

2009

VIRTUELLE WELTEN: TOP ODER FLOP ? EIN ERFAHRUNGSBERICHT AM BEISPIEL SECOND LIFE

Max Höfferer
Institut für Humaninformatik

Peter Kotauczek
Institut für Humaninformatik

Bernhard Sandriester
Institut für Humaninformatik

Follow this and additional works at: <http://aisel.aisnet.org/wi2009>

Recommended Citation

Höfferer, Max; Kotauczek, Peter; and Sandriester, Bernhard, "VIRTUELLE WELTEN: TOP ODER FLOP ? EIN ERFAHRUNGSBERICHT AM BEISPIEL SECOND LIFE" (2009). *Wirtschaftsinformatik Proceedings 2009*. 156.
<http://aisel.aisnet.org/wi2009/156>

This material is brought to you by the Wirtschaftsinformatik at AIS Electronic Library (AISeL). It has been accepted for inclusion in Wirtschaftsinformatik Proceedings 2009 by an authorized administrator of AIS Electronic Library (AISeL). For more information, please contact elibrary@aisnet.org.

VIRTUELLE WELTEN: TOP ODER FLOP ? EIN ERFAHRUNGSBERICHT AM BEISPIEL SECOND LIFE

Max Höfferer, Peter Kotauczek, Bernhard Sandriester¹

Kurzfassung

Die Entwicklung virtueller Welten schreitet zügig voran. Am Beispiel Second Life werden Anwendungsbereiche (z.B. Product Lifecycle Management) präsentiert, die Entwicklungspotential für zukünftige 3D-Welten haben. Die durch zahlreiche Experimente gewonnenen Erfahrungen des IHI überwiegen die negative Berichterstattung der letzten Monate.

1. Einführung

Der Begriff Virtulisierung war schon in den 80er Jahren ein Trendwort. Es entstanden gerade die ersten Virtual Reality (VR) Anwendungen, die es erlaubten in sehr einfacher Weise eine computergenerierte Umwelt als Realität wahrzunehmen.

Unserer Erfahrung nach lassen sich in virtuellen Welten im Wesentlichen drei Wertschöpfungsquellen identifizieren:

1. Entertainment
2. Financial Services
3. Collaborative Product Lifecycle Management

Alle drei Gruppen der Wertschöpfung bergen eine enorme soziale, legistische und finanzielle Sprengkraft in sich, die sich bereits im Ansatz zeigt. Steuerbehörden, Strafrechtsexperten und Kulturkritiker begannen vor ein paar Jahren sich mit dem Phänomen der virtuellen Welten zu beschäftigen. Aber auch Investoren haben ihren Fokus auf dieses neue Phänomen gerichtet.

Vor 2 Jahren startete ein riesiger Medienhype um die neue virtuelle Welt Second Life. Nach dem Abklingen des Medienhypes stellen sich viele SL Bewohner die Frage wie die Zukunft von SL aussieht, bzw. ob SL oder ähnliche 3D virtuelle Welten überhaupt eine Zukunft haben. Zum Nachteil von SL sind natürlich viele Firmen aus der virtuellen Welt ausgezogen, zum Vorteil für SL wird über die gesamte Thematik viel ernsthafter nachgedacht als bisher.

2. 3D-Welt Second Life

Second Life (www.secondlife.com) ist eine virtuelle Welt, eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird (Definition Linden Lab). Die virtuelle Welt Second Life (SL) ist ein sogenanntes Massive-Multi-Player-Role-

¹ Institut für Humaninformatik, BEKO HOLDING AG

Game sind, wobei das Wort „Game“ im angelsächsischen Sinn zu verstehen ist, das auch ernste Aspekte des Spiels mit einschließt. Die Befürworter rühmten Anfang 2007 die Freiheit der Rollenwahl und die Leichtigkeit des Zugangs. Die Skeptiker wandten schon damals die Gefahren des Missbrauchs und der Weltflucht ein.

Das Institut für Humaninformatik (IHI), die Forschungsabteilung der BEKO HOLDING AG, hat seit Jänner 2007 die Aktivitäten im Second Life (SL) aufgenommen. Der Fokus war und ist die Untersuchung verschiedener Phänomene sowie die Durchführung von Experimenten.

