

: Zukunftsletter

Strategisches Wissen für Entscheider in Management & Marketing

INHALT

G 48593

www.zukunftsletter.de

Wachstumsmarkt Green-Markets

Wie es mit dem Bio-Trend
wirklich weiter geht

SEITE 2

Future Firms

Mentalitätswandel im E-Com-
merce – Mode ist Wachstums-
branche im Internet

SEITE 3

Future Firms

Double Coffee regionalisiert
das Starbucks-Prinzip

SEITE 3

Second Life

Vom Gaming-Hype zur neuen
Business-Welt

SEITE 4-5

Techno Edge

Wie die Häuslebauer-Branche
auf den Megatrend Mobilität
reagiert

SEITE 6

Global Trends Monitor

Chancenmärkte 2007:
Maghreb-Staaten

SEITE 7

Branchen

Food: Honig-Himmel
Reisen: Experimental Travel

SEITE 7-8

Der **Zukunftsletter** des Verlags für die Deutsche Wirtschaft AG und des Zukunftsinstituts von Matthias Horx
www.zukunftsletter.de
Passwort des Monats Februar:
www.zukunftsinstitut.de
Kostenlose Redaktionssprechstunde zu inhaltlichen Fragen:
Tel.: 0 61 74/9613-0, Fax: -20
E-Mail: info@zukunftsletter.de

Das virtuelle Glück

Warum das Zweituniversum etwas Ur-Humanes ist – und ein Zukunftsmarkt

Es ist noch nicht lange her, da verordneten uns die **Apologeten des Cyberspace** schwere Ausrüstungen für die Reise ins Anderswo. An Tiefesee-Taucherhelme erinnernde 3D-Brillen sollten uns realistische Bilder künstlicher Welten ins Hirn zaubern. Für den **Cybersex** benötigte man gar **komplette Gummiausstattungen mit abenteuerlichen Verkabelungen**. Kein Wunder, dass sich die Leute gruselnd abwandten. Cyberspace – nein danke!

Heute ist plötzlich alles anders. Wer (wie meine Kinder und ich) begeistert „**World of Warcraft**“ spielt oder sich in „**Second Life**“, dem schnellstwachsenden Sozialwesen der Gegenwart, bewegt, dem reicht der simple Bildschirm und die holprige 3D-Grafik normaler PCs. Und schon fühlt man sich **KOMPLETT** in einer anderen Welt, in der es alles gibt, was Menschsein ausmacht: **Freundschaft, Liebe, Hass, Kreativität, Geld, Gier. Sogar Langeweile**. Warum das so ist, das kann man nicht nur aus der Sicht der Hirnforschung, sondern auch aus der **Sicht der Anthropologie** begründen. Unser Hirn, jene ewig halluzinierende Wirklichkeitsmaschine, füllt gewissermaßen die leeren Räume zwischen den Pixeln. **Der Cyberspace ist IN uns**. Die Schamanen der Jäger- und Sammlerkulturen, die Orakel der Antike, die Heiler und Propheten aller Hochkulturen, selbst die Utopisten des Kommunismus und der Ökologie – immer schon erhob sich der menschliche Geist über die **Begrenzungen des Fleisches und der Sterblichkeit** und strebte in eine andere Realität. Auch Liebe und Verliebtheit schafft, wie wir alle wissen, ein radikales Zweituniversum. Denn das ist unser Wesen, als Bindeglied zwischen der fleischlichen und der geistigen Evolution: **Wir schaffen Welten im Kopf**. Mit Technologie geht nun noch ein bisschen schneller, was früher den Rausch, die Ekstase oder die religiöse Verzückerung erforderte.

„Die Pforten des Heils stehen heute jedem offen, der Computer und Modem sein Eigen nennt. Ein Mausklick genügt, und schon betritt man jenes ätherische Reich des Cyberspace, das keine irdischen Gebrechen mehr kennt. Die Kirche des Mittelalters wollte auf Erden ein Abbild des Himmels liefern, die Gläubigen sollten sich direkt in das Reich Gottes versetzt fühlen. Die heutigen ‚Engel‘ sind Millionen von Cybernauten, die, ihrer Körper entledigt, in einem idealisierten immateriellen Reich surfen. Alle Gebrechlichkeit des Körpers bleibt beim Eintritt in den NET-Space zurück, Fettsucht, Akne, Kleinwuchs, Kurzsichtigkeit oder morsche Gelenke – was wäre das anderes als die moderne Vision des mittelalterlichen Paradieses.“

So schrieb es die **Cyber-Ethnologin Margaret Wertheim** in ihrem Buch „Die Himmelstür zum Cyberspace“, das schon 1999 erschien. Genau so ist es: Die Wege zum Cyberspace sind vielfältig. „Es“ geht mit Religion. Mit Kunst, Kultur – **und natürlich Konsum**. Deshalb ist das Phänomen „Second Life“ (siehe Seite 4 und 5) **viel mehr als nur ein neues Marketing-Tool oder ein digitaler Hype**. Second Life ist die Wahrheit über uns selbst. Ein **gewaltiger Spiegel**, in den wir mit zunehmender Geschwindigkeit hineinfliegen.

Viel Spaß und Erleuchtung dabei wünscht Ihr



„Second Life ist die Wahrheit über uns selbst.“

Matthias Horx