

Franz Haider

**Mein Leben
als Avatar**

Einblicke in Second Life



ISSN 1614-4244

herausgeber:
fachstelle medien und kommunikation
schrammerstraße 3
80333 münchen

<http://www.m-u-k.de>

april 2008

Einleitung

Juni 2003:
Second Life geht online.



Oktober 2006:
Second Life hat den einmillionsten
Bewohner.

Dezember 2006:
Second Life begrüßt den zweimilli-
onsten Bewohner.

Oktober 2007:
Second Life hat 10 Millionen Be-
wohner.

März 2008:
In Second Life leben etwa 12 Milli-
onen Bewohner, genannt Avatare.

Je nach Tageszeit sind zwischen
15.000 und 60.000 Personen in
Second Life gleichzeitig online.

Im Frühjahr 2007 erhielt ich die
Anfrage, ob ich bei der Jugend-
seelsorgetagung Ende Oktober
2007 in Josefstal einen Workshop
zum Thema „Grenzenlos im Cy-
perspace“ machen könnte, in dem
virtuelle Welten ausprobiert, die
Bedeutung für Jugendliche reflek-
tiert und die Möglichkeiten pasto-
raler Begleitung entdeckt werden

sollten. Besonders die aktuellen
Entwicklungen der Web-3D-Platt-
form „Second Life“ und der Com-
munity-Plattformen wie „Loka-
listen“, „StudiVZ“ oder „ICQ“ soll-
ten im Mittelpunkt der inhaltlichen
Auseinandersetzung stehen.

Die Community-Plattformen waren
mir einigermaßen vertraut, von
Second Life hatte ich bislang nur
etwas gelesen und dabei mitbe-
kommen, dass sich hier eine neue
Sache entwickelte, mit der man
sich aus medienpädagogischer
Sicht beschäftigen sollte, ähnlich
der Entwicklung von Internet und
Mail-Kommunikation Jahre davor.
Gespielt hatte ich bis dato Second
Life noch nicht. Jetzt hatte und
nutzte ich die Gelegenheit.

Die Zeit der Vorbereitung auf den
Workshop, das Kennenlernen von
Second Life, das Verlebensdigen
des eigenen Avatars, das Finden
von interessanten Kommunika-
tions- und Kontaktorten - insge-
samt das Einleben in diese neue
virtuelle Welt - brachten für mich
eine Reihe neuer Erfahrungen und
Beurteilungen.

In dieser muk-Publikation will ich
ein wenig von diesen Erfahrungen
mitteilen und zeigen, was man in
dieser Welt entdecken kann, und
beurteilen, ob diese virtuelle Welt
eine Bereicherung des „normalen“
Lebens oder eine überflüssige
Zeitverschwendung darstellt.

Was ist Second Life?

Second Life (abgekürzt SL) ist eine virtuelle Online-Welt in 3D-Struktur, komplett mit Landschaften, Gebäuden, Himmel und Erde und vielen virtuellen Bewohnern, die Avatare genannt werden. Diese können miteinander kommunizieren, spielen, Handel treiben oder anderweitig agieren. Treffpunkte dafür sind öffentliche Plätze, Geschäfte, Diskotheken, Clubs, Privathäuser oder eigene Wohnungen. Vom netten Plausch über Lieblingslieder oder Mode bis zum virtuellen Sex mit einem der anderen Avatare sind alle möglichen Kommunikations- und Interaktionsformen ausführbar.

Gegründet wurde SL 1999 von der amerikanischen Firma Linden Lab in San Francisco. Offizielles Eröffnungsdatum war der 23.6. 2003.

Wie in der Einleitung angedeutet, wächst Second Life zur Zeit explosionsartig. Große Unternehmen eröffnen digitale Firmensitze oder Verkaufsfilialen, Firmen werben für neue Produkte, Zeitungen veröffentlichen Online-Ableger in SL und mittlerweile sind auch verschiedene private und staatliche Organisationen und Institutionen im SL präsent. So findet man dort z. B. ein Büro von Greenpeace oder eine Repräsentanz des Landes Baden-Württemberg. Man kann an einer Kirchenführung im Kölner Dom

teilnehmen, einen virtuellen VHS-Kurs besuchen oder sich in einem Informationscenter über aktuelle Jugendschutzfragen im SL informieren.



Minderjährige können sich bei SL nicht anmelden, ihnen steht das Teen Second Life zur Verfügung. Allerdings gibt es bei der Anmeldung keine Verifizierung des Geburtsdatums, eine falsche Angabe wäre also problemlos möglich.

