

heute.de computer

- heute-Nachrichten
- Startseite
- Schlagzeilen
- Politik
- Magazin
- Wirtschaft
- Computer**
- Sport
- Wetter
- Börse

ZDFmediathek

Sendung verpasst?

Jetzt ansehen



- ZDF heute
- ZDF heute journal
- ZDF heute nacht

Sendungen von A-Z

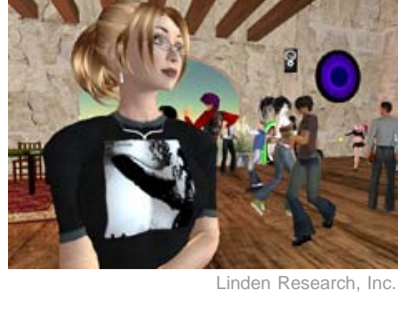
- Service
- Podcast-Angebot
 - heute-Telegramm
 - Bildschirmschoner
 - PDA-Angebote
 - WAP-Dienste
 - Newsletter
 - RSS-Angebot
 - Nachrichtenbanner
 - Sidebar
 - heute als Startseite

Alltag im "Zweiten Leben"

Second Life: Virtuelle Akademie will herausragende Design-Leistungen auszeichnen

von Alfred Krüger und Volker Heil

Der um die 3D-Simulation Second Life entfachte Werberummel ebbt ab. Im "Zweiten Leben" zieht der Alltag ein. Die aktiven Spieler nutzen die kreativen Möglichkeiten, die ihnen die Online-Simulation zur Gestaltung ihrer virtuellen Umwelt bietet. Ailin Graef alias Anshe Chung, erfolgreiche Unternehmerin in Second Life, hat eine virtuelle Akademie gegründet, die herausragende Design-Leistungen von Second-Life-Bewohnern honorieren will.



Linden Research, Inc.

Drucken Versenden

07.06.2007 [Archiv]

Second Life ist out - zumindest bei den selbst ernannten Trendscouts, die rastlos immer auf der Suche sind nach dem "nächsten großen Ding" im World Wide Web. Meist fehlen diesen Zeitgeist-Surfern Wissen und Muße, um tiefer in die jeweilige Materie einzutauchen. Bei Second Life haben sie dennoch ganze PR-Arbeit geleistet. Die 3D-Simulation der kalifornischen Firma Linden Lab gehört zu den wenigen "internette" Themen, die den Sprung vom Computerrassort ins Feuilleton geschafft haben. Dem Spiegel war die Online-Welt gar eine Titelgeschichte über Masken, Avatare und die Lust an der Verkleidung wert.

Tsunami per Mausclick

Der angefachte Werberummel ist vorbei. Und damit auch der große Ansturm auf die virtuelle Welt aus Bits und Bytes. Das exorbitante Wachstum der Mitgliederzahlen schwächt sich merklich ab. Dennoch tummeln sich im Durchschnitt nach wie vor rund 20.000 Second-Life-Bewohner gleichzeitig im "Zweiten Leben". Es ist der harte Kern von derzeit rund sieben Millionen registrierten Mitgliedern, der in der virtuellen Welt für Leben sorgt.

In Second Life ist der Alltag eingekehrt. Seinen Bewohnern macht es immer noch Spaß, die "unendlichen Weiten" der Parallelwelt zu erkunden. Sie spazieren mit ihren Avataren durch das virtuelle Frankfurt, besuchen den Dresdener Zwinger, treffen sich in Bars, Discos und Kneipen oder informieren sich auf der NOAA-Insel über die Auswirkungen des Klimawandels. Hier kann man per Mausclick beispielsweise einen Tsunami auslösen und die zerstörerische Gewalt dieser Monsterwelle "hautnah" miterleben.

Auch die Schmutdelecken des "Zweiten Lebens" sind noch immer gut besucht. Die Schlagzeilen der vergangenen Wochen über kinderpornografische Machenschaften haben allerdings ihre Wirkung getan. Etliche "Rotlichtbezirke" sind mittlerweile durch Altersverifikationssysteme vor dem Zugriff durch "minderjährige" Avatare geschützt.

