



Die Internet-Plattform «Second Life» boomt

Firmen entdecken eine zweite Welt

Second Life ist die am schnellsten wachsende 3D-Online-Plattform mit momentan über vier Millionen Nutzern. Täglich werden in Second Life rund 1,4 Millionen Dollar umgesetzt! Kein Wunder, dass jetzt globale Marken wie Adidas, Toyota, oder auch IBM, Second Life für ihr Marketing entdeckt haben.

Kaum ein Thema steht momentan so im Fokus der Medienöffentlichkeit wie Second Life. Worum handelt es sich dabei überhaupt? Welche Chancen bietet Second Life den KMU?

Bei Second Life handelt es sich um das erste in der Breite erfolgreiche Metaversum, eine 3D-Umgebung, in der jeder Nutzer in Form eines Avatars teilnehmen kann. Die Zugangsvoraussetzungen sind denkbar gering, ein PC oder Mac mit 3D-Grafikkarte sowie ein Breitband-Internetanschluss genügen, um Teilnehmer dieser neuen Welt zu werden. Repräsentiert wird man durch einen Avatar, quasi seinem virtuellem Alter Ego. Wie in der wirklichen Welt muss der natürlich zunächst in Form gebracht werden, jedoch ist das mit wenig Aufwand möglich. Körperform und Aussehen – ja sogar das Geschlecht – sind jederzeit veränderbar. Jetzt noch etwas Hübsches zum Anziehen kaufen – und schon kann es losgehen!

50 Prozent der Nutzer sind Frauen

Die Nutzerschaft von Second Life unterscheidet sich von anderen Online-Rollenspielen dramatisch. Fast 50 Prozent der User sind Frauen, den grössten Anteil stellt die Gruppe der 25- bis 34-Jährigen dar. Erste Studien bescheinigen ihnen ein überdurchschnittliches Bildungsniveau und Haushalt-Netto-Einkommen. Die Welt von Second Life ist global, etwa 30 Prozent der Bewohner sind aus den USA,

der Rest verteilt sich auf die übrige Welt. 12 Prozent stammen aus Frankreich, 10 Prozent aus Deutschland und Grossbritannien, 1,3 Prozent der Bewohner kommen im wirklichen Leben aus der Schweiz. Die Gesamtnutzerzahl liegt momentan bei 5 Millionen – bei einem Zuwachs von etwa 500000 pro Monat.

Kommunizieren, Konsumieren, Amüsieren

Die Frage drängt sich auf: Was machen all diese Leute in Second Life? Einer der grossen Unterschiede zu herkömmlichen Online-Rollenspielen ist, dass es keine vorgegebene Spielhandlung gibt.

Es müssen keine Aufgaben bewältigt werden, es gibt kein zu erreichendes Ziel. Es gibt aber auch keinen (vorgegebenen) Inhalt, d.h., die Welt muss von ihren Bewohnern selbst erschaffen

werden. Second Life stellt dafür vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung, es kann entworfen, designed, gebaut werden. Vom Kleid für den Avatar bis zum eigenen Heim – in Second Life kann alles selbst entworfen und erschaffen werden. Wer weniger kreativ oder handwerklich begabt ist, kann aber auch das, was andere Nutzer erschaffen haben, käuflich erwerben.

Second Life hat eine eigene Währung

Gezahlt wird mit Linden\$, der Währung von Second Life. Sie ist frei konvertibel und kann gegen echte Dollar getauscht

werden. 1\$ entspricht momentan ca. 200 Linden\$. Zu all dem kommt noch die soziale Komponente, die in allen Online-Rollenspielen eine wichtige Rolle spielt und auf die Second Life bewusst setzt. Die Avatare können sich per Chat unterhalten, sofern sie am gleichen Ort sind oder sich Instant Messages schreiben, wenn sie sich gerade auf entfernten Inseln befinden. Dazu kommt jede nur vorstellbare Form der Unterhaltung – alles, was in der realen Welt der Zerstreuung dient, wird irgendwo sicher auch in Second Life angeboten.