Wir sind von den Überlegungen ausgegangen, die virtuellen Plattformen nicht nur als Präsentations- und Kommunikationsplattformen zu sehen, sondern vielmehr als zukünftiges Geschäftsfeld für die IT-Wirtschaft mit erheblichen realwirtschaftlichen Folgen.

Der BEKO Avatar mit dem Namen "BEKO Kurosawa" trat im Jänner 2007 seinen Dienst im SL an. Für einen Trendmover wie BEKO ist es sozusagen die Pflicht, sich mit derartigen Thematiken zu beschäftigen, Analysen zu erstellen, Wissen anzueignen und Überlegungen anzustellen, für welche Einsatzzwecke sich eine derartige Technologie eignet.

Am Beginn der Entwicklung boomten die Märkte für Entertainment, Infotainment, Shopping aber auch für Finanzdienstleistungen, Immobilien und klassische Dienstleistungen im SL. Die BEKO sieht vor allem im Bereich der Engineering und IT-Services ein weites Betätigungsfeld. Erste Geschäftsmodelle entfalteten sich: innerhalb kürzester Zeit begannen zahlreiche Spezialisten kleine Software-Module um ein paar LindenDollars (L\$) in-world zu entwickeln. Diese werden von anderen gesammelt und zu grösseren Modulen zusammengefügt. Ab einem gewissen Komplexitätsgrad suchen diese neuen Business-Modelle Risikokapital, um die Produkte in-world aber auch out-world zu verkaufen. Für die von Natur aus virtuelle Software gilt die Grenze zwischen Real Life und Second Life nicht. Das gleiche gilt auch für Bankdienstleistungen, Versicherungen, Hedge-Funds, Stiftungen, Werbung, Spartenmedien und ähnlichen Wirtschaftszweigen.

2.1 BEKO Island

Erster Schritt zum Start der Experimente war der Erwerb eines Grundstückes im SL. BEKO betreibt mit dem ca. 65.000m² großen BEKO Island einen Forschungs- und Entwicklungs-Stützpunkt im Second Life. Die Geschwindigkeit der Evolution im SL ist weit grösser als in der Realwelt. Nicht nur aus Marketingsicht war für das IHI die Sammlung von SL-Erfahrungen immens wichtig, um damit dem Wettbewerb einen Know-how-Schritt voraus zu sein.

Immens wichtig war uns, Erfahrungen mit dem Fokus Schnittstellen zum Business in der virtuellen Welt zu sammeln. Folgenden geschäftliche Aktivitäten wurden geplant: Plakat-Werbung, SL-Beratung für Unternehmen und die Errichtung einer CALSI®-Kunsthalle. Diese soll internationalen und österreichischen Künstlern für Ausstellungen von Exponaten zur Verfügung stehen. Auch die Ausbildung von Avataren und Recruitingaktivitäten wurden in Erwägung gezogen.

Real Life Marketing: im April 2007 startete die BEKO HOLDING AG als erstes europäisches Unternehmen eine österreichweite Werbekampagne mit Plakaten, Inseraten in Printmedien und Heckfläche von Bussen (Abbildung 1). Die Werbekampagne der BEKO Gruppe wurde auch 2008 mit Bildern des BEKO Kurosawa fortgeführt und bringt dem Betrachter in der realen Welt die SL Welt näher. Die Wirkung der SL Sujets war in der Werbezielgruppe (Mitarbeiter, Kunden, Neukunden, Entscheidungsträger) sehr polarisierend. Die Kommentare gingen von "Super" bis zu "Was ist denn das für ein Sch...".

Das erste Gebäude auf BEKO Island war der BEKO Tower (Abbildung 1), der mit realem Geld (EURO) am Markt gekauft wurde. Dieses Geschäft wurde über die SL Börse (SL Exchange) abgewickelt.

Diese Börse stellt den Wert der virtuellen Währung LindenDollar (L\$) zum realen amerikanischen Dollar in Relation. Dadurch ist es möglich reale Geldmittel in die virtuelle Welt Second Life zu überführen, dort Geschäfte abzuwickeln, und diese virtuellen Geldmittel in reale Gelder zurück zu transferieren. Zusätzlich können virtuelle Objekte und Grundstücke über SL Exchange bezogen bzw. verkauft werden.



