

Warum *Second Life* kein Web 3.0 ist

„gibt hier alles wie in real auch“

Viel einfacher als „in echt“?

- * „Bei einer Besprechung mit Teilnehmern an verschiedenen Orten müssen nicht alle Teilnehmer eine umständliche Konferenztelefonnummer wählen. Man sagt einfach: Wir treffen uns alle vor diesem oder jenem Haus in Second Life.“

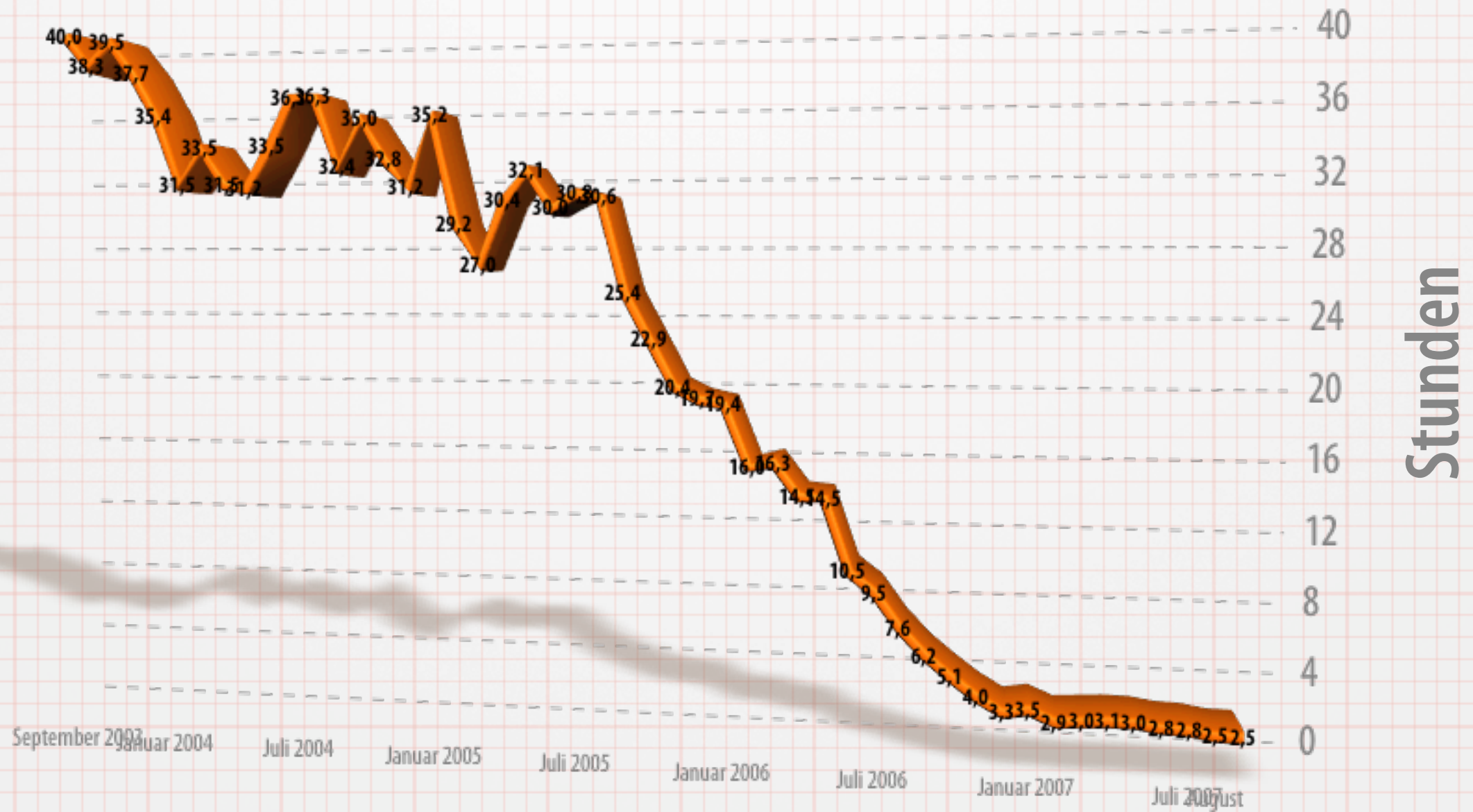
*Philip Rosedale, Gründer von Second Life
im Interview mit der FAZ, 22. März 2007*

- * Eine „Konferenztelefonnummer“ ist natürlich deutlich komplizierter als Second Life. Ein IRC-Client sowieso, oder?