Kosten

Es gibt kostenfreie und kostenpflichtige SL-Accounts. Spieler mit einem kostenfreien Account können kein virtuelles Land auf dem Hauptkontinent Mainland kaufen, das zur dauerhaften Erstellung von Objekten wie Häusern und Landschaften benötigt wird, was gegenwärtig die bedeutendsten Handelswaren im SL sind. Inhaber eines kostenfreien Accounts können aber Land auf privaten Inseln (Estates) kaufen oder Land auf Mainland mieten.

Der Basis-Tarif ist kostenlos, für die Premium-Tarife, die Bauen und Handel auf Mainland ermöglichen, gibt es drei Optionen:

Monatlich	9,95 \$
Quartal	22,50 \$
Jährlich	72,00 \$

Die Währung im SL heißt Linden Dollar, ein US \$ entspricht etwa 250 Linden Dollars. Der Geldumtausch erfolgt per Kreditkarte.

Anmeldung bei Second Life

Um Second Life nutzen bzw. spielen zu können, benötigt man eine Client-Software, die man auf der Homepage von Second Life downloaden kann. Außerdem ist eine Anmeldung zwingend erforderlich.

So kommt man zu Avatar und Software:

1. Internet-Browser öffnen und „<http://de.secondlife.com>“ eingeben.
2. Links oben „Jetzt einsteigen“ anklicken.
3. Beim Anmeldeschritt „Community auswählen“ kann man eines der Icons anwählen und sich einer Community anschließen. Man erhält dann regelmäßig Mitteilungen über Treffen, Veranstaltungen und sonstige Angebote dieser Commu-

nity. Man kann diesen Schritt aber auch am Ende der Seite überspringen.

4. Im Bereich „Second Life Account erstellen“ einen beliebigen Vornamen eintragen und anschließend im Drop-down-Menü „Nachname“ einen der vorgegebenen Nachnamen für den gewünschten Avatar auswählen. Gängige, zum Nachnamen passende Vornamen sind meist schon vergeben, ausgefallene Vornamen sind empfehlenswert. Aber Achtung: Der Vorname „Oidafranzl“ meines ersten Avatars hat sich später bei der Kommunikation mit anderen Avataren eher als ein für Nichtbayern unaussprechbares Problem herausgestellt ;-)

Im Feld „Geburtsdag“ das reale Geburtsdatum eingeben oder ein fiktives, das man sich gut merken kann (TIPP). Dieses dient zur Sicherheitsabfrage beim Verlust des Second-Life-Namens oder des Passworts.

Email-Adresse eingeben, wohin die Bestätigungsmail von Second Life geschickt werden soll.

„Account erstellen“ anklicken.

6. Second-Life-Client downloaden und installieren.

7. Second Life starten und sich mit Benutzername und Benutzerkennwort anmelden. Jetzt muss man sich entscheiden, ob man einen

weiblichen oder männlichen Avatar haben will. Wenn man sich entschieden hat, kommt man in „Orientation Island“ an, wo man das Leben im Second Life lernt.



8. Es empfiehlt sich, das Gelände zu erkunden und das Tutorial abzu- arbeiten. Kann aber ein wenig mühsam sein.

Oder man dreht sich am Ankunfts- platz der Stellwand zu, auf der ein Neuschwansteinbild mit den Flag- gen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zu sehen ist. Zur Stellwand gehen, mit der linken Maustaste auf das Neuschwan- steinbild klicken und den oben rechts angebotenen „Deutschen Notecard Rucksack“ behalten, der dann im Inventar abgelegt wird.

Jetzt das Inventar öffnen, mit der rechten Maustaste auf den Ruck- sack-Quader klicken und im Klapp- menü „Anziehen“ wählen. Danach hat Ihr Avatar einen Rucksack auf dem Rücken und im Inventarver- zeichnis ist ein Ordner „Deutscher

Notecard Rucksack“ angelegt wor- den, in dem sich Notecards befin- den, die Informationen zum Leben und Sein im Second Life bieten.

Wenn der Rucksack auf dem Rü- cken stören sollte, mit der rechten Maustaste auf den Avatar klicken und im Menü den Rucksack „abnehmen“.