Abbildung 1: Sujet Werbekampagne, BEKO Tower

2.2 Entertainment

Im Bereich Entertainment zeigten sich Anfang 2007 erste Konflikte in der Frage der erlaubten und verbotenen Unterhaltungen. Als Beispiele können die Vorwürfe der Kinderpornografie und der Wiederbetätigung dienen, die ganz neue rechtliche und ethische Fragen aufwerfen (wie vor 15 Jahren zu den Beginnzeiten der Internetentwicklung). So ist es unstrittig, dass ein Avatar als Opfer einer „Tötungshandlung“ eindeutig als Artefakt einzustufen ist, ein auffällig kleiner Avatar als Teilnehmer einer „sexuellen“ Handlung jedoch als „Kind“ eingestuft wird, obwohl es sich in beiden Fällen um reine Datenobjekte handelt. Dieses Beispiel zeigt, wie stark die Symbolbesetzung im Kontext des gesellschaftlichen Umfeldes für die Rechtsfolgen maßgeblich ist. Das gilt auch für „Firmen“, „Territorien“ und „Personen“ im Second Life. Wann gibt es sie und wann nicht?

Die Ortlosigkeit des Second Life wirft Fragen nach den universalen kulturübergreifenden Symboliken und Tabus auf, was Investments in SL mit unwägbareren Risiken belastet.

Der Bereich Entertainment war und ist der am stärksten entwickelte Teil des SL. Fast alle bisher bekannten Erfolgsgeschichten im SL basieren auf Unterhaltung. Selbst sogenannte Liegenschaftsgeschäfte wie jenes der berühmt gewordenen Anshie Chang basieren nicht auf echten Grundstücken, sondern auf der Illusion des Liegenschaftsbesitzes und des damit verbundenen Ausgestaltungswillens.

2.3 Produkte und Dienstleistungen

Produkte müssen entwickelt, definiert, erzeugt, vertrieben und entsorgt werden. Der gesamte Prozess muss finanziert werden wodurch finanzielle Risiken entstehen. Der globale Trend geht in Richtung extrem arbeitsteiliger Zusammenarbeit über weite Strecken hinweg und über sehr viele handelnde Personen. Alle Entscheidungshandlungen dieser vielen Beteiligten erzeugen Daten, die von jedem zu jeder Zeit gelesen und berücksichtigt werden sollten. Und das über den gesamten Lebenszyklus des Produktes (Product Lifecycle Management). Historisch hat das zu der als selbstverständlich angesehenen Forderung der Einheit des Ortes und der Zeit für Produktionsprozesse geführt, die nun massiv in Frage gestellt ist. Wenn es gelingt, parallel zur realen Welt ein synchrones Modell des Produktes im SL aufzubauen, könnten erhebliche Kosten an Abstimmung, Fehlerkorrektur und Transparenzerzeugung eingespart werden.

Die erste Dienstleistung der BEKO war die Konstruktion bzw. der virtuelle Nachbau des Kultautos X-Bow (Crossbow) von KTM (Abbildung 2). Der X-Bow sollte nicht nur nachgebaut werden, sondern auch fahrtüchtig sein und virtuell auf den Fun-Faktor des realen Autos hinweisen. Einige dieser Fahrzeuge wurden zu Probefahrten auf BEKO Island aufgestellt und auch ausgiebig von Avataren genutzt, wie sich später herausstellte. Bei dieser Aufgabe wurden die klassischen Dienstleistungen von BEKO im Real Life im Besonderen Konstruktion (des Autos) und Programmierung (der Funktion) in SL abgebildet.

Da BEKO keine sogenannten Consumer Artikel verkauft, schien es zunächst schwierig Umsätze in SL zu generieren. Allerdings wurde bald festgestellt, dass Dienstleistungen (Bauen von Objekten, Programmieren diverser Funktionen, Gestaltung von Inseln, etc) im SL genauso verkauft werden können wie Produkte selbst. Seit 1 Jahr verkauft BEKO auf SL Exchange verschiedene Objekte wie z.B. Gebäude und diverse Fahrzeuge.



