

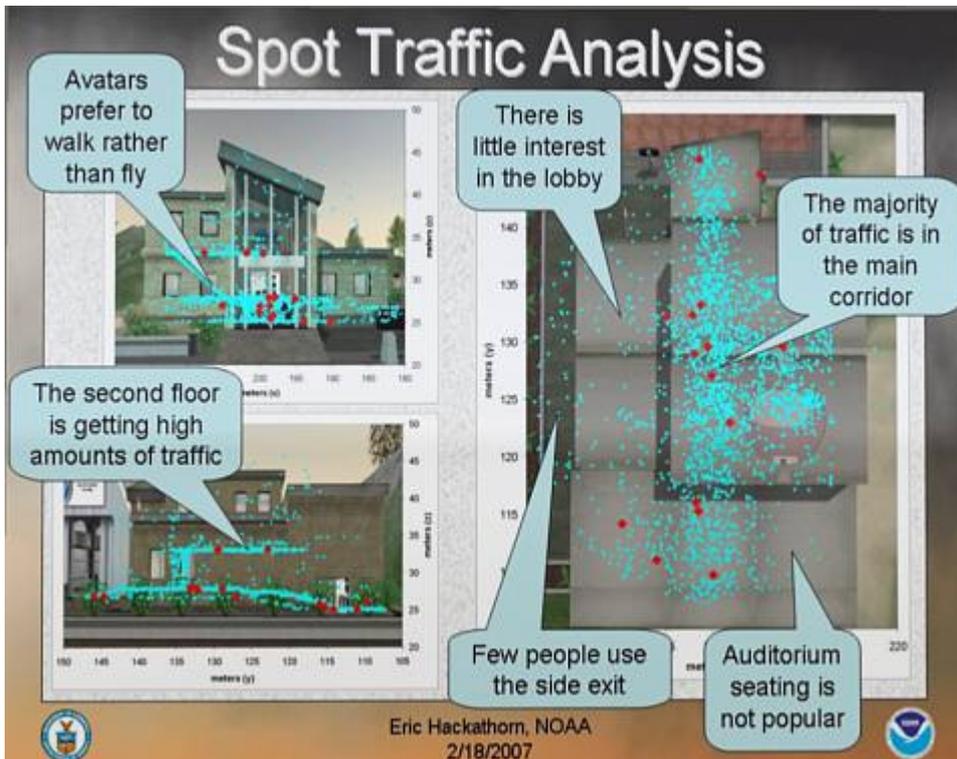
# Virtuelle Freunde | Proximity Sensor



Auch wenn es den Mainstream der wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser langweilt oder nicht interessiert: Ich muss noch einmal über 3D-Welten plaudern. „Die Universität Leipzig untersucht in ihrer Medienkonvergenz-Monitoring-Studie, wie sich Heranwachsende Medienwelten erschließen“, heißt es bei [heise.de](http://heise.de). Die [Studie](#) wurde auf der Spielemesse [Games Convention](#) vorgestellt. Fazit: „Laut den Ergebnissen wollen Jugendliche, die im Internet spielen, vor allem mit anderen in Kontakt treten und so neue Leute kennenlernen. (...) Auch würden die meisten Jugendlichen die virtuelle Welt nicht als Möglichkeit einer Flucht vor der Realität ansehen – also anders, als derzeit vielfach in den Medien publiziert.“ Soweit bekannt. Und dass die meisten Medien zu Online-Spielen und 3D-Welten wie Second Life nur groben moraltheologischen Unfug verbreiten, dürfte dem hiesigen medienkompetenten Stammpublikum ohnehin vertraut sein.



