen die 150 Mitarbeiter vor allem durch den Verkauf von virtuellem Neuland. Außerdem zahlen einige Zehntausend Mitglieder zehn Dollar im Monat für eine »Premium-Mitgliedschaft«, die man braucht, um Land kaufen zu können. Ob das Unternehmen damit schon profitabel ist, verschweigt es allerdings. Zumindest die Investoren sind optimistisch, dass die Welt weiter so rasant wächst wie bisher. Zuletzt bekam Linden Lab 2005 elf Millionen US-Dollar Wagniskapital von Investoren, unter ihnen Amazon-Gründer Jeff Bezos.

Das Wagnis besteht unter anderem in der Technik, die bisher eher wacklig ist. Regelmäßig sind Linden Labs Rechner überfordert, jede Woche muss die Firma das System abschalten. Für virtuelle Läden ist das so geschäftsschädigend wie eine Baustelle vor einem echten Laden. Auch die potenzielle Kundschaft ist noch nicht so zahlreich, wie die Millionen angemeldeter Mitglieder vermuten lassen. Die meisten kommen nur kurz zu Besuch, selten sind mehr als 20 000 Menschen gleichzeitig online.

Allerdings könnten es in einigen Jahren schon 100 Millionen sein – jene Rekordzahl registrierter Nutzer, die kürzlich von der beliebten Internetseite MySpace gebrochen wurde. Und selbst wenn das nicht geschehen sollte, wenn die virtuellen Städte wieder veröden, würde das Second-Life-Prinzip überleben, glauben Computerexperten. Einem Internet, das sich dreidimensional darstellt statt durch flache Seiten voller Text und Bilder, gehöre die Zukunft. Und das sei keine Frage, die nur ein paar Computerfreaks und -spieler betreffe. »Unsere Mitglieder repräsentieren ziemlich gut den Bevölkerungsdurchschnitt«, sagt der Chefentwickler von Linden Labs, Cory Ondrejka. Das Alter liegt im Mittel bei 35 Jahren. Die Hälfte der Mitglieder seien Frauen – und diese bleiben länger dabei als die Männer.

Ganz normale, durchschnittliche Benutzer also, was auch globale Markenfirmen angelockt und überzeugt hat. Sie kaufen Inseln und experimentieren dort mit dreidimensionalen Internetschops. Zu ihnen gehört etwa der Computerhersteller Dell. Dessen virtuellen Laden kann man mit seinem Avatar betreten, sich dort einen Computer aussuchen, ihn bezahlen – und in der Realität nach Hause liefern lassen. Der Musikkonzern SonyBMG stellt Musik vor, der US-Fernsehsender NBC veranstaltet Konzerte – und die Harvard Law School hält ihr Seminar »CyberOne« ab, um neue Formen des Fernstudiums zu testen.

In dieser Woche startet der Energiekonzern EnBW mithilfe der Multimedia-Agentur Pixelpark eine erste Marketingkampagne, und der Axel Springer Verlag gibt seit dem vergangenen Monat eine eigene Zeitung, den *AvaStar*, heraus. Das sind Experimente, keine Geldmaschinen. Es geht um die Erfahrung. »Wir brauchen die Auseinandersetzung mit einem stärker anonymisierten wie dreidimensionalen Internet. So bauen wir Know-how, das wir morgen nutzen können, bereits heute auf«, sagt Gregor Stemmler, der sich für Springer in die neue Welt wagt.

Klick, willkommen in »Amsterdam!« Bei Sonnenuntergang schippern Hausboote durch die Grach-



ten, im Rotlichtviertel reckeln sich spärlich bekleidete Avatare in Schaufenstern. Klick, willkommen im Edge, einem der heißesten Clubs! Go-go-Girls mit riesigen Flügeln tanzen hier zu Disco-Klassikern auf Glastischen. Klick, willkommen im Spaceport Alpha, einem Museum für bemannte Raumfahrt. Im Halbrund stehen hier Modelle der Gefährte, mit denen die Menschheit einst das Weltall erobert hat.