9. Durchlesen und los geht's. Wie, erzählt Ihnen mein erster Avatar.

Anfangsleben im Second Life

Mein erster Avatar namens „Oida- franzl Zehetbauer“ hatte es nicht leicht. Er musste erst einmal ler- nen, sich mit Tastatur-Pfeiltasten zu bewegen: Vorwärts und rückwärts gehen, Kopf und Körper drehen, beim Gehen die Richtung halten, reden lernen, den Unterschied zwi- schen öffentlicher und privater Kommunikation erkennen, sich an- und umziehen, interessante Orte finden - und fliegen lernen.

Ja, fliegen lernen, Sie haben richtig gehört. Man drückt die Bild-oben- Taste und schon hebt der Avatar ab und mit den Pfeiltasten kann man das Gelände vor- und rückwärts überfliegen, sich drehen oder nach oben oder unten schauen. Das punktgenaue Landen allerdings will geübt sein.

Avatare tragen anfangs eine Einheitskleidung, das heißt, mein Oidafranzl war mit Jeans, weißem T-Shirt und Badeschlappen unterwegs, seine Haut war wenig strukturiert und seine Haare eine plumpe Katastrophe. Andere Avatare, die er kennen lernte, hatten schicke Hemden und Jacken an, topp geschnittene Hosen, üppiges Haar, Designer-Schuhe und jede Menge Schmuck, Ketten und sonstige Accessoires am Körper.

Kann man alles haben, wenn man dafür bezahlt. ABER: Oidafranzl war geld- und mittellos, so wie jeder neue Avatar, der das Licht der SL-Welt erblickt.



Für immer und ewig in Jeans und T-Shirt herumlaufen? Die Lösung zeigte Oidafranzl ein netter Avatar, der seine Kleidung in einem Freebie-Shop bezog. „Freebies“ sind Sachen, die man kostenlos an allen möglichen Orten bekommen kann: Kleidung, Wohnungsgegenstände, Fahrräder, Schmuck, Schuhe, Haare, glänzende Haut etc.

Also das Stichwort „Freebie“ in das Suchfeld eingeben und schon werden eine Vielzahl von Freebie-Adressen angezeigt, wohin man sich teleportieren lassen kann. Teleportieren heißt, dass man sich vom jetzigen Ort zum nächsten „beamen“ lässt. Erinnerungen an *Bezaubernde Jeannie* und *Raumschiff Enterprise* werden wach.

Oidafranzl teleportierte sich also in verschiedene Freebie-Shops, deckte sich mit den notwendigen Sachen ein, blieb aber weiterhin ein wenig unglücklich, weil die Kommunikation mit anderen Avataren nicht so richtig funktionieren wollte. Sprach er eine Frau an, kam er unter den Generalverdacht des Anbaggerns, wollte er einen männlichen Avatar kontaktieren, liefen die Gespräche oft etwas schleppend, weil sich in den Köpfen der Gedanke einschlich, wer von den beiden Avataren wohl schwul sein könnte.

Ein Grund kann auch gewesen sein, dass der Vorname Oidafranzl

für andere Avatare eher gesprächshemmend als eine Aufforderung zur Kommunikation war. Die Einstiegssprache beim Kontakten ist englisch und der Name „Oidafranzl“ ist für Englischsprachige „not amusable“.

Oder Oidafranzl war sowieso nicht der Kontaktbrüller, oder seine Kleidung war nicht SL-to-date, oder seine Art der Kommunikation wirkte abtörnend, oder, oder, oder ...

Kurzum, Oidafranzl Zehetbauer wurde gegen **Lissi Flores** ausgetauscht, um zu testen, ob es Frauen leichter haben im Second Life. Voraussetzung: Man darf sich nicht daran stören, dass der männliche Anbaggerfaktor deutlich höher wird.

Gender live

Das Leben als Lissi ist deutlich einfacher: Wenn man einen Mann anspricht, freut sich dieser und will relativ schnell eine Freundschaft anbandeln (Was aber vollkommen normal ist im SL). Und wenn Lissi von einer anderen Frau die Bezugsquelle ihrer einmaligen Bluse oder ihrer eindrucksvollen hochhackigen Pumps wissen will, entwickelt sich schnell ein unkompliziertes und nettes Gespräch über das, was Frauen mögen.



Und ich als Mann, der im schönen Körper eines weiblichen Avatars steckt, lernte die Genderthematik von einer ganz neuen (Innen-)Sicht kennen.

Weil Lissi mehr Kontakte zu anderen Avataren besitzt und mehr mit ihnen spricht als Oidafranzl selig, weiß sie auch, wo sich die guten Freebie-Shops, Tanzclubs und anderen interessanten Treffpunkte befinden.