Abbildung 2: X-Bow von KTM im SL

2.4 Collaborative Product Lifecycle Management (C-PLM)

Im Real Life setzt die BEKO Gruppe auf die Technologiestrategie als Integrator von Product Lifecycle Management (PLM) Dienstleistungen. PLM begleitet den Prozess von der Wiege bis zur Bahre eines Produktes oder einer Dienstleistung. Ein ideales Einsatzgebiet im SL:

Ein Objekt das in SL gebaut wird, kann von jedem Beteiligten zu jeder Projektphase eingesehen werden. Durch die Möglichkeit der ständigen Kommunikation und 3 D-Visualisierung im SL können schnell Änderungswünsche realisiert, bzw. neue Vorschläge erbracht werden. Außerdem können mehrere Beteiligte an einem Projekt gleichzeitig bauen, obwohl sie im Real Life weltweit verstreut von ihren PC aus arbeiten.

Für das sog. Rapid Prototyping hat das IHI eine virtuelle Werkbank mit einem eigenen Konzept für Designreviews entwickeln. Die Idee des „PLM Test Grid“ (Abbildung 3) wurde schnell umgesetzt. In mehreren Bauphasen und Stockwerken konnte ein Objekt erschaffen werden, Änderungen durchgesprochen, und das Objekt freigegeben werden. Außerdem wurde der Datenschutz und die Geheimhaltung gewährleistet, indem Avatare nur mit Paßwörtern zu bestimmten Bereichen des Projektes gelangen.

Die Vorteile des PLM Test Grid haben sich bei einem größerem Testlauf gezeigt. Eine Wirkstoffanlage des Tochterunternehmens TRIPLAN AG wurde erstellt und auf BEKO Island platziert (Abbildung 3). Durch die Weiterentwicklung wurde eine Einrichtung auf dem Test Grid errichtet, mit der einzelne Bauphasen demonstriert und vom User konfiguriert werden können. So kann z.B. jeder Avatar ein eigenes funktionstüchtiges Fahrzeug zusammenstellen und gleich mitnehmen.

Objekte die für Kunden im Real Life mit CAX-Tools konstruiert werden (Abbildung 4 - Seilwinde), können am Test Grid sehr einfach visualisiert werden und dienen den Kunden als Anschauungsobjekte.

BEKO verwendet SL auch zur Veranschaulichung von firmeninternen Projekten wie z.B. den Messestand für die Viennatec 2008 (Abbildung 4), bei dem die Optik, Größe, Platzierung von Werbeelementen, etc. geprüft wird.

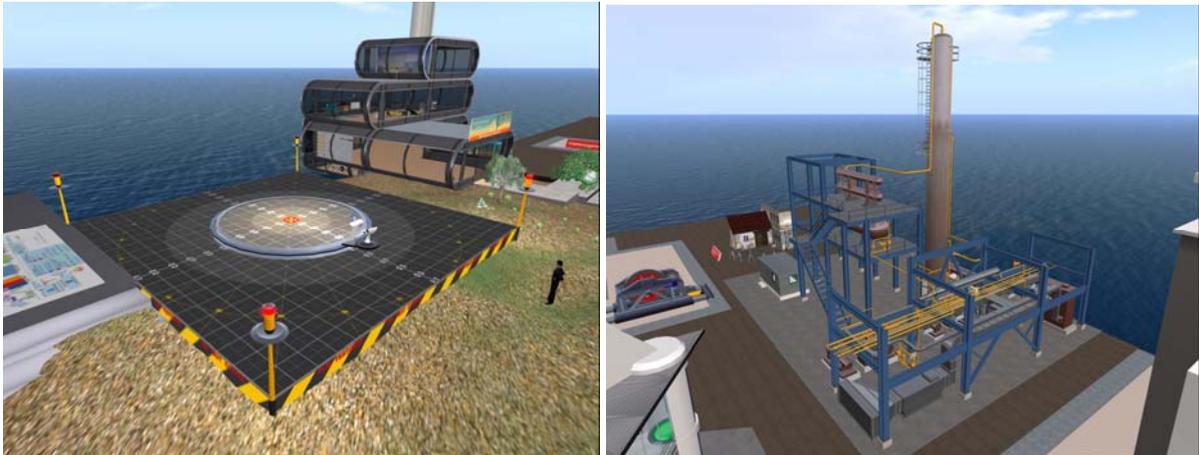


Abbildung 3: PLM Test Grid, Wirkstoffanlage der TRIPLAN AG



Abbildung 4: Viennatec Infostand und Seilwinde

2.5 Sicherheit im Second Life

Ein Versuch des IHI zeigte, dass Objekte zum Teil auch durch Hacks oder Bugs beschädigt oder gelöscht werden können. Jeder Avatar kann zwar die Objekte, die er generiert oder erwirbt in seinem Inventar abspeichern. Mit sogenannten Rezz-Objects (Rebuild Funktion) können größere Baugruppen mühelos wieder zusammen- und aufgebaut werden. Das System hat einen großen Nachteil: wenn der Avatar mit seinem Inventar die aufgestellten Objekte (irrtümlich) selbst löscht oder von Linden Lab gelöscht werden, sind alle Daten verloren.