Virtuelle Objekte bei eBay

Alltag in Second Life heißt auch, die Möglichkeiten des "Online-Spiels" voll auszuschöpfen und sich Häuser, Möbel, Autos, Kleidung und all die Accessoires zu "stricken", die man im "Zweiten Leben" eben braucht. Viele sparen sich die Arbeit, die Spielobjekte selbst zu entwerfen. Denn alles, was der Avatar zum "Leben" braucht, gibt es in den unzähligen Shops überall in Second Life zu kaufen. Auch übers Internetauktionenhaus eBay werden virtuelle "Gegenstände" und Grundstücke der Parallelwelt meistbietend versteigert.

Ein "Wassergrundstück" von 512 virtuellen Quadratmetern etwa wird bei eBay zum Startpreis von einem Euro angeboten. Teurer ist es in der Nobelgegend von EliteWorld. Dort werden für ein doppelt so großes Grundstück 45 Euro fällig. Auch das passende Landhaus wird über das Online-Auktionenhaus angeboten. Bezahlt wird wahlweise in Euro oder in der frei konvertierbaren Cyber-Währung Linden-Dollar. Der Gerichtsstand befindet sich in Deutschland. Übergabeort ist Second Life.

Während das Angebot an Second-Life-Objekten bei eBay Deutschland recht bescheiden ist, haben sich andere Plattformen vollständig darauf spezialisiert, Objekte des "Zweiten Lebens" im ersten Leben via Internet unters kaufwillige Volk zu bringen. In zahlreichen Online-Shops wird vom Flugzeug übers Haustier bis hin zur virtuellen Espresso-Maschine mit "echtem" Kaffee und krächzendem Sound alles angeboten, was die Herzen aller Avatare höher schlagen lassen kann.

Sandkastenspiele

Wer kein Geld ausgeben möchte, kann sich vom Ohrring bis zum Wolkenkratzer alle Objekte selber basteln - zumindest kann er es versuchen. Zum Häuserbauen braucht man einen kostenpflichtigen Bauplatz. Alternativ kann man seine Fähigkeiten erst einmal unverbindlich in einer so genannten Sandbox testen. In diesen virtuellen "Sandkästen" kann man problemlos die ersten Gehversuche mit Linden Labs Design- und Programmierwerkzeugen starten.



Second Life

Momand Papp 1

Learning by doing - so lautet das Motto der meisten Second-Life-Bewohner, die wie Momand Papp ihre designerischen und programmiertechnischen Fertigkeiten in einer Cyber-Sandbox ausprobieren. Vorkenntnisse habe er keine gehabt, erzählt der aus dem US-Bundesstaat Wisconsin stammende Student gegenüber heute.de. Alles, was er mittlerweile könne, habe er sich im Selbststudium beigebracht. Seinen martialisch aussehenden Avatar, eine Mischung aus Robocop und Fußballspieler, hat er mit selbst gefertigten Kleidungsstücken gehörig aufgepeppt.

Für die Erstellung von Objekten stellt der US-amerikanische Second-Life-Betreiber Linden Lab ein umfangreiches Instrumentarium zur Verfügung, das in die Benutzeroberfläche der Online-Welt integriert ist. Der Nutzer kann dabei vorgegebene dreidimensionale Basisobjekte wie Kugeln, Würfel oder Pyramiden, so genannte Prims, vergrößern, stauchen, dehnen, mit einer neuen Oberfläche überziehen und mit anderen Objekten kombinieren. Eine einfache Hütte ist damit schnell erstellt. Wesentlich komplizierter wird es, wenn es um die Feinarbeiten geht.