Binnen Sekunden kann man seinen Avatar an jeden freigegebenen Ort in der neuen Welt teleportieren. Viele davon erscheinen merkwürdig fremd. Wie im echten Leben, wenn man zum ersten Mal nach China oder Ghana kommt. »Newbies« werden Neuankömmlinge in Second Life etwas verächtlich genannt, und als Erstes müssen sie ein paar Regeln akzeptieren. Die von Linden Lab entworfenen »Großen Sechs« sind so etwas wie das Grundgesetz: Verhalte Dich nie abfällig anderen gegenüber, weil sie etwa eine andere Religion oder andere sexuelle Vorlieben haben. Belästige niemanden. Greife niemanden an. Verrate nie die wirkliche Identität anderer. Verhalte Dich gesittet. Und störe auf keinen Fall den öffentlichen Frieden. Wer gegen diese Regeln verstößt, wird zwar nicht eingesperrt, schließlich gibt es bisher weder Polizei noch Gefängnisse. Aber er riskiert, dass sein Alter Ego für ein paar Tage aus Second Life ausgeschlossen wird. Bei schweren Verstößen droht sogar die Verbannung für alle Ewigkeit und der Verlust des Besitzes.

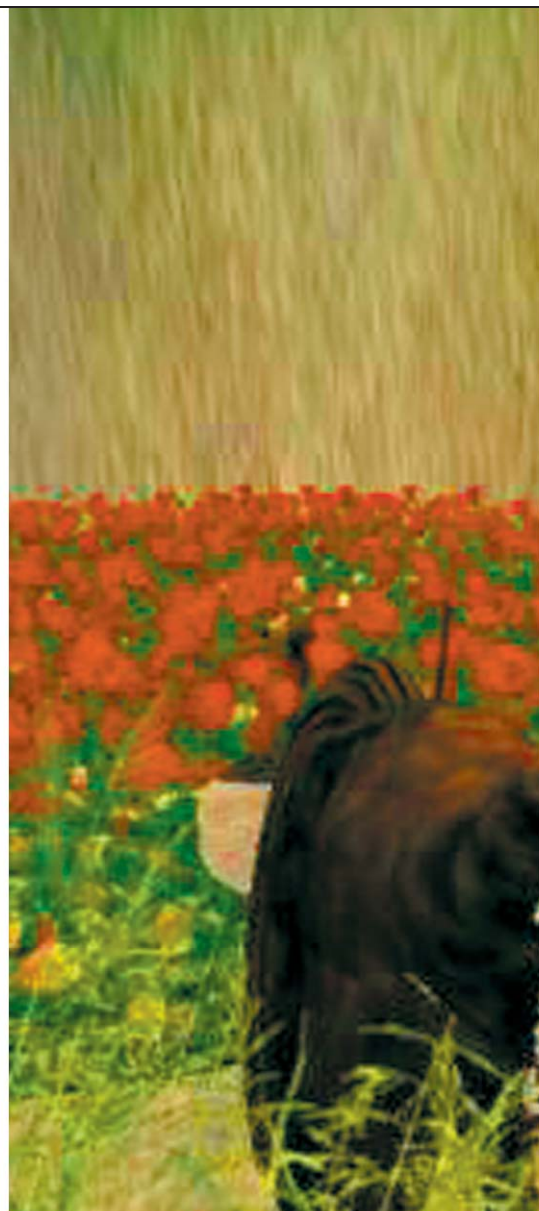
Neben den »Großen Sechs« gibt es noch jede Menge ungeschriebene Gesetze. Selbst wenn es etwa technisch möglich ist, sich ins Wohnzimmer oder in den Swimmingpool des Nachbarn zu teleportieren, gilt das auch in virtuellen Welten nicht als die feine Art. Die Strafen für solche Felegeleien sind subtil. Um gute von schlechten Mitbürgern zu unterscheiden, gibt es ein ausgefeiltes Reputationssystem: Jeder Second-Life-Bewohner darf Aussehen, Verhalten und Behausung des anderen bewerten. Ähnlich wie beim Internet-Auktionshaus eBay entsteht so ein Onlineführungszeugnis, das den gesellschaftlichen Status widerspiegelt. Wer zu viele Negativpunkte sammelt, läuft Gefahr, dass niemand mehr Geschäfte mit ihm machen will – und das ist für fast jeden wichtig.