Ab und an besinnt sich der Autor wieder seiner männlichen Grundphysiologie und streift als **Jeff Frog** durch Second Life. Wenn Sie ihm mal begegnen sollten, begrüßen sie ihn mit: „Hi, how are you?“

Übrigens: Zum Kennenlernen eines Avatars gehört immer der Blick in sein Profil. Den Avatar mit der rechten Maustaste anklicken und im Profil nachsehen, wie er sich darstellt im SL.



Interessante Orte

Oidafranzl, Lissi und Jeff haben ein Vierteljahr lang die Weiten von Second Life durchstreift, nette und langweilige Menschen, oops, Avatare kennen gelernt, faszinierende und öde Landschaften und Städte durchwandert und durchflogen und interessante und problematische Orte entdeckt. Einige will ich im Folgenden vorstellen. Um die Links vom Browser aus ansteuern zu können, muss parallel dazu Second Life geöffnet sein.

Tutorials

Aller Anfang ist schwer und hilfreich erweisen sich sog. Tutorials, die mit Hilfe verschiedener Info- und Lernfelder Auskunft geben, wie man

sich im SL am besten bewegt, wo sich die interessantesten Orte befinden und welche Regeln in SL gelten. Hier die Adressen verschiedener deutschsprachiger Tutorials:

http://slurl.com/secondlife/Pixel_Expo_II/193/154/28

http://slurl.com/secondlife/Die_Insel/136/162/22

<http://slurl.com/secondlife/Apfelland/119/83/28>

Bildung und Jugendarbeit

Netzcheckers-Haus

http://slurl.com/secondlife/Die_Insel/25/62/22

Die Internetseite *netzcheckers.de* ist ein interaktives Jugendportal,



das seit einem Jahr ein eigenes Haus in SL besitzt, in dem man sich über SL-Thematiken und Problematiken im SL informieren kann und das einen Beitrag zum Jugendschutz in SL leistet.



Städte und Orte

SL-Insel

http://slurl.com/secondlife/Midnight_Reflections/26/231/116

Schönes Beispiel einer kreativen SL-Landschaft mit Häusern, Wasserfällen, Seen, Partyzonen und Avataren. Den besten Überblick erhält man beim Überfliegen der Höhen und Täler der Insel.

SL Historical Museum

<http://slurl.com/secondlife/Phobos/217/166/33>

Das Historical Museum zeigt Beispiele von außer- und ungewöhnlichen Events und Architekturen der SL-Bewohner, die seit 2003 entstanden sind.

München Marienplatz

http://slurl.com/secondlife/Munich_City/11/218/41

Wenn schon München, dann beginnt man den Stadtrundgang am Marienplatz. Relativ detailgenaue Darstellung der Münchner Innenstadt. Eine Stadtrallye führt den neugierigen Avatar zu den wichtigsten Orten der Innenstadt. Schön anzuschauen, aber gaaaanz wenig bevölkert.

Religion

LifeChurch TV

http://slurl.com/secondlife/experience_island/125/26/27

Beispiel für eine Auferweckungsreligion. An Videowänden kann man verschiedene religiöse Beiträge von lifechurch.tv sehen, wenn die DSL-Verbindung schnell genug ist.



Transrapid-Haltestelle Frauenkirche

The Vedic Cultural Center of SL

<http://slurl.com/secondlife/Cool/54/251/21>

Hare Krishna darf natürlich auch nicht fehlen im multikulturellen und polyreligiösen SL-Angebot. Hier findet man Meditationsräume, Tempel, Bibliothek, Gebetsbücher etc.

Catholica

<http://slurl.com/secondlife/Ghloogums/122/202/23>

Fünf verschiedene Kirchen mit katholischer Ausstattung laden ein zum Gebet, zur Meditation oder zum besinnlichen Verweilen. Aber Achtung: Ein Segen kostet schnell mal 150 Linden-Dollar.



Jewish Temple in Jerusalem

http://slurl.com/secondlife/Holy_City/11/6/29

SL-Estate einer jüdischen Gemeinde in Holland, die eine jüdischen Tempelanlage 70 vor Christus dar-



stellt. Ein Rundgang durch die Anlage bietet Informationen zum Judentum. Um angemessene Bekleidung des Avatars beim Rundgang wird gebeten.

SL Synagoge - Temple Beit Isra

<http://slurl.com/secondlife/Nessus/23/142/103>

Besuch einer jüdischen Synagoge, die grundlegende Informationen zum jüdischen Glauben anbietet. Als Begrüßungsgeschenk erhält man Kippa, Gebete und Brot.