BEKO entwickelte aus dieser Erkenntnis heraus ein ausgereiftes Storage und Rebuild Konzept: ein „Lager-Avatar“ sichert zusätzlich alle relevanten Objekte. Eine Benutzergruppe mit Richtlinien zu Datenzugriffen und Inselverwaltung wurde eingerichtet. Die Rebuild-Funktionen wurden drastisch verbessert, sodaß sich in kürzester Zeit alle relevanten Objekte exakt wiederaufbauen lassen.

Doch wie ist es mit der Datensicherheit bestellt? Objekte werden auf den Servern von Linden Lab gesichert und nicht am eigenen PC. Mittlerweile existiert zwar eine Sicherungsmöglichkeit, aber die Datenrückführung ins SL ist noch nicht gegeben.

Die Besucher von BEKO Island werden mit einem Avatar-Radar (beinhaltet mehrere Kameras auf der Insel) erfaßt. Jeder Besucher, wird für Zeitraum von einer Woche in einer Liste geführt und dann automatisch gelöscht.

2.6 Finanzdienstleistungen

Das IHI hat viel Zeit in die Untersuchung des SL-Kapitalmarktes investiert. Der Bereich Financial Services / Banken ist unsere Erfahrung nach einer der umstrittensten in virtuellen Welten. EuroSLEX ist die "European Second Life Exchange", eine echte Handelsplattform für den Tausch von Linden\$ in die europäischen Währungen Euro, Britische Pfund und Schweizer Franken. Der aktuelle Kurs bildet sich durch Angebot und Nachfrage, wodurch euroSLEX-Kunden in den Genuss eines besseren Umtauschkurses als bei einfachen Wechselstuben kommen. Die automatische Handelsplattform (www.euroslex.com) reduziert menschliches Eingreifen auf ein Minimum, sodass besonders niedrige Gebühren von nur 0.5% bis 2.5% (je nach Volumen) anfallen. Der Betreiber von euroSLEX ist die Virtual World Services GmbH mit Sitz in Österreich, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Professionalität und Seriosität in Second Life zu erhöhen.

Zur Durchführung der Untersuchungen hat das IHI die First National Second Life Bank (FNSL) gegründet. Durch Einwände zweier Rechtsanwaltskanzleien rückte die juristische Dimension der FNSL-Gründung durch das IHI im SL in den Mittelpunkt der transdisziplinären Forschungsarbeit. Als Detail am Rande kann auch gesehen werden, dass am 27.9.2007 die Firma Linden Lab der BEKO HOLDING AG formell mitgeteilt hat, dass ab sofort alle SL-Rechnungen nach Europa mit Mehrwertsteuer versehen werden.

FOREX ist der internationale Währungsmarkt, wo nicht mit Aktien, sondern mit Währungseinheiten spekuliert wird. Die Firma TeleTrader Software AG hat untersucht, in diesen Markt als „Introducing Broker“ oder als selbstständiger Online FOREX-Anbieter einzutreten. Im letzteren Fall bräuchte TeleTrader allerdings eine Bank-Lizenz. BEKO als Finanz-Holding und zweitgrößter TeleTrader-Aktionär hat ein natürliches Interesse, diese Entwicklung mit besonderer Aufmerksamkeit zu beobachten und über das IHI forschungsmäßig als Partner zu begleiten, um daraus Nutzen zu ziehen. Second Life als exterritorialer Finanzplatz könnte sich als besonders geeignet für FOREX-Transaktionen erweisen, da im SL ohnehin schon Linden\$ gegen verschiedene Währungen gehandelt werden. Zwei amerikanische Softwareunternehmen arbeiten mit Hochdruck an „intelligenten Avataren, die nicht mehr ausschließlich ferngesteuert sind, sondern einen eingeschränkten „freien Willen“ implementiert bekommen, was einen juristisch wirksamen Relais-Effekt in Richtung „Theorie der realen Verbandspersönlichkeit“ bewirken wird.

