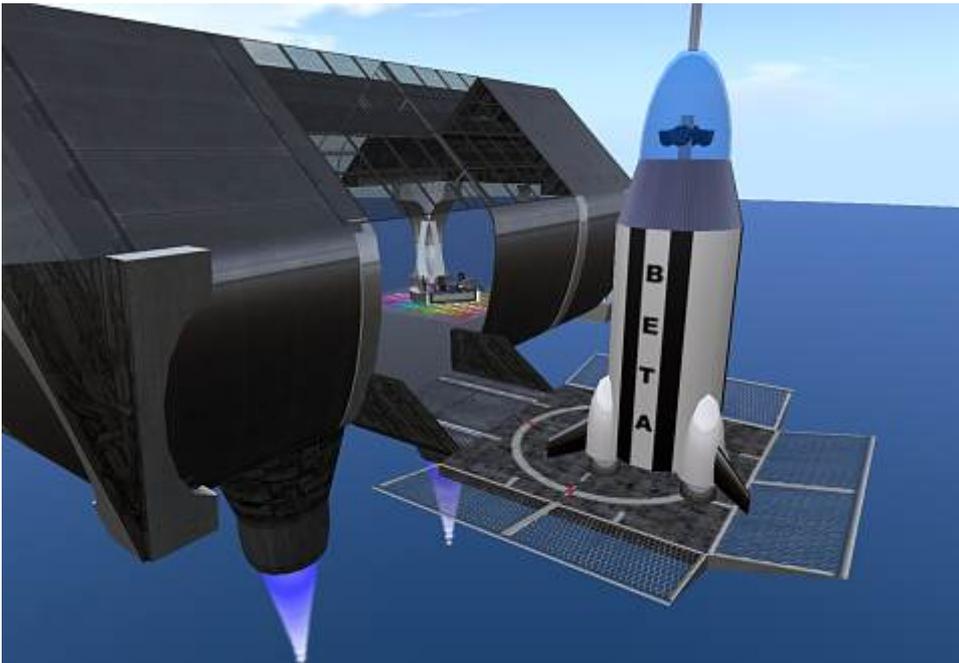


Grafikkarte | Second Life



Herzlichen Dank an alle wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser, die [mir geholfen haben](#), mit der neuen Grafikkarte zurechtzukommen. Ich habe sie heute eingebaut und installiert. Und siehe, es ward gut – zu meiner Überraschung. `sudo apt-get install nvidia-glx` hat geholfen. Die Tastatur war zwar anschließend englisch, aber das habe ich auch korrigieren können.

Jetzt sehe ich Second Life auch so, wie es sich gehört. Ich habe mir gleich ein neues Büro eingerichtet, da ich das alte [wegen meines virtuellen Umzugs](#) gelöscht hatte. Demnächst mehr in diesem virtuellen Theater.

Second Life: Älter, klüger,

weiblicher



[Electronic Commerce Info Net](#) (FTK – Forschungsinstitut für Telekommunikation): „Demnach ist der Altersdurchschnitt von 36 Jahren überraschend hoch. 42 Prozent der User sind sogar älter als 40 Jahre und ebenfalls 42 Prozent weiblich. In der Altersgruppe der 16-bis29jährigen liegt der weibliche Anteil mit 34 Prozent höher als bei den Männern mit 23 Prozent. Das liegt, nach Meinung der Autoren, auch an der höheren kommunikativen Eigenleistung, die in Second Life erbracht werden müsse und besonders Frauen anspreche. Insgesamt verfügen die Nutzer von Second Life über ein höheres formales Bildungsniveau als der Bevölkerungsdurchschnitt. Etwa zwei Drittel der deutschen Second Life-User haben einen Job, Frauen häufiger in Teilzeit. Der Anteil der Freiberufler liegt insgesamt bei 17,7 Prozent, der Anteil der Beamten und angestellten bei 43,8 Prozent. Facharbeiter machen 11,5 Prozent aus und leitenden Beamte 17,2 Prozent.“

Second Life rät Firmen von Second Life ab



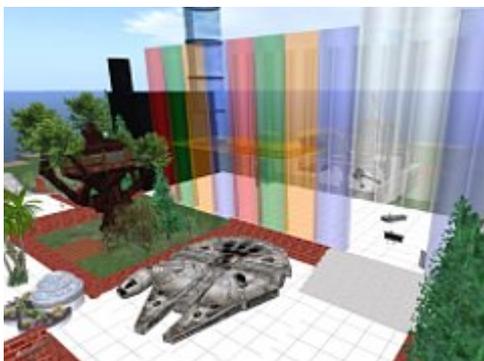
[Golem.de](#) schreibt: „[Der neue Chef](#) des Betreibers von [Second Life](#) rät Firmen derzeit davon ab, in der virtuellen Welt eigene Niederlassungen zu gründen. ‚Second Life befindet sich noch ganz am Anfang‘, bekennt Linden-Labs-Geschäftsführer [Mark Kingdon](#). (...) In naher Zukunft sollten sie zurückkommen, „um dem ‚Zweiten Leben‘ eine zweite Chance zu geben“, sagte er dem [Magazin Focus](#). Der Medienhype in der Vergangenheit sei der Online-3D-Welt nicht gut bekommen“. (By the way: Focus online entblödet sich nicht, wieder mal das uralte Bild mit den drei Avataren zu nehmen, das schon während des Hypes vor einem Jahr ständig zu sehen war. Und golem.de kann offenbar keine Links an der richtigen Stelle setzen.)