Kunst

<http://slurl.com/secondlife/livigno/165/177/618>

Interessantes SL-Kunstprojekt „Netz.Kunst.Werk.Stadt“ des Steirischen Herbstes 2007.

<http://slurl.com/secondlife/haleakala/230/164/626>

Beispiel für eine kommerzielle Bildergalerie, die Bilder zu unterschiedlichen Thematiken gegen Entgelt anbietet.



Einkaufen / Freebies

Nachfolgend einige Freebie-Adressen, die einem mittellosen Avatar das Leben in SL durchaus erleichtern, weil er hier seine Jeans-und-T-Shirt-Stigmatisierung ablegen kann:

<http://slurl.com/secondlife/Kuula/76/141/28>

<http://slurl.com/secondlife/Burns/99/139/80>

http://slurl.com/secondlife/Freebie_Island/245/106/22

<http://slurl.com/secondlife/GamersBrand/63/239/22>

http://slurl.com/secondlife/Muenchen_City/108/249/26

Firmen

EnBW

http://slurl.com/secondlife/EnBW_EnergyPark_WelcomeArea/116/116/40

Der Themenpark des Stromkonzerns EnBW bietet verschiedene interaktive Informationsplattformen zu einer Reihe von Energie-Innovationen. Schönes Beispiel, wie man Interaktivität als Teil der Eigengesetzlichkeit von SL nutzen kann.



BMW

<http://slurl.com/secondlife/BMWNewWorld/187/68/23>

Eher ein Gegenbeispiel zu EnBW. BMW informiert an verschiedenen Film- und Bildprojektionswänden über neue technische Entwicklungen beim Motorenbau. Ziemlich einfallslos.



Sony / BMG

<http://slurl.com/secondlife/Media/108/111/21>

Aufwändiges SL-Angebot der Musikfirma Sony/BMG mit vielen interessanten Informationen zu aktuellen Musikevents, Charts etc., Bewerbungen von Sony-Produktionen und Verlinkungen zu verschiedenen Künstler-Webseiten.

Politik

SPD

<http://slurl.com/secondlife/Politikland/21/155/39>

Auch die politischen Parteien sind

mittlerweile mit einigen virtuellen Geschäftsstellen in SL vertreten. Hier die Repräsentanz der SPD.



Sex

Swingerclub

http://slurl.com/secondlife/Misfits_Cove/241/193/22

Avatare sind prinzipiell geschlechtslos, ihnen fehlen die sekundären Geschlechtsmerkmale. Bei weiblichen Avataren sind sie erahnbar, bei männlichen sind sie nicht vorzufinden. Aber man kann sie in unterschiedlichsten Ausformungen kaufen, was gerne gemacht wird, weil virtueller Sex einer der nachgefragtesten Inhalte in SL ist.



Die vorgestellten Adressen sind nur eine kleine Auswahl der zahlreichen Orte, Angebote, Gruppen oder Foren, die sich in Second Life finden lassen. Konkretes Suchen wird durch eine die integrierte Suchmaschine der Client Software ermöglicht.

Ergänzend gibt es im Internet ebenfalls eine Reihe von Adressen, die vielfältige Informationen zu Second Life anbieten. Im Folgenden einige Beispiele.

SL-Informationen im Internet

Tutorials / Portale

www.slinfo.de

Community-Webseite für eingefleischte SL-Fans, die umfassender über SL informiert sein und selber SL-Konstrukte bauen wollen.

www.secondforum.de

SL-Portal, das Informationen zu aktuellen Fragen in und um SL bietet. Interessant v. a. das SL-Lexikon und Second Wiki, ein Projekt zum Aufbau einer Second Life Enzyklopädie, die von freiwilligen Autoren verfasst wird.

http://second-life-info.de

Portal, das aktuelle Informationen zur gegenwärtigen Lage und Entwicklung von SL anbietet.

Neue Bildungsformen

http://www.vhs-secondlife.de

Die Kreisvolkshochschule Goslar bietet in SL-Klassenräumen breit gefächerte Kursangebote aus den Bereichen SL-Know-How (Bauen, Scripten erstellen) und SL-Berufsausbildung. Es gibt aber auch SL-Kurse zu Sprachen, Mathematik, Kunst, Kultur und Philosophie. Als Lohn für ihre neuen Lernformen wurde der Volkshochschule auf der CeBIT der eureka-Award des Jahres 2008 in der Kategorie „Öffentliche Bildungseinrichtung“ verliehen, ein Preis für besondere Leistungen im Bereich E-Learning.