Laut Bloomberg (14.10.2007) ist der Anteil des „Algorithmischen Handels“ im XETRA bereits auf 50% der Orders gestiegen. Das heißt, jede zweite Order wird bereits nicht mehr von einem Menschen, sondern von einem „Robotrader“ gesetzt. Das ist ein deutlicher Hinweis, dass das faktische Börsengeschehen ohnehin nicht mehr in einem abgrenzbaren Rechtsraum wie einem Staatsgebiet geschieht, sondern in einem virtuellen Regel-„Raum“ der über internationale und bilaterale Vereinbarungen definiert wird und nicht durch Völkerrecht. Auch werden die Handelsentscheidungen nicht mehr von Menschen sondern von Algorithmen, wie es auch Avatare sind, gefällt. Zur Etablierung solcher Robotrader in virtuellen Welten ist es nur mehr ein kleiner Schritt.

Dieser juristische Richtungsstreit, der derzeit in der Rechtsdogmatik durch das österreichische Verbandsverantwortlichkeitsgesetz und durch Euro-SOX entfacht wurde und von dem niemand weiß, welche rechtsbegründende Wirkung das in den nächsten Jahren entfalten wird, ist derzeit das

entscheidende Hemmnis für reale Aktivitäten der FNSL-Bank. Das hat auch Auswirkung auf die aktuelle Frage des IHI, bzw. der FNSL-Bank nach der völkerrechtlichen Definition eines souveränen Staates vs. Pseudo-Souveränität als Negativdefinition in Bezug auf BEKO Island und das dort herrschende Recht. Nur wenn die Exterritorialität des Second Life irgendwie anerkannt wird, kann es zum leistungsfähigen Offshore-Finanzplatz mit ganz neuen Services werden. Dazu ist keine Positiv-Legalisierung im völkerrechtlichen Sinne notwendig, sondern nur die indirekte Anerkennung der betreffenden Länder (in Form rechtsschöpfender Judikatur), dass SL nicht zum eigenen Territorium bzw. zur eigenen Rechtshoheit zählt (Negativ-Legitimierung). Derzeit ist weder das eine noch das andere der Fall, kann aber prinzipiell von jedem Wirtschaftskörper durch Musterprozess erzwungen werden. Deshalb hat auch das IHI als Bestandteil des Rechtskörpers BEKO HOLDING AG die FNSL-Bank vorsichtshalber vorerst als „literarisches Lernspiel“ deklariert, um eventuelle Klagen von Banken bereits im Ansatz abzufangen und damit nicht unfreiwillig passiver Gegenstand eines Musterprozesses zu werden. Gleichzeitig ist aber zeitgerecht ein Wissensaufbau einzuleiten, weil später die Einstiegspreise in diese Finanz-Welt rapide steigen werden.

Mittlerweile sind Bankgeschäfte in SL verboten, da ein großer Finanzieller Schaden (im Real Life) durch Betrugsfälle diverser Unternehmen entstand (Ginko-Bank Pleite, Hacker knacken die World Stock Exchange). Das IHI hat die Aktivitäten der FSNL im Sommer 2008 eingestellt und beobachtet die weiteren Entwicklungen vor allem aus dem juristischen Blickwinkel.

2.7 eLearning

Eine vielversprechende Anwendung für virtuelle Welten ist die Fort- und Weiterbildung. SL als Bildungstool (Institute verschiedener Universitäten, E3C, Wifi, etc.) einsetzen zu können wurde vor allem von einigen Bildungsinstitutionen in den Vordergrund gebracht. Die Interaktion mit 3D Modellen ist verständlicher als die Betrachtung eines Bildes, und dies wiederum verständlicher als eine Beschreibung in Textform. Fragen können in diesem virtuellen Kurs gleich beantwortet, und Meinungen getauscht werden. Dabei ist ein bequemes Lernen von zu Hause aus möglich.

Das IHI hat mehrere Infoveranstaltungen als Einführung in die 3D-Welt des SL veranstaltet. Diese wurden jedoch nur von wenigen BEKO MitarbeiterInnen als Avatare besucht.