Mit Verlaub: Ich sehe das anders als der SL-CEO. Wie lang soll denn die Pause sein, und was soll in der Zwischenzeit geschehen? Vermutlich nur ein paar Updates, dass der Zugangsclient nicht ständig abstürzt – Nutzer von Online-Computerspielen würden sich das nicht bieten lassen. Der Rest – also das Prinzip – wird sich [kaum ändern müssen](#). Es müssen

aber neue Konzepte des Branding Building her. Geld verdienen geht nicht, aber Erfahrungen sammeln. Aufwand und Nutzen stehen in einem äusserst günstigen Verhältnis. Listen to the words of [Andrew McGregor](#) and his wisdom!

[Montage: Burks]

Moments in Second Life



Ja, immer noch viel zu tun. Und heute abend gibt es eine Überraschung. Heute früh jedoch das Übliche, das die wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser sich gähmend abwenden lässt: Cyberhuren im Red-Light-District, zwei Mädels (aber wer weiß das schon genau?) vergnügen sich in einem Zeppelin. Unten: Ich baue gerade alles um. Gegenüber von meinem virtuellen Büro entsteht ein Space-Center mit zweistufigem „Aufzug“ (Teleport) direkt in die Weltraumstation. Ich bastele noch an den Details. Es wird eine

Weile dauern.

Second Life plus Anonymität ist gleich Terrorismus



[Gulli.com](#) beruft sich auf einen Bericht der [Washington Post](#): „Laut einem Bericht der Washington Post finden Vertreter der Geheimdienste Missfallen an diesen dreidimensionalen Spielwelten. Deren weltweite Erreichbarkeit, die Möglichkeiten zur Wahrung der eigenen Anonymität und die Tatsache, dass darüber auch finanzielle Transfers möglich sind, sollen Spiele wie Second Life zu potenziellen Gefahrenquellen machen.“ Im Original: „U.S. intelligence officials are cautioning that popular Internet services that enable computer users to adopt cartoon-like personas in three-dimensional online spaces also are creating security vulnerabilities by opening novel ways for terrorists and criminals to move money, organize and conduct corporate espionage.“ Ich wundere mich, dass Schäuble noch nicht auf die

Idee gekommen ist, den Verfassungsschutz in Second Life agieren zu lassen...

Der Screenshot zeigt einen Avatar (mich) beim Terror-Training (Fallschirmspringen) in Second Life.

Intime Geheimnisse aus Second Life



Heute werde ich ein Jahr alt – virtuell, in Second Life. Der obere Screenshot zeigt meinen Avatar am 25. Januar 2007, wenige Sekunden nach meiner „Geburt“. Etwas schüchtern schaut er sich um und weiß noch nicht, wo es langgeht. Zum Geburtstag bekommen Sie, liebe wohlwollende Leserin und lieber geneigter Leser, heute etwas Exklusives, nie Gesehenes. Ich zeige Ihnen Fotos aus der digitalen Welt, die intime Geheimnisse – aus dem Profil der Avatare – verraten und die Sie nirgendwo sonst sehen können: Cyberhuren, die mit ihrem realen Bild werben,

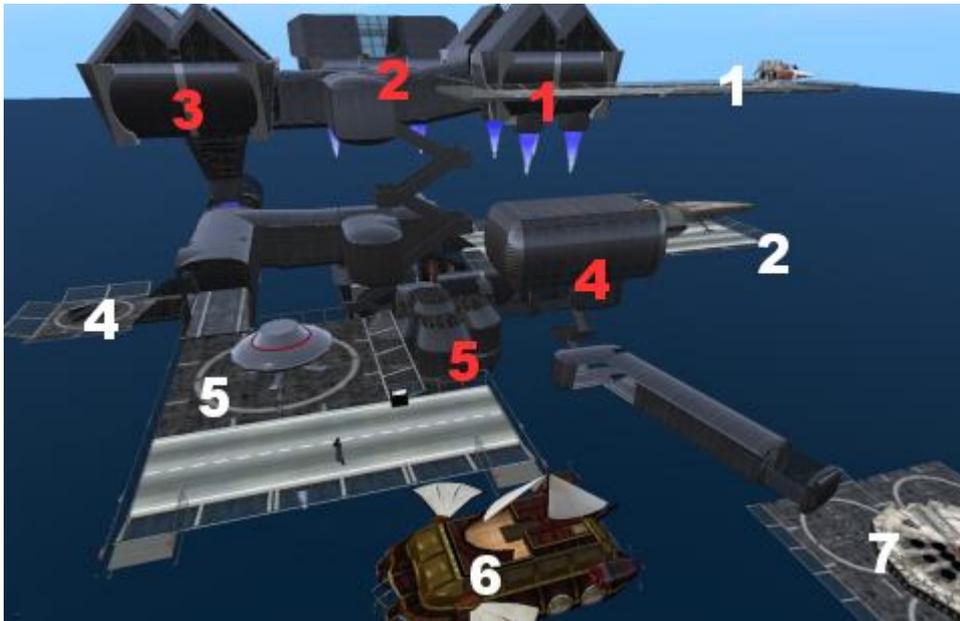
ein Interview, warum Männer auch in Second Life Frauen sehr ungeschickt anmachen und einige andere Dinge, die Sie bitte nicht anklicken, wenn Sie unter zehn Jahre alt sind und von Ihren Eltern über gewisse Dinge noch nicht aufgeklärt worden sind. Einige Fotos sind jedoch ganz harmlos und sogar für deutsche Jugendschutzblockwarte unbedenklich.



