

# Fragen von <Magazin> zu Titelstory „Second Life“ (Langfassung)

*Erstellt:*

Montag, den 2. Juli 2007

*Autor:*

Helge Städtler (Dipl. Wirtschaftsinformatiker) promoviert an der Universität Bremen über virtuelle Kontexte und nonverbale Kommunikation im Cyberspace. Im Technologiepark Bremen und an der Uni forscht er an der Zukunft der virtuellen und realen Welt.

*Webseite/E-Mail des Autors:*

<http://www.ifeb.uni-bremen.de/thetawelle>

[helge.staedtler@uni-bremen.de](mailto:helge.staedtler@uni-bremen.de)

*Institution:*

Die Universität Bremen gehört zur Liga der besten Universitäten u.a. in den Bereichen Meereswissenschaften, Materialwissenschaften, Kognitionsforschung, Informations- und Kommunikationstechnologie und den Sozialwissenschaften.

## **I Was fasziniert Sie persönlich an SL und wie viel Zeit verbringen Sie dort online?**

Ich verbringe seit meinem ausführlichen Besuch dort keine Zeit mehr darin, verfolge aber die Entwicklung sehr genau. Über mehrere Tage hatte ich es vor wenigen Monaten täglich einige Stunden genutzt und viele Dinge selbst ausprobiert. Aus welchem Grund ich es nicht mehr nutze, erläutere ich gerne in den folgenden Fragen.

Mich fasziniert an SL dass es in erster Linie eine Art Gegenstück zum "normalen" WWW ist. Auf einer normalen Internetseite sieht man viel Information, also Texte, Bilder, Filme, Hyperlinks usw. aber es sind fast keine Anzeichen für die Anwesenheit von Menschen auf den Seiten zu finden, man ist also allein und fühlt sich meist auch allein vor dem Rechner.

SL dagegen zeigt eigentlich kaum Information wie Texte und Hyperlinks, dafür aber Dinge wie z.B. Gebäude, Pflanzen, Fahrzeuge, Kunstgebilde und vor allem sieht man deutliche Anzeichen für die Anwesenheit von Menschen, die Avatare. SL bildet somit einen Gegenpol zum WWW, der sich mehr auf die Menschen konzentriert und versucht ihre Anwesenheit in Form eines Avatars zu anzuzeigen. Wer SL das erste Mal betritt, der merkt sofort, dass er nicht allein ist, fühlt sich aber dennoch ein wenig allein, weil viele andere Avatare nur

Englisch sprechen/schreiben und man diese ja nicht kennt. Man ist also im Gegensatz zum WWW nicht mehr allein, aber dafür zunächst unter Fremden.

## **2 Mehr als 5,5 Millionen Menschen sind weltweit bei SL registriert, aber höchstens 25.000 zur gleichen Zeit aktiv. Ist der Rummel um SL also nur ein perfekt inszenierter Hype?**

Gegenfrage: Wieviele Personen meinen Sie sind gleichzeitig bei ihrer Bank online um Online Banking zu machen. Viel mehr werden es selbst bei einer großen Bank zu einem beliebigen Zeitpunkt auch nicht sein. Es verteilt sich über den Tag und die Woche. Man geht online, wenn man Zeit dafür hat. Online Banking würde wegen der geringen Zahlen von Nutzern die gleichzeitig ihren Bankgeschäften nachgehen kaum jemand als Hype bezeichnen.

Der Rummel um SL ist auch eine wunderbare Nachricht, die für die Medien interessant ist, Da ist eine völlig andere Welt, die ersteinmal kaum jemand versteht, der nicht mit dem Computer gut vertraut ist. Dieses Mystische hat den Reiz des Neuen und Unbekannten, daher sind sowohl die Medien, als auch die Medienkonsumenten davon natürlich fasziniert.