2.8 Second Life: ein rechtsfreier Raum?

Noch immer gibt es viele Bereiche und Themen die juristisch nicht geklärt sind:

Welche Auswirkung hat z.B. für Adidas der Verkauf der virtuellen Schuhe? Werden unabhängig von den Einnahmen der virtuellen Schuhe auch mehr reelle Schuhe verkauft, bzw. haben Marketingkonzepte in dieser Richtung auch Chancen auf reellen Erfolg?

Wie ist das Handeln eines Avatars im rechtlichen Sinn zu beurteilen?

Welche Rechtsform wird innerhalb der SL - Real Life Verknüpfung angewandt?

Wie sieht es mit Copyrights aus (Reelle Objekte die in SL nachgebaut wurden, und SL Objekte die in SL nachgebaut werden)?

Durch einen Programmierfehler hatten wir selbst Bekanntschaft mit der SL Police gemacht, weil wir aus Versehen eine komplette Sandbox (Testinsel, die für jeden zugänglich und bebaubar ist) vernebelt hatten. Damals gab es schon die Beschwerdemöglichkeit (innerhalb SL) an Linden Lab. In Form der SL Police überprüft Linden Lab, ob es sich wirklich um einen Verstoß handelt. Je nach Verstoß kann die Strafe von einer freundlich gemeinten Mahnung bis hin zur Stilllegung des Avatar Account reichen. Dabei ist zu erwähnen, daß die Besitztümer des Avatars (Objekte, Scripte, Geld, ...) für den User nicht mehr nutzbar wären.

Wie sind reale Einnahmen und Ausgaben die aus virtuellen Welten stammen (Transaktion \$ zu L\$, L\$ Geschäft, Rücktransfer L\$ zu \$) steuerrechtlich zu behandeln?

Die ersten gerichtlichen Streitfälle belegen den „Rechtlichen Problemfall“ von Virtuellen Gütern. Wie sind Diebstähle oder Illegale Kopien von Virtuellen Gütern zu bewerten? Kann überhaupt eine rechtliche Klage in diesen Fällen erstellt und ein Prozeß verhandelt werden, da es ja nur um virtuelle Güter geht?

3. Resümee

BEKO wird den Fortlauf von Second Life und ähnlichen Welten weiter verfolgen, da frühzeitiges Know-how und Erfahrung in diesen Bereichen von Vorteil sein werden. In der Zukunft wird das 3D-Web mit samt allen virtuellen Welten zum Standard gehören, ähnlich wie heute eine Homepage, ein Facebook, und Suchmaschinen a la Google, dessen Sinn und Nutzen die Fachwelt vor 10 Jahren genauso in Frage gestellt hat.

Nach Auskunft von aktiven SL-Mitgliedern ist vieles einfach zu schnell oder zu früh gekommen. Fakt ist, dass in die Welt der virtuellen Welten Bewegung kommt. Nach dem Pionier Linden Lab hat auch Google einen Internet-Dienst veröffentlicht und tritt mit "Lively" direkt in Konkurrenz SL tritt.

Unserer Erfahrung nach kann SL als Marketing-Tool, als Verkaufsplattform, als Kommunikative Einrichtung, und als Fortbildungssystem verwendet werden. Die unter Punkt 2 beschriebenen Anwendungen haben viel positive Erfahrungen und Aha-Effekte ausgelöst.

Thema Kosten: für das Experiment SL wurde keine exakte Kosten/Nutzen-Rechnung aufgestellt. Die durch die Entwicklung und Errichtung von BEKO Island entstandenen Kosten wurden dem allgemeinen Personalaufwand für Entwicklungen hinzugezählt.

Die Nutzung und Kombination der verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten ist von jedem selbst bestimmbar. Viele Unternehmen aber auch Avatare haben den Rückzug angetreten. Sie mussten die Erfahrung machen, dass ihre Marken sich nicht so gut an Second Life anpassen ließen, wie sie gedacht hatten. Kritiker meinen auch, dass zuviel Realität nachgebaut wird und SL Kunden einfach zu anspruchsvoll sind.

Die Verwendung von Avataren ist mehr ein soziales als technisches Problem. Wenn sicher gestellt ist, dass der Avatar tatsächlich die gemeinte Person ist, wird das Vertrauen in 3D-Welten weiter verstärkt werden.