SL-Online-Zeitungen

http://www.the-avastar.com

Englischsprachige SL-Zeitung in Bildzeitungsmanier, die es mittlerweile auch als deutsche Ausgabe zum kostenlosen PDF-Download gibt.

http://www.touch-magazin.de

Deutschsprachiges SL-Online-Magazin, das man als PDF downloaden kann.

Beurteilungen

http://www.ifeb.uni-bremen.de/wordpress_staedtler/?p=88

Blog einer wissenschaftlichen Mitarbeiterin der Uni Bremen, der mehrere Erfahrungsberichte über SL und kritische Anmerkungen zu Möglichkeiten und Angeboten beinhaltet.

http://www.rpi-virtell.net/cms/navigation/element_view.asp?ID=4665

rpi aktuell, die Plattform für Religionspädagogik und –unterricht der Evangelischen Kirche, setzt sich kritisch mit der Entwicklung von SL auseinander und zeigt verschiedene Beispiele, wo sich Kirche in SL engagiert.

<http://blog.cosyhome.org/>

Second Life mit den Augen eines Avatars beschrieben und beurteilt und in einem Blog zum Thema gemacht.

Persönliche Einschätzung

Wie sind die Erfahrungen zu beurteilen, die meine Avatare Oidafranzl, Lissi oder Jeff auf ihren Streifzügen durch Second Life gemacht haben?

1. Second Life basiert auf drei Grundelementen:

- **Kreativität**
- **Kommunikation**
- **Kommerz**

Kreativität

Es ist erstaunlich, welche phantastischen und phantasievolle Welten in SL geschaffen werden: Traumhafte Inseln, wunderbare Landschaften, neuartige Pflanzen- und Baumkreationen, atemberaubende Architekturen oder kreative Weiterentwicklungen vorhandener städtischer Vorbilder.

Und es gibt das Gegenteil: Häuser und Shops „von der Stange“, kitschige Landschaften, langweiliges Abkupfern von Innenstadtmustern.

Was aber den wunderbaren Landschaften und Orten oft fehlt, sind Bewohner. Sicherlich wird man meistens vom Besitzer des Ortes begrüßt, wenn man sich ein wenig umschaute und Informationen sammelt - aber meist ist weit und breit kein Avatar zu sehen, mit dem man

seine Begeisterung teilen kann. So sammeln sich im Inventarverzeichnis von Second Life die Adressen wunderbarer Orte, die man später aber kaum mehr besucht, weil man sie als Geisterstädte oder leblose Landschaften erlebt und sich dort schlichtweg einsam gefühlt hat.

Kommunikation

Trotzdem gibt es auch das Gegenteil: Orte, an denen der Bär abgeht:

Freebie-Läden, in denen kostenlos von Kleidung bis zum Kleiderschrank alles Mögliche angeboten wird. Gesprochen wird dort aber eher wenig, weil man sich bei der Suche nach neuen Schnäppchen nicht von irgendwelchen Plaudereien abhalten lassen will.

Orte mit Linden-Dollar-Bäumen oder Linden-Dollar-Bänken, an denen man durch das Sitzen auf einer Bank Linden-Dollar geschenkt bekommt. Beim Warten auf einen freien Platz entstehen nette Gespräche mit Avataren aus aller Herren Länder.

Tanz- und Partyclubs in Häusern oder an Stränden, in und an denen sich die Schönen von SL treffen. Der Kommunikations- und Anbagerfaktor ist an diesen Orten sehr hoch.

Nicht nur im Internet, sondern auch in Second Life gilt: Sex sells. Es gibt eine Vielzahl von Etablissements mit der ganzen Bandbreite des sexuellen Angebots. Der Stress beginnt meist dann, wenn ein bestimmter Dresscode verlangt wird und der Avatar keine Linden-Dollar besitzt, um sich die passende Kleidung zu besorgen.

Da meine Avatare nur über einen schmalbandigen DSL-Anschluss verfügten, konnten sie nicht die Sprach- und Hörfunktion der SL-Kommunikation nutzen, sondern mussten auf die klassische Chat-Kommunikation per Tastatur zurückgreifen. Von blöder Anmache über belanglose Plauderei bis zu erbauenden Gesprächen mit Avataren aus Europa, Japan, Süd- oder Nordamerika war die ganze Bandbreite misslingender und glückender Kommunikation erlebbar.

Kommerz

Sobald man sich ein wenig in die SL-Welt eingelebt hat, erlebt man auch sofort seine pekuniäre Beschränkung: Ohne Linden-Dollar ist vieles nicht möglich.