SL haftet zugleich auch noch ein wenig die Exklusivität des Virtuellen bzw. des Cyberspace an, der nur für Hacker (also technisch hochversierte Menschen) bestimmt zu sein scheint. Man verbindet damit dann gerne auch ein wenig Anarchisches, Verbotenes bzw. Unordnung und Chaos und das Bild vom gottgleichen Computerexperten, der in dieser virtuellen Welt zu Hause ist wie kein anderer. Da ist man einfach neugierig darauf, wie diese Welt wohl aussieht.

Unabhängig von dieser Neugier und den Nutzerzahlen die gleichzeitig online sind, ist SL eine gravierende technische Innovation: Es ist die erste Scheinwelt mit dreidimensionaler Grafik, die per Internet die Menschen in diesem Ausmaß zusammenbringt, und sovielen Teilnehmern gleichzeitig erlaubt diese Welt - wenn auch in wohl definierten Grenzen - selbst zu verändern (z.B. Hausbau, Erschaffung von Kunstgebilden, Veränderung des eigenen Aussehens des Avatars). Das technische Verfahren dieser Simulation, z.B. 25.000 Avatare gleichzeitig in einem Computerprogramm abzubilden, das auf ganz vielen sogenannten Server-Computern gleichzeitig läuft ist durchaus eine anerkennenswerte technische Leistung. 3D Scheinwelten gab es schon vorher viele, aber keine hat sovielen Nutzern technisch gleichzeitig in sich vereinen können. Wenn es ein Hype ist, dann ist es ein Hype, dem zumindest technische Brillanz bescheinigt werden muss.

## **3 Bietet SL aus Ihrer Sicht eine neue Form der Vernetzung (eine Art Netzwerdung von Mensch, Technik und Wirtschaft)? Sieht so die Zukunft des WWW aus?**

Es ist der zunächst spielerische Versuch etwas Bekanntes (3D Simulationen) für viele Menschen gleichzeitig anzubieten und damit zu experimentieren. Denkt man dieses Experiment allerdings weiter unter den derzeitigen Rahmenbedingungen (Verdopplung der Rechnerleistung und Kapazität der Datenspeicher bei gleichem Preis alle eineinhalb Jahre), dann ist es nicht unwahrscheinlich, dass sich aus den beiden Gegenpolen des WWW ohne sichtbare Nutzer und SL mit vielen sichtbaren Nutzern eine Art Kombination zweier Vorteile bildet. Eine dreidimensionale Darstellung einer Webseite mit den Texten und Bildern darauf macht allerdings nicht sonderlich viel Sinn aus meiner Sicht.

Dennoch, richtig spannend könnte es werden, wenn die 3D Simulation es erlaubt, z.B. mit einer Cyberbrille noch besser in die Scheinwelt einzutauchen und damit die Erfahrung, gemeinsam an einem Ort zu sein, zu verbessern. Über eine Cyberbrille und eine Art 3D-Internetconsole für das Wohnzimmer könnte der Zugang zu der virtuellen KFZ-Zulassungsstelle, zum virtuellen Einwohnermeldeamt oder auch dem Eheberater im Cyberspace möglich werden. Ein völlig neuer und globaler Dienstleistungssektor könnte auf dieser Basis entstehen. Eine solch faszinierende Aussicht ginge aber mit durchaus bedeutenden Veränderungen für unser soziales Leben und Verhalten einher, da bin ich mir ziemlich sicher. Die Frage ist nicht können wir das, sondern wie schon bei Dürrenmatts "die Physiker", wollen wir das?

#### **4 Entsteht im Paralleluniversum SL eine bessere, gerechtere und kreativere Welt?**

Diese Frage muss mit einem definitiven "Nein" beantwortet werden. Die Scheinwelt unterliegt trotz ihrer scheinbaren Unabhängigkeit von der echten Welt den exakt gleichen Gesetzen der realen Welt. Am deutlichsten wird dies, wenn es ums Geld geht. Auch in SL ist nichts kostenlos zu bekommen.