Die Firma Linden Lab ist sichtlich bemüht Second Life nicht aufzugeben, sondern neue Möglichkeiten zu schaffen. Durch den Führungswechsel bei Linden Lab bewegt sich das Unternehmen von einer „Spielwiese der Programmierer“ hin zu einem umsatzorientierten Unternehmen. Neue Vertriebsmodelle, Leistungen und Einnamensquellen werden diskutiert. Ein Kritikpunkt ist die Abhängigkeit vom Betreiber Linden Lab sowie die Verfügbarkeit und Sicherheit von SL. Für zahlreiche noch verbliebene Bewohner hingegen heißt die Devise „Abwarten, und schauen was kommt!“

So wurde die ursprünglich geplante Errichtung einer CALSI®-Kunsthalle auf Eis gelegt, da es zu wenig Traffic am BEKO Island gab.

Die Beantwortung der eingangs gestellten Frage "SL Top oder Flop" muss sich im Grunde jeder User und jedes Unternehmen selbst beantworten. Viele Unternehmen lernen erst langsam den Umgang mit virtuellen Welten. Unsere Erfahrung zeigt, dass 3D-Marketing sehr stark vom konkreten Nutzen oder Erlebnis abhängt - nur dabei sein ist zu wenig.

Die Antwort liegt irgendwo in der Mitte. Das IHI konnte bis dato aus den zahlreich durchgeführten Experimenten viele Erfahrungen für zukünftige Entwicklungen erhalten.

4. Zukünftige Entwicklungen

Zukünftige Entwicklungen stehen unter dem Stichwort "Reisefreiheit von Avataren". Direkte Verbindung zwischen virtuellen Welten (siehe weiter unten) mit Hilfe von World-browser grenzüberschreitenden Avataren (Travatar, Travel Agent) ist das Gebot in naher Zukunft.

Im Jahr 2007 wurde SL hochgejubelt und anschließend als Spielerei ohne Mehrwerte durch den Kakao gezogen. Inzwischen ist Ernüchterung eingetreten und diejenigen Unternehmen, die *in-world* geblieben sind, haben erkannt, dass virtuelle Welten wie SL mit benutzergenerierten Inhalten und ohne Spielregelwerk keine Spiele im klassischen Sinne sind. Aktuell existieren noch keine Killerapplikationen, es zeichnen sich jedoch Tendenzen ab, die interessante Applikationen in den Bereichen eLearning, kollaboratives Arbeiten bei der Produktentwicklung und im Bereich virtueller Tourismus erwarten lassen. So zeigen erste Themenparks (Abbildung 5 - Davincis Garden) und virtuelle Ausstellungen in Richtung Second Travel.



Abbildung 5: Davincis Garden

Wir gehen davon aus, dass sich das 3D- oder 4D-Web von heute in naher Zukunft anders darstellen wird. Die einst gefeierte Innovation des Internet ist längst veraltet. Der Trend geht eindeutig in virtuelle Welten die über Schnittstellen miteinander kommunizieren. Aktuell (Oktober 2008) werden unter anderem die folgenden 3D-Welten weiterentwickelt:

Twinity: 3D Onlinewelt mit eigenem Avatar

Habbo: Soziale Community in 3D - Zielgruppe Teenager

ClubCooee: 3D Live Community mit Fokus Chat, Musik, Videos und Spiele

SmallWorlds: Virtuelle Welt -läuft direkt im Browser ohne Softwareinstallation

IMVU: 3D Chat mit eigenem Avatar

Freggers: browserbasierte Virtuelle Welt - Zielgruppe Jugendliche

Vivaty Scenes: Virtuelle Community mit eigenen Avatare

Lively: Google's neue virtuelle Welt.

Entropia Universe: Online Rollenspiel

Active Worlds: Nutzer bauen 3D-Welt

Opencroquet: Entwicklungsumgebung für 3D-Projekte im Bereich Kunst, Geschichte und Lernen

Ob das SL in der aktuellen Form überleben wird, werden der Markt (Unternehmen und User) und die weitere Finanzierung durch die Betreiberfirma Linden Lab zeigen. Vielleicht deutet schon die Ankündigung, Second Life bald auch auf dem Handy verfügbar, in die richtige Richtung.