Ein ledernes Halsband, besetzt mit silbernen Rosen und Blättern, wechselt für 650 Linden-Dollar den Besitzer.

Ein Raumschiff ist keine Sache für Millionäre, der Designer verlangt nur 2750 Linden-Dollar.

Ein Körperlifting nach dem Vorbild von »Scarlett J«, gemeint ist die Schauspielerin Scarlett Johansson, kostet 2000 Linden-Dollar. Haut und Figur garantiert wie das Original.

Materialeknappheiten gibt es nicht in einer virtuellen Welt, also können sie – anders als in der Wirklichkeit – auch den Preis solcher Güter nicht beeinflussen. Ohne Knappheiten gibt es aber keine Preise und keine Märkte, also hat die Betreiberfirma zwei Eigentumsrechte verankert, die Grundlage der Wirtschaft sind: Jeder Teilnehmer hat das Urheberrecht an allem, was er entwirft und dann programmiert. So wurde eine Modedesignerin namens Nephelaine Protagonist, die Avatare verschönert, eine der erfolgreich-



sten Unternehmerinnen in dieser Parallelwelt. Die zweite Grundlage ist der Besitz von Land. Wer sein Traumhaus bauen will, braucht es. Wer einen Laden eröffnen möchte, muss es haben. Wer mit Freunden einen privaten Club einrichten will, kommt auch nicht ohne aus. Land ist aber so knapp, dass ein Grundstück von 4144 Quadratmetern am Wasser, mit einem Einkaufszentrum gleich gegenüber, inzwischen 77 999 Linden-Dollar kostet, und insofern wird schon deutlich: Richtig reich kann man in Second Life als Landbesitzer und Makler werden (siehe Porträt).

Doch ist das wirklich eine Wirtschaft? Kann der Besitz virtueller Parzellen und Modeprodukte Wohlstand sein? Im Prinzip schon. Was einen Käufer findet, hat einen Marktwert. Was ein Bedürfnis befriedigt, hat einen Preis. Was ein gutes Gefühl verschafft, kann zur Ware werden. So entsteht Vermögen. Rund 90 000 virtuelle Güter werden derzeit auf Linden Labs Handelsplattform angeboten.

Erkenntnisse darüber, wie viel Wohlstand tatsächlich in solchen virtuellen Welten entsteht, sind allerdings rar. Manchmal kann man sie indirekt ablesen, etwa dann, wenn einige Spieler ihrem parallelen Leben tatsächlich zum Broterwerb nachgehen. Es gibt schon Unternehmen, die Spieler in Niedriglohnländern wie China anheuern, um das ganze Jahr über virtuelle Gegenstände für solche Onlinewelten zu schaffen. In Zehn- bis Zwölfstundenschichten sitzen sie vor dem Computer, programmieren und erspielen Gegenstände, die ihr Arbeitgeber an Spieler in reicheren Ländern verkauft – an solche, die nicht die Zeit aufbringen wollen, virtuelle Ferraris herzustellen oder magische Schwerter zu fernen.

Die Lohnspieler arbeiten etwa 2000 Stunden pro Jahr für etwa einen Dollar je Stunde. Experten schätzen, dass es weltweit mehr als 20 Millionen Menschen gibt, die oft und gern in Spielewelten eintauchen. Insgesamt hätten sie hochgerechnet ein virtuelles Vermögen von mehreren Milliarden US-Dollar geschaffen, auch wenn nur ein Bruchteil davon wirklich umzutauschen ist. Aber was es nicht immer so, wenn Menschen ein neues Territorium urbar machen oder einen neuen Markt erschlossen? Auch die Pioniere der realen Neuzeit in Afrika, Asien oder Amerika konnten ihren Besitz zunächst nicht einfach verkaufen.