Man sieht es schon an den Überschriften zur Games Convention. [Gulli.com](http://Gulli.com) titelt: „Online-Gamer sind sozial eingebunden“ – also eine positive Konnotation. Die [Computerwoche](http://Computerwoche) hingegen: „Second Life auch bei Jugendlichen ,out'“. Ich frage mich, wie doof man sein muss, um so an der Realität vorbeizuschreiben. Second Life war nie eine Welt für Jugendliche – und taucht in der Studie auch nicht an prominenter Stelle auf. Ganz im Gegenteil: Der Altersdurchschnitt ist hoch. Die meisten SpielerInnen sind um die dreißig oder gar älter. Die Nutzerzahlen steigen immer noch. Dass Second Life also „out“ sein soll, bezieht sich nur auf den irrelevanten Medienhype im letzten Jahr, der aber nichts mit der Wirklichkeit zu tun hatte. Hier will jemand offenbar aus nicht nachvollziehbaren Gründen Second Life niedermachen – vielleicht, weil er mal zehn Minuten „drin“ war und nichts Interessantes gefunden hat. Gulli.com formuliert völlig korrekt über Online-Spiele: „Das Spiel selbst rücke mitunter sogar in den Hintergrund, verdrängt durch die Kommunikation mit Mitspielern“. Genau das gilt für Second Life: Wer dort nicht in der Lage ist, „Freunde“ zu finden oder sich in Communities zu integrieren, wird das auch im realen Leben nicht schaffen. Dazu braucht man eine soziale Kompetenz, die man in Online-Spielen üben und lernen kann (vgl. Screenshot oben. Mein Avatar sitzt in dem schwebenden Fahrzeug).



Neulich habe ich mir in Second Life eine Spionagesoftware gekauft – den [Traffic Proximity Sensor](#). Der war mir auf der [Dresden Gallery](#) begegnet (vgl. Screenshot 3), dort jedoch nicht korrekt konfiguriert. Diesen [Näherungsschalter](#) gibt es nicht nur in virtuellen Welten. Mit dem Sensor kann man detailliert das Nutzerverhalten auf seinem Territorium protokollieren lassen (vgl. Screenshot 4). Datenschützer werden die Haare zu Berge stehen. Aber wer sich in virtuellen Welten bewegt, weiß Bescheid: Eines der wichtigsten kommerziellen Motive ist, Daten über Nutzer zu sammeln und auszuwerten. Alles andere Gefasel ist Unsinn. Im Internet kann man das verhindern, in 3D-Welten nicht. Ich frage mich, warum Firmen, die in dieser Branche tätig sind, sich immer noch dieser Chance verweigern? Wer jetzt einschlägige Erfahrungen sammelt, hat einen unschätzbaren Startvorteil, wenn virtuelle Welten oder gar ein 3D-Browser zum Standard werden. Auch für die Wahrnehmungspsychologie wäre das Thema ein Leckerbissen: Wann fühlt sich ein Mensch wohl, der als Avatar unterwegs ist? Gelten andere Kriterien als im realen Leben – oder dieselben?



Da ich vorgestern eine kleine Parzellen erworben habe, weil mir die [Prims](#) ausgingen, konnte ich wieder einen virtuellen [RSS-FeedReader](#) aufstellen, der zum [perfekten virtuellen Büro](#) gehört. Den [QA Multi Reader](#) habe ich so konfiguriert, dass ich „inworld“ u.a. die Postings von burksblog.de lesen kann – oder die BBC-Nachrichten oder das offizielle [Second-Life-Blog](#). Apropos Freunde: Der Screenshot unten zeigt eine römische Legion in Second Life beim Kampftraining. Ich habe eine Doppelseite eines virtuellen Buches „fotografiert“, das mir von einem weiblichen Mitglied der Legion im [virtuellen Rom](#) präsentiert wurde. Alles klar? Irgendwelche Fragen? Noch einmal zum Mitschreiben: Jemand hat in Second Life einen Screenshot von Legionären gemacht, den wiederum in ein virtuelles Buch gepackt, das man durchblättern kann. Dessen virtuelle Seiten habe ich In Second Life per Screenshot aufgenommen und in mein reales Blog gepackt. Alles hängt eben mit allem zusammen.