Zahlen!

Wieviele Stunden sind die Nutzer im Durchschnitt in Second Life Online?

— Online-Stunden pro Nutzer im Monat

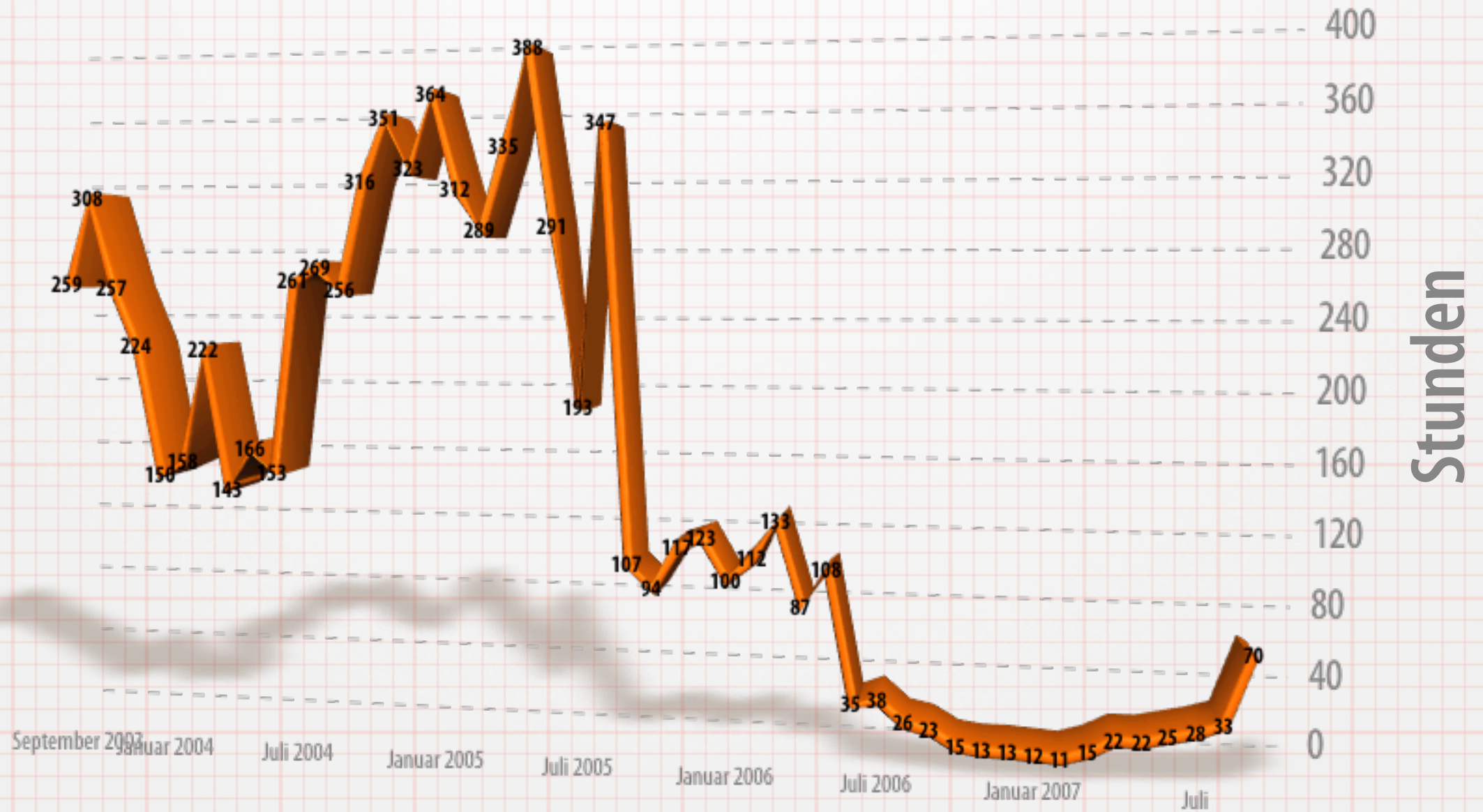


Aktualisiert: Oktober 2007

Daten: Linden Labs / Second Life
Grafik: Alvar Freude, alvar@a-blast.org
<http://alvar.a-blast.org/>