Kapitalistisch mag es zugehen in Second Life, aber meistens nicht sehr demokratisch. Demokratie gibt



es nur auf wenigen kleinen Inseln: in Neufreistadt beispielsweise, einer Inselrepublik mit bayerischer Dekoration, wo der hagere Avatar Ashcroft Burnham gern seine Besucher herumführt. Während Schneeflocken vom Himmel rieseln, doziert er: »Neufreistadt ist die erste und einzige richtige Demokratie in Second Life. Es gibt Parteien, ein Parlament, eine Verfassung und 50 Einzelgesetze.« Wer diese Gesetze nicht achtet, muss die harte Hand des obersten Richters fürchten, der niemand anders ist als Ashcroft Burnham: Er verurteilt Straftäter zu Zahlungen an die Stadtkasse, zum Aufsammeln von Datenmüll, den Besucher in der Stadt zurückgelassen haben, oder dazu, alle 3-D-Bäume des Ortes zum Winteranfang zu schmücken. »Wer sich nicht beugt, wird verbannt«, sagt Ashcroft.

In Second Life ist die junge Republik Neufreistadt eine Ausnahme. Tim Guest, Autor eines demnächst erscheinenden Buches über Second Life, sagt über den Großteil dieser Parallelwelt: »Die Welt hat viel vom Wilden Westen. Nicht einmal einfache Probleme des Zusammenlebens sind geregelt. Angenommen, Sie würden ein Stück Land kaufen, um eine Bar mit Meerblick zu eröffnen, und ein anderer würde Ihnen die Aussicht mit einem Hochhaus verbauen – Sie wären absolut machtlos.« Einmal hätten Bewohner riesige Penisse aufgestellt, um die Nachbarn zu vertreiben und billig an ihr Land zu kommen. »Damit haben sie nicht einmal gegen die »Großen Sechs« verstoßen, da es ja ihr Privatgrund war.«

Greg Lastowka, Professor für Online-Recht an Rutgers School of Law in den USA, vergleicht Second



Life daher mit einem Königreich im 15. Jahrhundert: An der Spitze stände die Betreiberfirma Linden Lab, sie könne Gesetze erlassen und ändern, wann immer sie wolle. Ein Modell für das Internet von morgen? »Tatsächlich ist es eine autokratische Gesellschaft, in der Linden Lab die totale Kontrolle ausübt. Das hat wenig mit dem Pluralismus zu tun, der das Internet auszeichnet.« Bei Linden Lab kennt man die Vorwürfe, ist aber noch nicht so weit, die eigene Allmacht aufzugeben. »Wir prüfen das und sind uns bewusst, dass ein Unternehmen allein das Internet der Zukunft nicht beherrschen kann«, sagt Linden Labs Chefentwickler Ondrejka.

Freiheit und Gesetzlosigkeit erscheinen anderen Benutzern ohnehin als das größere Problem dieser neuen utopischen Welt. Denn in Wahrheit schiebt Linden Lab kaum Aufpasser los. Es gibt Verbrechen in Second Life. Es gibt sogar ein gutes Dutzend Mafiaclans. Das organisierte Verbrechen trifft man zum Beispiel im Café Jack. Dort nimmt Tommy Fitzsimons, ein ranghoher Mobster mit Vorliebe für helle Anzüge, beim Latte macchiato Aufträge entgegen. Man fühlt sich gleich in den Kinofilm *Der Pate* mit Al Pacino versetzt – nur ist Second Life sehr viel näher an der Realität:

»Tommy, was kannst Du für mich erledigen?«
»Wenn es da jemanden gibt, der Dich nervt oder Dein Geschäft behindert, finden wir ihn und machen ihm Deine Sicht der Dinge deutlich.«