Die Leistungen die erzeugt werden - und ein Haus in einer Scheinwelt zu bauen ist eben auch eine Leistung, wenn auch nicht so kostenträchtig - werden letztlich von Menschen und Computern gemeinsam erzeugt, und die wollen dafür Geld haben, weil Sie letztlich beide in realen Welt Nahrung bzw. Energie und andere Dinge für die eigene Existenz benötigen und somit nichts zu verschenken haben.

Selbst der Aspekt der kreativeren Welt muss denke ich verneint werden. Unsere echte Welt bietet deutlich mehr Möglichkeiten kreativ zu sein. Ich sehe allerdings durchaus einen Reiz darin, mit den begrenzten Mitteln, die einem SL zum Ausdruck der eigenen Kreativität anbietet, dennoch eine anspruchsvolle Ausdrucksform zu finden. Das ist sicher für viele eine besondere Herausforderung.

#### **5 Lässt sich SL als wissenschaftliches Forschungszentrum nutzen und**

## **wenn ja, für wen?**

Alles was neu ist, ist zugleich von großem Interesse für die Wissenschaft. Somit ist auch SL derzeit für die Wissenschaft interessant. Es gibt allerdings gravierende Einschränkungen bei der Forschung in SL:

- Die Nutzer von SL sind alle weitgehend anonym, meist kann man nichteinmal mit Bestimmtheit sagen, welchem Geschlecht der Mensch hinter dem Avatar angehört. Das ist aber sehr wichtig, um z.B. soziale Studien durchzuführen, die aussagekräftig sind.

- In SL sind natürlich nur Menschen anzutreffen, die Zugang zu einer guten Computerausstattung haben. Das bedeutet, Menschen, die sich diese Ausstattung z.B. nicht leisten können sind gar nicht darin vertreten. Um also Menschen aus z.B. einem Entwicklungsland kennenzulernen, oder sie wissenschaftlich zu befragen, ist SL der denkbar ungeeignetste Ort.

Dennoch, spannend für die Wissenschaft sind derzeit Fragen, die auch die klassische Sozialforschung also die Wissenschaft zum menschlichen Verhalten immer wieder stellt. Wie verhalten sich die Avatare in SL, was passiert, wenn sie in Gruppen auftreten, welche Regeln bilden sich im Umgang miteinander heraus usw.

## **6 Gibt es andere virtuelle Welten, die Ihnen interessanter erscheinen und falls ja, warum?**

Letztlich ist das WWW ebenfalls eine virtuelle Welt, bis auf den Nachteil, dass man die Menschen eben nicht sieht. Für mich ist das WWW derzeit die bessere virtuelle Welt und der Hauptgrund, warum ich SL nicht mehr weinternutze. Im WWW findet man einen breiten Querschnitt kulturell vielfältiger Ergebnisse menschlicher Aktivität von nunmehr über 10 Jahren, etwas vergleichbares hat SL auch in den kommenden Jahren sicher nicht anzubieten. Ich vergleiche SL mit einer derzeit noch "unattraktiven Raupe", die langsam wächst und sich irgendwann verpuppt. Wenn dann ein schöner Schmetterling daraus wird, ist oft schnell vergessen, dass es überhaupt die Raupenexistenz gab. Die Technologie hinter SL wird sich jedenfalls weiterentwickeln und vermutlich heisst der schöne Schmetterling der in einigen Jahren aus seinem Kokon schlüpft, vollkommen anders.

## **7 Welche technischen Mängel sehen Sie in der aktuellen SL-Variante (z.B. fehlende Sprachausgabe)?**

Wie bereits erwähnt, ist technisch wenig an dem System auszusetzen, es ist ja auch ein Experimentierfeld für neue Dinge die gerade erst entstehen, das darf man nicht vergessen. Somit könnte man sich beliebig viele Dinge vorstellen, die man hinzufügen könnte. Die

Kunst besteht ja aber darin, genau das gut umzusetzen, was diese Technologie an Besonderem gegenüber dem WWW bietet.