Verhältnis der Online-Stunden *aller Nutzer* zum Wachstum (neue Nutzer)

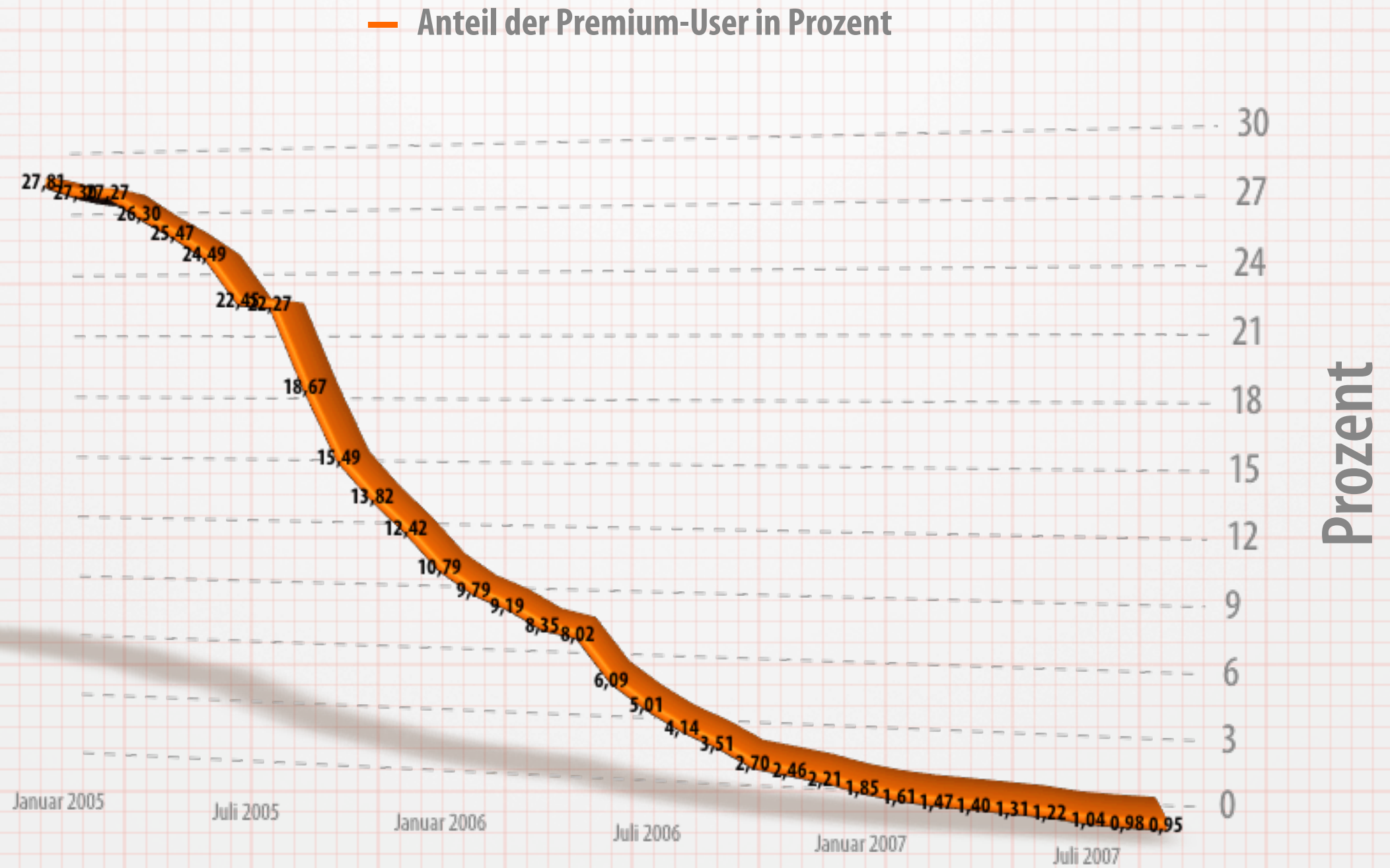
— Gesamt-Online-Stunden im Verhältnis zu neuen Nutzern



Aktualisiert: Oktober 2007

Daten: Linden Labs / Second Life
Grafik: Alvar Freude, alvar@a-blast.org
<http://alvar.a-blast.org/>