»Tommy, kannst Du jemanden beseitigen?«
»Unglücklicherweise kann man ja gegen einen Avatar keine Gewalt anwenden. Aber es gibt Wege ... Wir benutzen Hightechwaffen, kleine Programme, die den Computer Deines Freundes so verlangsamen, dass er keinen Spaß mehr hat und verschwindet. Oder wir erschleichen uns sein Vertrauen und nehmen ihm dann sein Geld ab.« Täglich brechen Avatare in fremde virtuelle Häuser ein und nehmen alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist, manch ein Besucher suchte am nächsten Morgen auch schon seinen Ferrari vergebens. Am Ende des Treffens geben der Mafiosi Tommy doch noch preis, was es kostet, jemanden virtuell um die Ecke zu bringen. »Ich würde sagen, so bis 15 000 Linden-Dollar – umgerechnet 40 Euro.

Angst vor Strafverfolgung muss Tommy Fitzsimons, der in Wirklichkeit ein Highschool-Kid namens Tyler aus der Nähe von Washington ist, nicht haben – die Drecksarbeit lässt er von anderen Avataren erledigen, die sich in der Mafiahierarchie noch nicht hochgearbeitet haben. Bis jetzt ist es ohnehin noch niemandem gelungen, eine Straftat aus Second Life vor ein echtes Gericht zu bringen.

➤ Weitere Informationen im Internet: www.zeit.de/computer

Im zweiten Leben reich geworden

Ailin Gräf ist Lehrerin und die erste Dollarmillionärin in der virtuellen Welt von »Second Life«. Inzwischen beschäftigt sie 30 Mitarbeiter in China **VON CHRIS KÖVER**

In ihrem Büro trägt Anshe Chung ein knappes Hemd, enge Jeans und Plateausandalen. Eine erfolgreiche Unternehmerin hätte man sich anders vorgestellt. Doch erfolgreich ist diese zierliche Frau trotzdem, sehr sogar: Vor kurzem gab sie bekannt, dass sie es mit dem Handel von Immobilien zur Dollar-Millionärin gebracht hat.

Das Land, das Anshe Chung kauft und verkauft, ist allerdings kein richtiges Land. Ihr Büro mit dem grauen Teppichboden, den Glastischen und den roten Stühlen ist auch kein richtiges Büro. Alles ist virtuell. Alles besteht aus Computercode, nicht aus Erde, Stahl und Glas, und man kann es nur auf Computerbildschirmen betrachten. Nicht einmal Chung ist ein Mensch aus Fleisch und Blut, sondern ein sogenannter Avatar, eine Computerfigur. Sie existiert in der Onlinewelt Second Life, die von der Firma Linden Lab aus Kalifornien geschaffen wurde.

Wenn Chung dort ihre Textbotschaften schreibt und sich auf diese Weise unterhält, liegen ihre Hände abwechselnd im Schoß oder sie hält sie vor sich in die Luft, als würde sie auf einer unsichtbaren Tastatur tippen. »Bitte setz dich doch. Das hier ist noch eine Baustelle, aber eigentlich müsste es schon funktionieren«, tippt sie und deutet auf einen Stuhl in der Ecke des Raumes.

Nicht virtuell ist dagegen Chungs Vermögen. Es ist echt. Denn die Währung von Second Life, genannt Linden Dollar, kann man in US-Dollar umtauschen. Genau wie Euro oder Yen.

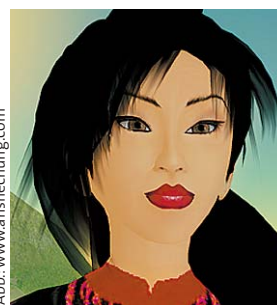
Anshe Chung kichert, wenn sie daran zurückdenkt, wie sie ihre ersten Linden Dollar verdiente. Sie kichert oft und gern. Ihre schmalen Schultern bewegen sich dann auf und ab, und der Kopf mit den elegant gescheitelten schwarzen Haaren neigt sich. Solche Bewegungsabläufe hat Chung schon an andere Avatare verkauft, damit sie besser tanzen, küssen oder schmunzeln können. Chung erteilte Neulingen in der virtuellen Welt sogar schon Unterricht in virtuellen Liebespraktiken.

