



Flugbereit: Ein Avatar, ein virtueller Stellvertreter für den echten Menschen an der Computer-Tastatur.

BILD: ARCHIV

Aufbruch in die dritte Dimension

Neue Evolutionsstufe für Internet-Plattformen wie „Second Life“

Mit der jungen Generation, so Experten, wird sich das virtuelle Leben im Netz intensivieren.

VON WILFRIED URBE

Gibt es ein echtes Leben im virtuellen? Eine zweite Existenz in den Weiten des Web jedenfalls dürfte in Zukunft wohl der Normalfall sein. Zwar ist jetzt vom „Niedergang“ des Hype die Rede, nachdem zuvor der Siegeszug des riesigen dreidimensionalen Chatrooms im Internet, „Second Life“, beschworen worden war. Aber: Immerhin ein Prozent der Deutschen führt mit einem Avatar als Stellvertreter laut einer aktuellen Untersuchung ein Doppelleben in der virtuellen Welt, weitere zwei Prozent tun es gelegentlich und sechs Prozent selten.

Zudem sind mit „Entropia Universe“, „Twitter“ und „There“ ähnliche Sphären entstanden, die offenbar eine Völkerwanderung der Avatare ausgelöst haben. Parallel dazu boomt die Game-Industrie, die die Entwicklung virtueller Milieus vorantreibt. Nach einer Erhebung der Berliner Unternehmensberatung Goldmedia sollen bereits 15 Millionen Menschen in Deutschland „Casual Games“ im Internet spielen.

Diese „Gelegenheits“-Spiele seien leicht zu erlernen sowie zu bedienen und benötigen keine aufwendige Hardware. Anbieter wie Electronic Arts und die Fernsehproduktionsfirma Endemol stehen in den Startlöchern, um Fernsehshows ins

Web zu bringen. Über eigene Avatare sollen Spieler in virtuellen Versionen der TV-Sendungen teilnehmen können – auch eine Verbindung von Fernsehen und Internet ist geplant.

„Heute bewegen sich mehr als eine Milliarde Menschen auf den mehr als sechs Milliarden Websites des Internet und haben dort im letzten Jahr nach Veröffentlichungen des Bundesverbands Digitale Wirtschaft 3,5 Billionen Euro umgesetzt.“ Das betont Herbert Kircher, Leiter des deutschen IBM Entwicklungszentrums in Böblingen. Für ihn ist es ganz klar, dass sich Internet zukünftig zu einer dreidimensionalen Plattform wandeln wird. IBM arbeitet bereits mit einer Reihe von Kunden an Geschäftsanwendungen für virtuelle Welten. Kircher: „Können beispielsweise Gebrauchsanweisungen in der Zukunft dreidimensional dargestellt und damit vereinfacht werden? Können Kunden beim Kauf von Einrichtungsgegenständen ihre reale Wohnsituation im virtuellen Umfeld mit den exakten Abmessungen nachbilden, Probewohnen und letztlich maßgefertigte Waren bestellen? Kann ich zukünftig das Hotelzimmer meiner Wahl im Internet betreten und mich umschauen, bevor ich eine Buchung tätige?“ Mit dieser nächsten Evolutionsstufe, so die Prognose des Entwicklungschefs, beginne das Inter-

**Eine Verbindung von
Fernsehen und Internet
ist in Planung**

net die Rolle auszufüllen, die die frühe Web-Gemeinde ihm eigentlich schon vor 15 Jahren zugeordnet habe: einer Plattform für Interaktion, Meinungs austausch sowie gemeinsamer Ausarbeitung von Ideen.

Dass die dreidimensionale Welt aber das herkömmliche Internet komplett ersetzen wird, wird von Steve Prentice vom US-Marktforscher Gartner bezweifelt: „Ich sehe die dreidimensionalen Welten eher als Ergänzung zu den herkömmlichen zweidimensionalen Webpages, um bessere Visualisierungen zu erzeugen.“ Funktionierende Business-Modelle sind in seiner Sicht zurzeit die wichtigste Herausforderung für das dreidimensionale Internet: „Die meisten Firmen kreieren nur ihre konventionellen Real Business

Modelle in der virtuellen Welt, und das ist ein Fehler. Die dreidimensionale Welt wird wirklich relevant, wenn es um Interaktion und Sozialisation geht. Surfen im Internet ist eine individuelle Tätigkeit, die allein geschieht. In der 3 D-Welt sollten die Menschen zusammenkommen.“ Auch hier nimmt die junge Generation, die jetzt beispielsweise mit Online-Gaming aufwächst, eine besondere Rolle ein.

Prentice glaubt, dass sie, sobald sie erwachsen ist und über Kreditkarten verfügt, den Markt im großen Stil eröffnen wird: „Die erfolgreichen Versuche, die wir jetzt schon

beobachten können, bestehen in einer Kombination aus echten Produkten und 3 D-Welt. Webkin in den USA zum Beispiel verkauft ein Kuscheltier, welches zudem den Zugang zu einer Community ermöglicht.“ Eine Gartner-Studie von diesem Jahr jedenfalls sagt voraus: 80 Prozent aller aktiven Internetnutzer werden im Jahr 2011 über eine virtuelle Identität verfügen.

Andere Experten prognostizieren eine Verdoppelung der Nutzerzahlen alle zwei Jahre, das Potenzial beziffern sie zurzeit mit bis zu 80 Millionen Nutzern weltweit. Um sie zu erreichen, müssen gemeinsame technische Standards geschaffen werden, die es erlauben, von einer digitalen Welt in eine andere zu gelangen. „Besonders wichtig dabei“, so Anke Vermeulen, Geschäftsführerin des Unternehmens Neonred, „ist ein offener Zugang von der zwei- zur dreidimensionalen Internetwelt.“

In ihrer Sicht werden sich dadurch die 3 D-Welten im Internet sehr viel schneller bevölkern. „Zurzeit sind die Eintrittsbarrieren noch zu hoch: beispielsweise müssen Programme heruntergeladen oder die Steuerung von Avataren gelernt werden.“ Vermeulens Team in Hürth arbeitet im Moment an einem Interface, mit dem Surfer über „normale“ Websites in das Geschehen von Second Life eingreifen können: „Das wird für den Erfolg von virtuellen Welten im Internet ganz wichtig werden.“ Die Entwicklung dahin steht am Anfang, aber sie hat begonnen.