Was macht Second Life so erfolgreich?

Wie erklärt sich aber der rasante Anstieg der Nutzerzahlen, der grosse Erfolg, den Second Life momentan hat? Nun, Second Life hat mit dem Konzept des Metaversums ohne vorgegebene Spielhandlung eine völlig neue Nutzerschicht erschlossen. Viele Second Life-User haben vorher noch nie ein Online-Rollenspiel gespielt. Erfolg und Anerkennung werden nicht im Kampf erworben, soziale, künstlerische, handwerkliche Fähigkeiten sind gefragt. Dies erschliesst völlig neue Zielgruppen und eröffnet auch für Unternehmen die Möglichkeit, sich in einer gewaltfreien Umgebung zu präsentieren.

Wie Unternehmen Second Life nutzen

Was heisst aber all das nun für Unternehmen? Können sie Second Life konkret nutzen? Momentan sind weltweit bereits etwa 100 Unternehmen und Institutionen in Second Life vertreten. Die Spanne reicht dabei von traditionell innovationsfreudigen Firmen wie Adidas bis hin zu Behörden oder politischen Parteien. Alle Protagonisten des französi-

Momentan sind weltweit bereits etwa 100 Unternehmen und Institutionen in Second Life vertreten



sehen Wahlkampfs sind geschlossen mit einer Kampagne in Second Life vertreten, auch der amerikanische Vorwahlkampf hat die virtuelle Welt bereits erreicht.

Auf Unternehmensseite sind naturgemäß Firmen aus dem IT- und Mediensektor stark vertreten, aber auch Branchen wie Tourismus und Handel sind bereits präsent. Die Einsatzmöglichkeiten von Second Life sind vielfältig. Das Gros der Aktivitäten ist natürlich dem Marketing zuzurechnen (Werbung, PR, Eventmarketing, virales Marketing), aber auch für After Sales Service, Research & Development, ja sogar für Human Resources ist Second Life einsetzbar. Die von den Unternehmen verfolgten Strategien sind dabei so unterschiedlich wie ihre Märkte und Zielgruppen.

Welche Chancen bieten sich für KMU?

Second Life ist bei Leibe nicht nur für grosse Unternehmen geeignet, gerade

für flexible und schnelle KMU bieten sich hervorragende Möglichkeiten. Ähnlich dem Internet habe ich die Chance, eine weltweite Nutzerschaft zu erreichen. Die Eintrittsbarrieren für ein Engagement sind relativ gering: Bereits für 80000 Franken ist eine Präsenz möglich, die dem Auftritt grosser Unternehmen in nichts nachstehen muss. Im Kampf um die Aufmerksamkeit der Second-Life-Nutzer und der Medien entscheiden gute Ideen, Geschwindigkeit und Engagement. Felder, auf denen KMU sogar Vorteile gegenüber grossen Organisationen haben können. Entscheidend ist, jetzt zu handeln und nicht zu warten, bis die Konkurrenz vertreten ist.

www.secondlife.com |

Der Autor

Markus Bokowsky ist geschäftsführender Gesellschafter der Bokowsky + Laymann GmbH. Er beschäftigt sich seit über zehn Jahren mit den Einsatzmöglichkeiten von Online-Medien in der Marketing-Kommunikation. Seit Anfang 2006 bietet Bokowsky + Laymann als eines der ersten Unternehmen im deutschsprachigen Raum Dienstleistungen für Unternehmen in Second Life an und hat sich in relativ kurzer Zeit zu einem der führenden Anbieter in diesem Bereich entwickelt.

Weitere Infos

Bokowsky + Laymann GmbH
Marketing in Computer-Mediated
Environments
Friedrichstrasse 1
D-80801 München
Tel. ++49 (0)89-3300869-0
Fax ++49 (0)89-3300869-9
secondlife@bokowsky.de
secondlife.bokowsky.net