Die Bedienbarkeit könnte sicher verbessert werden. Als Anfänger mit guten Computervorkenntnissen tut man sich trotzdem recht schwer die ganzen Tastenabkürzungen zur Bedienung zu erlernen. Gerade da sehe ich Potenzial für eine Verbesserung der Bedienung.

### **8 Glauben Sie, dass SL künftig einer Vielzahl von Menschen ein Einkommen in der realen Welt sichern kann oder wird dies die Ausnahme bleiben?**

SL wird vermutlich noch nicht den großen Durchbruch bringen als Wirtssystem für eine neue Dienstleistungsökonomie, dafür müssen noch etliche technische und - was viel schwieriger ist - soziale Hürden genommen werden. Aber auch die gesellschaftlichen Folgen - z.B. wenn plötzlich die Weltökonomie in dem geschlossenen System einer Softwarefirma ablaufen soll - sind hier noch kaum bedacht. Die Menschen müssen zudem das Neue erst erlernen, genauso wie das Faxgerät und der Videorekorder erlernt werden mußten.

### **9 Haben Sie bei SL schon spannende Zeitgenossen kennen gelernt und/oder inspirierende Erfahrungen gesammelt?**

Eher nicht. Wenn ich mich auf eine große Versammlung deutscher Politiker zu einem Gartenfest begeben obwohl mich nieman eingeladen hat, und dort niemanden kenne, dann können da zwar spannende Zeitgenossen darunter sein, aber die Wahrscheinlichkeit, dass ich die als sozialer Aussenseiter dort kennenlernen werde ist wohl eher gering. Und am nächsten Tag erinnert sich vermutlich keiner der Politiker mehr an mich, weil ich nicht zu seinem sozialen Kreis gehöre. Interessante Menschen trifft man oft im Flugzeug, oder in der Bahn, oder im Urlaub, noch öfters auf der Feier eines guten Freundes aber sicher selten auf einer wildfremden Politikerparty.

Auch in SL braucht es ein wenig Mut, auf eine wildfremde Party oder in eine Tanzbar zu gehen und einfach jemanden anzusprechen. Denn eine Zurückweisung ist wie im realen Leben jederzeit drin. Es gibt keine "Vollkaskoparty" in SL.

### **10 Wie wird SL nach Ihrer wissenschaftlichen Einschätzung in fünf Jahren stehen, und wie wird es aussehen?**

Das ist natürlich reine Spekulation. Ich kann höchstens meine Wünsche formulieren und das was ich für möglich halte. Zehn Jahre sind im Internet eine verdammt lange Zeit, in der sich die Rechnerleistung vermutlich sechs Mal verdoppelt hat und die Speicherkapazität

ebenfalls. Cyberbrillen könnten bis dahin so normal sein wie ein Mobiltelefon. Das Internet dürfte wesentlich schneller sein und wird uns vermutlich das TV der Zukunft bringen. Gleichzeitig könnte die Computertechnik noch kleiner sein und sogar mobil bzw. drahtlos.

Vielleicht laufen wir in 20 Jahren mit Cyberbrille umher und bekommen auf einem Auge die Cyberwelt auf dem anderen die reale Welt zu sehen. Das fände ich schon faszinierend, das weltumspannende Datennetz sei es nun das WWW oder ein Nachfahre von SL würde damit im Auge des Betrachters de facto mit der realen Welt verschmelzen. Ich denke, das dies irgendwann in der Zukunft passieren wird, falls wir nicht durch unseren rücksichtslosen und verschwenderischen Umgang mit den Ressourcen des Planeten Erde ganz andere Probleme in der realen Welt bekommen.

Klar sollte uns sein: Der Cyberspace dürfte selbst in 20 Jahren ein eher unattraktiver Ort sein, um das "echte" Leben dort zu führen. Wir sollten also vor allem unseren herrlichen Planeten und damit unser Leben in der echten Welt kreativ und sinnvoll gestalten.