Second Life

Virtueller Lehrpfad im Ivory Tower

Virtueller Lehrpfad

Im Ivory Tower haben Second-Life-Bewohner einen Lehrpfad angelegt, der die Handhabung, Möglichkeiten und Grenzen der Linden-Lab-Gestaltungswerkzeuge anschaulich demonstriert. US-Student Momand Papp hat diesen Lehrpfad, der seine Informationen übrigens auch auf Deutsch anbietet, nie besucht. Auch Snoopie McMahon, der sich in der Sandbox mit viel Liebe zum Detail gerade ein "richtig funktionierendes" Schlagzeug zusammenbastelt, ist über die auf dem Lehrpfad vermittelten Grundkenntnisse längst hinaus. Sein Erfolgsgeheimnis heißt "Versuch und Irrtum".

Ob sein Schlagzeug jemals funktionieren wird, weiß Snoopie McMahon noch nicht. Er könnte sein Objekt, wenn es denn wirklich fertig wird, zu jenem Wettbewerb anmelden, den die Deutsch-Chinesin Ailin Graef, in Second Life besser bekannt Ailin Graef, in Second Life besser zusammen mit dem Second-Life-Unternehmer Jon "Neverdie" Jacobs kürzlich ausgerufen hat.

Virtual Worlds Academy

Die ebenso erfolgreiche wie umstrittene Second-Life-Immobilienmaklerin Anshe Chung betreibt im chinesischen Wuhan eine professionelle Design-Firma, die unter anderem die Second-Life-Vertretung des Landes Baden-Württemberg sowie den virtuellen Dresdener Zwinger entworfen und in die Cyber-Parallelwelt verpflanzt hat. Ihre nunmehr gegründete Virtual Worlds Academy soll besonders herausragende Design-Leistungen in Second Life honorieren. Die Auszeichnungen werden unter anderem in den Kategorien "Beste virtuelle Welt", "Bester virtueller Modedesigner" und "Dynamischste Online-Wirtschaft" vergeben.

Die Sieger werden im Februar nächsten Jahres bekannt gegeben. Sie bekommen in einer feierlichen Second-Life-Zeremonie natürliche virtuelle Trophäen überreicht. Ob auch Momand Papp aus Wisconsin mit seinem eigenwilligen Outfit hier eine Chance hätte, dürfte mehr als fraglich sein. Er bewirbt sich gar nicht erst. Für ihn ist dieser Wettbewerb nur wieder eine jener PR-Veranstaltungen, die die überaus geschäftstüchtige Anshe Chung organisiert, um mit ihrer Immobilien- und Design-Firma im Gespräch zu bleiben.

Drucken Versenden

zum Seitenanfang

Externe Links

- Second Life
- NOAAs virtuelle Welt
- Anshe Chung
- Virtual Worlds Academy

Das ZDF ist für den Inhalt externer Webseiten nicht verantwortlich

Mehr zum Thema

Second Life: Mehr bekannt als genutzt Studie: Viele nach erstem Besuch enttäuscht



Dresdner Galerie im Second Life eröffnet 750 Meisterwerke - Schweden macht erste Botschaft auf



Wie man im "zweiten Leben" Kasse macht Second Life: Auf dem virtuellen Spielplatz wird reales Geld verdient



Haufenweise Kinderpornos in "Second Life"? Cyber-Cops kontrollieren virtuelle Welt



Video Webkinz - Kuschtellere im Second Life



Video 3sat neues: Sendung am 13.05.2007



Ermittlungen wegen Kinderpornografie in "Second Life" Staatsanwaltschaft Halle: Ein User im Visier



"Second Life" - (Kein rechtsfreier Raum? Diskussion um Vorwürfe von virtueller Kinderpornografie



"Zivilcourage auch im 'Second Life' gefragt" Rechtsexperte Mathé zu Kinderpornografie-Vorwürfen



Zu Besuch im zweiten Frankfurt Erste deutsche Stadt im Second Life



Vom Web 2.0 zum Web 3D Politik und Wirtschaft entdecken Second Life



Video Second Life - Virtuelle Welten