Anteil der Premium-User in Prozent aller User



Aktualisiert: Oktober 2007

Daten: Linden Labs / Second Life
Grafik: Alvar Freude, alvar@a-blast.org
<http://alvar.a-blast.org/>

Zahlenspielerereien

- * „Logged In Last 60 Days“ laut Linden Labs am 1.4. 2007:
1 626 207
- * Registrierte User laut Linden Labs Ende Januar 2007:
3 117 287
- * Registrierte User laut Linden Labs am 1.4. 2007:
5 166 092

Zahlenspielereien nachgerechnet

- * Es gibt also angeblich 2 048 805 neue User im Zeitraum von Ende Januar (31. 1. 2007) bis jetzt.
- * Innerhalb der letzten 60 Tage (also der gleiche Zeitraum) haben sich insgesamt 1 626 207 neue und alte User eingeloggt.
- * Es haben sich also insgesamt (wenn man den Zahlen glauben mag) rund 400 000 weniger eingeloggt, als Neuanmeldungen kamen
- * Uuups!

„Estimated In World Business Owners“

- * Rund 2000 User mit positivem Geldfluss ab 200 US-Dollar.
- * Nur: die Zahlen berücksichtigen weder die einmaligen noch die laufenden Kosten für Land!
- * wenn jemand 500 Dollar Geld rauszieht, aber 2000 reinsteckt, ist das kein Gewinn ...
- * Zudem werden Angaben zu monatlichen Umsätzen und gesamte Umsätze (quasi „stand Februar 2007“) vermischt.
- * Und Linden Labs liefert alle Zahlen natürlich ohne Gewähr

Update Oktober 2007: Widersprechende Zahlen

- * Interessanterweise schwankt die offizielle Angabe über die Nutzer in einem Monat mit jeder neuen Zahlenangabe:
- * Mal sind es im März angebliche 5.158.667 angemeldete Nutzer, mal 5.127.769, mal 5.144.889, mal 5.137.072
- * Quelle: Offizielle Linden Labs Zahlen:
http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/economy/stats_200710.xls
http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/economy/stats_200705.xls
http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/economy/stats_200704.xls
- * Man könnte meinen, hier wird jeden Monat neu gefälscht ...

Umsätze

- * Im Gespräch mit der FAZ hat Philip Rosedale bestätigt, dass der Umsatz von Second Life 2006 unter 11 Millionen Dollar lag
- * Wieviel, sagt er nicht.
- * Aber das ist schon mal was anderes als die Abermillionen, die angeblich täglich innerhalb SL gehandelt werden.
- * Anteil der Nutzer mit Zahlungsinformationen – also potentiell(!) zahlende Nutzer – ist nach meinen Recherchen ähnlich gering wie die der Premium-User

Die Millionärin!

- * **Anshe Chung/Ailin Graef** ist laut eigener Pressemitteilung die erste Real-Dollar-Millionärin aus Second Life: aus 10 Dollar eine Million gemacht.
- * **Wer gibt eine PM raus und sagt: ich bin Millionär?**
- * **aber: als Premium-User sind es doch 30 Monate, à 10 Dollar ...**
- * **Die Million ergibt sich aus dem angeblichen Immobilienwert, den sie in SL angehäuft hat.**
- * **Aber das sind alles natürlich vollkommen fiktive Zahlen, laufende Kosten nicht zu vergessen**

Der Testballon ein Monat zuvor

- * Zu eGames einen Monat zuvor: „[...] inzwischen sind das richtig viele US-Dollar und chinesische Yuan, wenn man umtauscht. Ich glaube, ich bin die erste Virtual-World Millionärin [...]“
- * „[...] zumindest in chinesischen Yuan.“
- * 1 000 000 Chinesischer Yuan = 97 018,20 Euro
- * offenbar war die Reaktion darauf so gut, dass sie etwa einen Monat später die Million Dollar ins Spiel brachte ...

Wer hyped Second Life?