Meine Avatare mussten ohne finanzielle Unterstützung per Kreditkarte auskommen, deckten sich mit dem SL-notwendigen in verschiedenen Freebie-Läden ein und kamen da-

mit eigentlich ganz gut zurecht, weil sie als Grundkompetenz das Ver-zichten gelernt hatten. Die meisten Objekte und Dienstleistungen, die in SL angeboten werden, kosten et-was, umgerechnet z. T. oft nur we-nige Cent, aber meine Avatare hat-ten schlichtweg keine Lust, für vir-tuelle Dienstleistungen mit echtem Cash zu zahlen.

Andere Avatare haben hier weniger Hemmungen: In 2007 wurden in SL täglich ca. 1,7 Mio. US \$ ausgegeben und das Bruttosozialprodukt wurde vergangenes Jahr auf 220 Mio. US \$ geschätzt. Echtes Geld, keine Linden-Dollars!

2. Wie wird sich Second Life weiter-entwickeln? Befinden wir uns am Anfang einer neuen virtuellen Ära?

Der entscheidende Punkt ist für mich die Frage, welchen Mehrwert Second Life für den Lebensalltag bzw. für die Alltagskommunikation bringen wird. Mich erinnert die gegenwärtige Phase an die Internet-entwicklung vor 20 Jahren, als noch kein Mensch die enormen Veränderungen des beruflichen und gesellschaftlichen Alltags durch das Internet und seiner Angebote voraussehen konnte.

Es kann sein, dass man in zehn Jahren seinen Avatar zum Einkau-fen schickt, ihn die neue Sommer-

kollektion einer bestimmten Marke anziehen lässt und am nächsten Tag die echte Ware an die Haustüre geliefert bekommt.

Oder man fliegt mit seinem Avatar in vorab an den für den Sommerur-laub ausgewählten Ort, sieht sich Hotel und Landschaft an und geht schließlich in das SL-Reisebüro, um die reale Reise an das real existie-rende Ziel zu buchen.

Aktuelle Entwicklungen bei Google Earth oder Microsoft Virtuel Earth zeigen bereits in diese Richtung. ([Http://www.nzz.ch/nachrichten/medien/die_welt_das_all_und_der_ganze_rest_1.684611.html](http://www.nzz.ch/nachrichten/medien/die_welt_das_all_und_der_ganze_rest_1.684611.html)).

Oder man ist wie zwei von drei Ava-taren, die Second Life besuchen, enttäuscht vom Leben, Sein und Schein der SL-Welt und wendet sich der echten, fühlbaren und greifba-ren Welt zu, also lieber Real Life als Second Life. Und wenn immer mehr anfangen, auf die SL-Erfahrungen verzichten zu wollen, weil sie sich wenig mit dem Lebens- oder Be-rufsalltag im echten Leben verknüpfen lassen, wird der Second-Life-Hype wohl ziemlich schnell ver-puffen.

3. Trotzdem werden virtuelle Erfah-rungen und das punktuelle Eintauchen in virtuelle Welten wohl zur Grundkompetenz unserer Zukunft

gehören. Kinder und Jugendliche wachsen mit Computer- und Konsolenspielen auf, wechseln also häufig und ohne große Probleme zwischen Spielwelten und Lebensalltag.

Virtuelle Planungs- und Simulationskonzepte sowie deren veranschaulichende Umsetzungen gehören zunehmend zum beruflichen Erfahrungshintergrund.

Überdies bietet das spielerische Abtauchen in virtuelle Erlebniswelten vielen Menschen einen gewissen Reiz, bis hin zur Sucht.

Für mich war das Eintauchen in die virtuelle Welt des Second Life eine sehr interessante und oft widersprüchliche Erfahrung. Second Life ist Spiel, ganz klar, und es gibt Phasen, die dem kindlichen Spiel mit Puppen gleichen: Avatare an- und umziehen, schön machen, ausgehen, Avatare anquatschen.

Und dann gibt es Gesprächssituationen, die einen wirklich betreffen, die über das Leben im Real Life handeln, über eigene Nöte und Sorgen, über Freude und Leid, Gespräche also, die das Spiel verlassen und in denen der virtuelle Avatar vom echten Leben des Spielers erzählt, der dann nicht mehr Spieler ist, sondern sich mit seiner ganzen Persönlichkeit einbringt. Es findet eine punktuelle Verschmelzung von

Second Life und Real Life statt, ohne große Trennschärfe.