Chung hatte also von Anfang an ein gutes Gespür fürs Geschäft. Oder besser gesagt: Ailin Gräf hatte dieses Gespür. Sie ist die Frau aus der realen Welt, die den Avatar namens Anshe Chung geschaffen hat. Gräf ist Chinesin, seit zehn Jahren mit einem Deutschen verheiratet und lebt in der Nähe von Frankfurt am Main. Aber daneben führt sie seit Anfang 2004 auch ein Second Life, ein zweites Leben, als Anshe Chung.

Gräf mag an Second Life, dass diese Onlinewelt von ihren Besuchern und Bewohnern selbst gebaut wird. Jeder Hügel, jedes Haus, fast alles, was es in Second Life gibt, wurde von ihnen geschaffen. Sie können sogar Spiele oder Bewegungsabläufe erfinden. All dies können sie für Geld verkaufen – für virtuelle Linden Dollar oder gleich für Währungen aus der realen Welt.

Schon wenige Monate nach ihrer Ankunft in Second Life gründete Gräfs Avatar die virtuelle Firma Anshe Chung Studios (ACS) und stieg in den damals

boomenden Handel mit Grundstücken ein. Ihr Geschäftsmodell: Für Standardpreise kaufte sie die virtuellen Grundstücke anderer Bewohner, verschönerte sie und verkaufte sie zu einem höheren Preis weiter. Sie verhielt sich wie eine Immobilien-Unternehmerin in der realen Welt. Sie wurde bald die reichste Einwohnerin von Second Life.



ANSHE CHUNG ist das virtuelle Gegenstück zur Unternehmerin Ailin Gräf

Dabei hat sie sich nicht nur Freunde gemacht. Im Jahr 2005 kaufte Chung einen Landstrich, und der Vorbesitzer setzte nach Rücksprache mit Chung die bisherigen Bewohner vor die Tür, damit Chung eine private Wohngegend für französischsprachige Einwohner hochziehen konnte. Offenbar kann diese Frau, die so viele Fragen mit einem Augenzwinkern beantwortet und sofort zum Du übergeht, im Geschäft unerbitlich sein. Um das schnell wachsende Geschäft zu bewälti-

gen, hat Gräf auch eine Firma in der realen Welt gegründet. Seit Anfang 2006 betreibt sie gemeinsam mit ihrem Ehemann Guntram Gräf die Anshe Chung Studios im chinesischen Wuhan. Die Firmengründung hat Chung/Gräf damals mit Geld finanziert, das sie zuvor schon in der virtuellen Welt erwirtschaftet hatte: 27 Millionen Linden Dollar hat sie dafür in eine Million Yuan umgetauscht. Das entspricht etwa 75 000 Euro.

Ihre Entscheidung für den Standort begründet sie damit, dass es in China schon alltäglich sei, sein Geld in virtuellen Welten zu verdienen. Tatsächlich verbringen Millionen Chinesen ihre Freizeit im Internet, und immerhin einige Zehntausend leben davon, dieses Freizeitvergnügen zu organisieren. Ihre derzeit 30 Angestellten bekommen nur niedrige Löhne. In Wuhan lassen sie virtuelle Landschaften entstehen. Anshe Chung Studios verhilfen sogar anderen Unternehmen zu einer virtuellen Niederlassung in Second Life: dem US-amerikanischen TV-Sender NBC zum Beispiel und mehreren amerikanischen Universitäten.

Chung ist in Second Life mittlerweile Großgrundbesitzerin, ihr gehören 36 Quadratkilometer virtuelles Land. Das ist etwa ein Siebtel der gesamten Fläche und damit ungefähr so, als gehörte in Deutschland ganz Niedersachsen einem einzigen Immobilienhändler. Auf ihrer eigenen Inselgruppe namens Dreamland betreibt Chung Wohngebiete für unterschiedliche Nationalitäten und Subkul-