„Wer das Internet nicht kapiert, schreibt über Second Life oder eröffnet dort eine Filiale“

(Mario Sixtus)

- * Mario Sixtus schreibt, Web 2.0 stelle Journalisten vor völlig neue Aufgaben, in Second Live gehe es „endlich wieder um Dinge, von denen jeder glaubt Ahnung zu haben: Geld und Sex. Schein und Sein. Wunderbar. Titelstory.“
- * Im merkwürdigen „Internetz-Dings“ funktionierte für Wirtschaft und Werbeindustrie jahrelang nichts wie gewohnt. SL ist nun Internet, aber wie gewohnt: Plakate, Filialen, Werbespots, Verkaufspartys. „Toll. Ganz, wie damals.“

Ergänzung:
Drei hypende Gruppen

1: Leute, die mit Second Life Geld verdienen wollen

- * Natürlich finden Leute, die da Geld verdienen wollen, das System toll – wäre schlimm wenn nicht
- * man schaue mal, wer immer entsprechend zitiert wird ...
- * Beispiel Agenturen: wer Dienstleistungen wie die Erstellung von Inseln anbietet, *muss* das anpreisen. Und es sind auch viele Aufschneider dabei, siehe auch Diskussion bei openBC/XING in der *brand eins* Gruppe.
- * Angebliche Dollar-Millionärin Anshe Chung/Ailin Graef: berechnete Zweifel an der Seriosität der Angaben

2: Journalisten

- * „Second Life“, welch toller Name. Das Zweite Leben, da lässt sich immer was tolles drüber philosophieren!
- * Man stelle sich vor, es würde *Seliraah!* heißen ...
- * Aber dennoch wiederholt sich alles, vor zehn bis 15 Jahren wurde eben über MUDs geschrieben.
- * Wir haben zwei tolle Sachen: Der Name, und „da geht es um echtes Geld“. Da verdienen Leute Geld, und angeblich gibts schon eine Millionärin. Hat zwar keiner verifiziert, aber: Toll!

3: Leute, die es gar nicht kennen

- * ... und anderes im Internet nicht kennen.
- * „Aber ich stelle mir vor, dass das mal durchaus mal Potenzial haben könnte.“
- * „Aber da sind doch 5 Millionen Menschen drin!!!“
- * „Und da wird doch wahnsinns-Umsatz erzeugt!!!“
- * siehe wieder Mario Sixtus: endlich glauben sie mal was zu verstehen, wenn auch nur vom Hörensagen.

4: Gute Gründe

- * Natürlich gibt es viele Gründe, Second Life toll zu finden, und die Geschmäcker sind auch unterschiedlich.
- * Man kann prima seine Freizeit darin verbringen.
- * Man kann mit Leuten reden und sich eine Figur erstellen.
- * Wer rechtzeitig eingestiegen ist, kann sogar ein wenig Geld verdienen
- * Aber deswegen ist es noch lange nicht die beste Erfindung seit es Schokolade gibt

Was *Second Life* nicht ist

Was ist SL nicht?

- * Keine Innovation, das gab es alles schon
- * Kein Computerspiel
- * Kein Rollenspiel
- * Keine Gelddruckmaschine, eher: Pyramidenspiel
- * Keine 2. Realität, da man sich weder bewegen noch agieren kann wie „in echt“; es ist auch keine virtuelle Realität, vgl. Datenhandschuh etc.

SL ist kein Rollenspiel

- * „Die Spieler übernehmen die Rollen fiktiver Charaktere und erleben meistens Abenteuer in einer fantastischen Welt. Verwendet wird die eigene Fantasie und ein Regelwerk, das das Spiel strukturiert und eingrenzt.“ (*Wikipedia*)
- * All das ist in Second Life nicht der Fall.
- * Auch andere Elemente, wie Charakterentwicklung, Eigenschaften eines Charakters, unterschiedliche Level, Erfahrungspunkte, Stärke usw. gibt es in Second Life nicht

Warum sollte man in SL ...

- * Konferenzen besuchen?
- * Sich weiterbilden?
- * Videocasting, Podcasting: man braucht dafür sowieso einen eigenen Streaming-Server – warum dann SL?
- * Shops von Marken besuchen?
 - * Im Web schauen sich doch schon wenige die Marketing-Kampagnen der großen Marken an, warum in SL?

Möglichkeiten und Alltag in SL

- * Interagieren etc. ist nur über Umwege möglich
 - * In MUDs und ähnlichem ist das seit Jahrzehnten problemlos möglich
- * Unterhaltungen sind relativ umständlich und schwer möglich
 - * IRC und diverse andere Chats sind komfortabler
- * Limitierung auf ca. 40 Leute pro Insel ...

Ist es für Marketing geeignet?