Nach einem solchen Erlebnis kann man nicht einfach aus einem Spiel herausgehen, weil es letztlich kein Spiel war, sondern Teil des echten Sozial- und Gefühlslebens, das ernst genommen werden muss.

Das mag dazu führen, dass Second Life vielleicht den Mehrwert bringt, den man sich auf der sozialen Ebene erwartet. Oder dass genau das Gegenteil passiert, weil Beziehungsarbeit und Beziehungskrisen nicht auch noch zusätzlich in Second Life erlebt und bearbeitet werden wollen.

4. Enttäuschend fand ich immer wieder umständliche und schlecht präsentierte Informationsplattformen in SL, z. B. BMW oder Netzcheckers. Jeder einigermaßen gut gestaltete Internetauftritt ist nutzerfreundlicher und informativer als SL-Dependancen, die die Eigengesetzlichkeit der Informationsdarstellung in SL erst noch entdecken oder entwickeln müssen.

Literatur zur Vertiefung

Literatur zu SL gibt es mittlerweile genügend, hier drei Beispiele, die mir wertvolle Informationsdienste geleistet haben:

Joe Betz, Second Life. Sofort dabei sein!, Markt+Technik Verlag 2007

Sven Stillich, Second Life, Wie virtuelle Welten unser Leben verändern, Ullstein Verlag 2007

http://de.wikipedia.org/wiki/Second_life

MUK-PUBLIKATIONEN

1 - # 10 - *Gesamtliste und PDF-Download aller Hefte unter www.m-u-k.de*

11 *Franz Haider / Matthias Wörther*
Medienreligiösität (Dezember 2002)

12 *Gottfried Posch*
Liturgische Filmnächte (Januar 2003)

13 *Cora Stephan*
Mordgeschichten (Februar 2003)

14 *Haider / Hinkelmann / Wörther*
Der Geschmack des Blutes (März 2003)

15 *Gottfried Posch*
Schuld und Vergebung im Kurzfilm (April 2003)

16 *Klaus Hinkelmann*
Thema Kurzfilm (Oktober 2003)

17 *Renate Krier u.a.*
20 Kurzfilm-Highlights (November 2003)

18 *Werner Schulz*
Methoden der Filmauswertung (Dezember 2003)

19 *Renate Krier*
Linktipps (März 2004)

20 *Fachstelle 'muk'*
Das aktuelle Urheberrecht (Mai 2004)

21 *Matthias Wörther*
Dancer in the Dark. (Juli 2004)

22 *Gottfried Posch*
Arbeiten mit Photos und Einzelbildern (September 2004)

23 *Klaus Hinkelmann*
40 Jahre Alexis Sorbas (November 2004)

24 *Renate Krier*
Kreatives Schreiben (Dezember 2004)

25 *Gottfried Posch*
Luther im Religionsunterricht (Februar 2005)

26 *Franz Haider / Sabine Sautter*
Kino- und Filmarbeit 1 - Hilfreiche Materialien und Adressen (März 2005)

27 *Matthias Wörther*
Schäumende Medien. Überlegungen zu Sloterdijk (Mai 2005)

28 *Otmar Schöffler u.a.*
13 x 2 - Spielfilmtipps für den Religionsunterricht (Juli 2005)

29 *Matthias Wörther*
Spielfilm im Unterricht. Didaktik, Anregungen, Hinweise (September 2005)

30 *Franz Haider*
Kino- und Filmarbeit 2 - Modelle und Beispiele (Dezember 2005)

31 *Gottfried Posch*
Kurzfilm im RU. Kriterien, Methoden, praktische Beispiele (März 2006)

32 *Matthias Wörther*
Augenlust. Digitale Bilder in der Bildungsarbeit (Mai 2006)

33 *Gottfried Posch*
Infokoffer Christentum (November 2006)

34 *Gottfried Posch*
Du sollst nicht töten (März 2007)

35 *Gottfried Posch*
Mönchisches Leben (Juni 2007)

36 *Matthias Wörther*
Christen im Widerstand. Eine Medienauswahl zum Gedenken an Pater Delp (Juli 2007)

37 *Matthias Wörther*
Wahn und Wirklichkeit. Glaube in den Filmen von Hans-Christian Schmid (Dezember 2007)

ISSN 1614-4244

Die Reihe wird fortgesetzt.

Sämtliche Publikationen können bei ‚medien und kommunikation‘, Schrammerstr. 3, 80333 München Tel. 089/2137 1544, fsmuk@web.de, kostenlos angefordert werden.