

Dossier – Traumwelten

Fortsetzung von Seite 17

Die virtuelle Nationalbank floriert: Die Scheinwährung hat eine Eigendynamik entwickelt und in den vergangenen Monaten laut *Wall Street Journal* eine Wertsteigerung von 70 Prozent erzielt. Die Wechselwirkung zwischen virtueller und realer Ökonomie könnte für die (Schatten-)Wirtschaft einer virtuellen Welt künftig Vorbildwirkung haben. Die Holding wird von Regierung, Auto-Industrie und Großkonzernen wie Coca-Cola gestützt.

Alles ist möglich

So gut wie alles ist in SL erlaubt: Die Gemeinschaft regelt sich selbst. Von Disputen unter Avataren hält sich der Betreiber generell fern. Sollte ein Insel-Kodex nicht eingehalten werden, können Verstöße gemeldet



Städte wie München, Dome, Moscheen, Rotlichtbezirke und Service-Abteilungen von Konzernen werden in „Second Life“ gebaut. Experten streiten über den Nutzen der Parallelwelt. Foto: in-world momentum

werden. Linden Lab entscheidet, wie und ob eingeschritten wird. Der Betreiber hat ein Regulativ erstellt, das bei Betrug, extremer Belästigung oder Weitergabe von Nutzerdaten zum Aus-

schluss eines Avatars führen kann. In SL spielt und vergnügt man sich nicht nur, sondern es wird auch gekämpft, vergewaltigt oder getötet – wie im wahren Leben. Strafrecht in „Se-

cond Life“? Schattengeschäfte wie Sex-Hotlines und Pornografie sollen durch ein Filtersystem geahndet werden. Die Wiener Staatsanwaltschaft prüft laut Justizsprecher Heribert Donnerbauer die derzeit geltende Rechtslage. Eine Sachverhaltsdarstellung soll klären, wie realitätsnah Leben in „Second Life“ ist und folglich Strafrecht geltend gemacht werden kann. Jüngsten Anschuldigungen zufolge handle SL mit Kinderpornos. Ein ARD-Reporter wurde zu Treffen eingeladen, wo einschlägige Kontakte angeboten wurden. Die deutsche Polizei ermittelt. Linden Lab sichert den Sicherheitsbehörden volle Unterstützung zu.

Über Kommerz ...

Linden-Lab-Vorstand Rose-dale ist überzeugt, dass SL künftig das weltweite Netzwerk bestimmen wird. Auch Tony Fricko, bei IBM für zukünftige Internet-Technologien in der Region Europa zuständig, sieht ein großes Entwicklungspotenzial in SL als „Schnittstelle in virtuelle digitale Gemeinschaften“. SL ist Vorreiter des dreidimensionalen Webs, auch „3D-Web“ genannt – einer neuen Internet-Generation, eines generischen Modus ohne Spielszenario: „Die Repräsentation erfolgt über einen Avatar und wird über das Erlebnis transferiert.“

In einer SL-ähnlichen Umgebung werden Produkte dreidimensional abgebildet und erfahren, die mit interaktiven Eigenschaften versehen sind. Seit Anfang 2007 verfügt „Big Blue“ IBM über virtuelle Inseln in der Parallelwelt SL, die mit einem weiteren Nutzer-Konto zugänglich sind. Virtueller Raum wird für 3D-Web experimentiert. Kunden und Mitarbeiter tauschen sich über Erfahrungen aus oder buchen einen Sprach- oder Tauchkurs. An einer digitalen Spracherkennung wird gearbeitet. IBM hat kürzlich ein virtuelles Wimbledon-Turnier eingerichtet. „Stellen Sie sich das so vor: Man steht vor einem Getränkeautomat, und ein Auto kommt raus – ein Nissan aus einem Cola-Automaten“, schildert IBM-Manager

Fricko. Auch Daimler Chrysler – nach ihrer Trennung nun jeder für sich – und General Motors arbeiten an neuen Marketing-Strategien.

IBM will künftig einen Teil seines Kundendienstes mit 3D-Modellen über SL abwickeln. Dafür muss man seit mindestens zwei Monaten registrierter Bewohner sein und über ein sauberes Linden-Strafregister verfügen. SL soll auch für Ausbildung, Schulung und Konferenzen genutzt werden. Produkte können auf diese Weise billig beworben und jeder Heißhunger befriedigt werden.

Nicht nur der soziale Status in SL will bedient sein: Ware kann dort entworfen und via Unternehmenswebsite bestellt werden. So setzen Konzerne auch auf Werbegeschenke: „Mein Kollege Ian Hughes hat für das virtuelle Turnier ein Wimbledon-Handtuch entworfen und als fliegenden Teppich verwendet. Sein Avatar konnte damit herumfliegen“, sagt Fricko, „natürlich eine tolle Animation und das am meisten original verkaufte Wimbledon-Souvenir.“

Um Sicherheitsanforderungen, bessere Zugangskontrollen, standardisierte Schnittstellen für den Import und Export von Objekten für ökonomische Nutzungen zu entwickeln, wird mit den vorliegenden Erkenntnissen aus dem „Metaverse“ gearbeitet – der virtuellen Welt, in der keine physikalischen Gesetze gelten.

... und Netzkultur

Mit der Ars Electronica aus Linz hält das Phänomen SL in Lebensgröße nun Einzug im Wiener Museumsquartier: Avataren kann man in Augenhöhe begegnen. Spiele im Internet bilden einen Festival-Schwerpunkt. Die interdisziplinäre Plattform für Medienkunst an der Schnittstelle zu Kunst, Technologie und Gesellschaft präsentiert virtuelle Welten in kritischer Distanz zu SL. Projekte wie „Wiki-Map Wien“ von Ars Electronica Futurelab, einer digitalen Stadtkarte mit Tönen, oder „Noise & Voice“ von Golan Levin und Zachary Lieberman, wo die eigene Stimme in dreidimensionaler Grafik je nach Tonlage und Klangfarbe visualisiert wird, zeigen interaktive Szenarien, die laut Kurator Gerfried Stocker „über unmittelbares Erleben und Erfahren“ funktionieren. Orbitale Vernetzung spürt Jens Brand mit „G-Player“ über Satellitenaufzeichnungen auf. Die Position der Satelliten wird abgerufen und deren Flugbahn simuliert. Geduld ist erforderlich: Die intonierte Audiodatei der Erdoberfläche wird zu einer fühlbaren, metaphorischen Speicherfläche: Ozeane schweigen, Gebirge hören sich wie Rillen auf Schallplatten an. Die schöne neue virtuelle Welt, die „Second Life“ verspricht, polarisiert. Wohl noch lange.

Doris Lippitsch

economy

Unabhängige Zeitung für Forschung, Technologie & Wirtschaft