- * Die Inseln der Konzerne und Firmen, die da Marketing machen wollen, sind gähnend leer.
- * Bei der Eröffnung der Sony Ericsson Dependance waren ca. ein Dutzend Mitarbeiter da, und ein paar Journalisten kamen vorbei und erkundigten sich nach den versprochenen kostenlosen Sachen
- * Solange der Hype anhält und in der Presse über neue Firmen in SL berichtet wird, gibt es außerhalb von SL kostenlos Werbung. Aber das ist so langsam vorbei.

Web 3.0?

Web 3.D?

Simple Definition, Voraussetzungen

- * Web 3.0 ist der Nachfolger oder die Erweiterung des Web 2.0
- * Es ist aber dennoch weiterhin alles möglich, was im Web 2.0 oder im klassischen Web möglich ist
- * Aber vieles davon kann mit neuen und besseren Funktionen, mehr Komfort und so weiter ausgestattet werden
- * Der Nachfolger darf bei guter Implementierung in keinem relevanten Bereich deutlich schlechter abschneiden

Rein formal: Web und Hypertext

- * Das *World Wide Web* ist ein über das Internet abrufbares Hypertext-System. (*Wikipedia*)
- * *Hypertext* ist nicht-linearer Text, der aus verschiedenen Elementen besteht, die miteinander durch Verweise (Links) verknüpft sind.
- * Second Life ist weder noch.

Und warum ist es außerhalb der Formalitäten kein Web 3.0?

- * Das Web ist ein Informationsträger, SL nicht
- * Das Web ist einfach zu bedienen, standardisiert und etabliert
- * Second Life ist eine 3D-Welt mit sehr beschränkten tatsächlichen Einsatzmöglichkeiten. Nur weil man theoretisch alles machen kann, ist nicht alles sinnvoll.
- * Second Life ist zu kompliziert. Das liegt aber nicht nur an SL, sondern durch 3D steigt eben die Komplexität.

Und als Internet 3.0?
Als Nachfolger vom Web?

Beim Nachfolger muss altes besser laufen

- * Man stelle sich mal die Wikipedia als 3D-Anwendung – in SL oder in einer anderen 3D-Welt – vor.
- * Unbedienbar. In normale Webseiten lassen sich auch 3D-Elemente einbinden, wenn etwas zu visualisieren ist.
- * Oder YouTube als 3D-Anwendung: Schon alleine die Figur im richtigen Winkel vor die 3D-Leinwand zu stellen ist zu kompliziert.
- * Keine Vorteile für normale Einsatzzwecke, nur Nachteile.

Der AvaStar zeigt es doch ...

- * **Springers Second Life-Zeitung zeigt das Problem:**
 - * **Das vielbejubelte Blatt gibt es nicht wirklich in Second Life. Es erscheint als normales PDF ...**
 - * **In Second Life wäre es auch nahezu unlesbar**

Also ...

- * 3D-Welten wie SL sind formal kein Hypertext, also kein Web.
- * Und als neues Internet?
 - * Es bietet für vorhandene Sachen nur in seltenen Fällen Vorteile
 - * Das „normale“ Web bietet in fast allen Fällen Vorteile
 - * Im Unterhaltungsbereich gibt es, als Ergänzung zum bisherigen Internet, einige interessante Möglichkeiten für fortgeschrittene Anwender

„Aber mit 3D kann man doch viele Sachen visualisieren“

- * Klar, natürlich**
- * 3D hat sich ja auch schon seit vielen Jahren etabliert und hat viele Einsatzzwecke**
- * Es wird in (einigen wenigen) Fällen als Ergänzung mehr genutzt werden, vielleicht kommt ja VRML wieder zurück**
- * Und bei anderem (z.B. Spielen) hat es sich schon durchgesetzt**
- * Aber es wird nicht großflächig bisherige Technologien verdrängen**

Und zu guter Letzt:

- * Second Life ist nur ein vollkommen überbewerteter Hype.
- * Auch der ist bald vorbei.
- * Dann wird sich alles normalisieren und – wenn Linden Labs nicht pleite geht – eine treue Nutzerschaar übrigbleiben.
- * Und/oder die Nutzer wenden sich anderen 3D-Welten zu.
 - * Aber nicht – wie von Philip Rosedale in der FAZ prognostiziert – die halbe Menschheit.

Danke!

Alvar C.H. Freude
alvar@a-blast.org
<http://alvar.a-blast.org/>