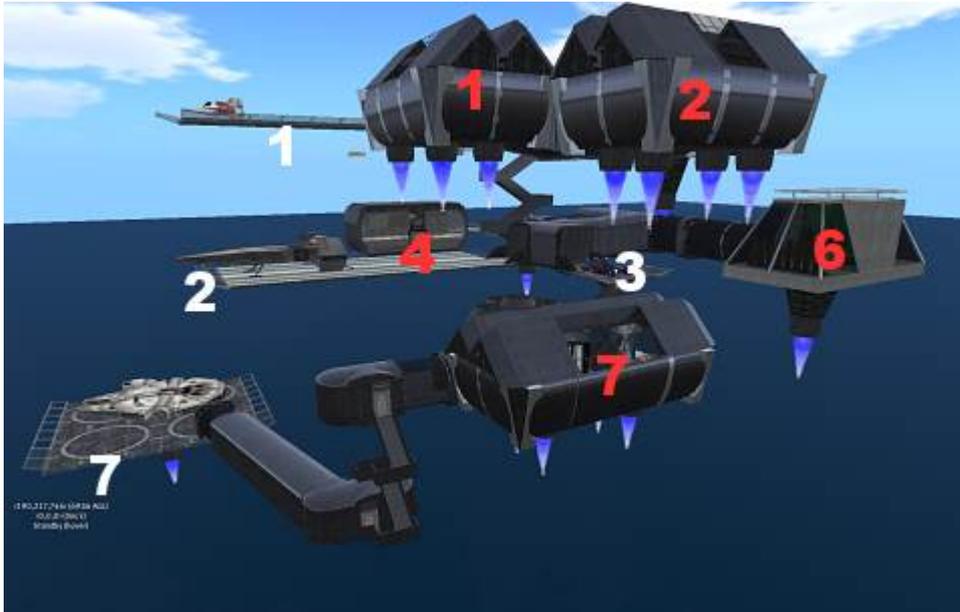


Zum Geburtstag habe ich mir übrigens eine neue Landebahn und ein neues Raumschiff gegönnt (unterste Reihe), ein [C-Tech F2050 anti grav ship](#) – es kostet nichts.

Second Life | Space Station



Damit sich die wohlwollenden Avatarinnen und geneigten Avatare nicht verlaufen, hier ein Übersichtsplan meiner Raumstation in Second Life (Klicken für großes Bild) – der obere Screenshot ist von „Norden“ aufgenommen, der untere von „Süden“. Die weißen Zahlen: 1. Landebahn mit HS A-Wing Starfighter (obere Ebene), 2. Landebahn mit HS Sith Infiltrator (mittlere Ebene), 3. Landebahn mit Bladerunner Spinner V.4.1 (mittlere Ebene), 4. Landebahn mit Lj-Blade V1.0b (mittlere Ebene, 5. Landebahn mit HS-Saucer-MK1 (Ufo, mittlere Ebene), 6. Andockstelle für Blimp und Steampunk Dreamliner, 7. Landebahn mit HS YT-1300 (untere Ebene). Rote Zahlen: 1. Konferenzraum, 2. Bar, 3. Fotostudio klein (obere Ebene), 4. Kommandozentrale (mittlere Ebene), 6. Borg-Intubator (mittlere Ebene), 5. Privatraum (untere Ebene), 7. Fotostudio groß II (untere Ebene). Guten Flug – die Station liegt an der oberen Baugrenze auf ca. 750 „Meter“.



[Second Life-Tagebuch 56] Steampunk Dreamliner





Ich greife also eine schöne Tradition von spiggel.de auf: Hier das Second-Life-Tagebuch Nr. 56. Ich habe mir etwas gegönnt für rund 1300 [Lindendollar](#). Das Fluggerät nennt sich [Steampunk Dreamliner](#). Empfohlen wurde es mir inworld von [Kueperpunk Kohonen](#), bei dem man es auch [kaufen kann](#).

„Carrah Rossini hat ein fantastisches Steampunkluftschiff in Second Life entworfen. Ihr Steampunk Dreamliner kombiniert viktorianischem Stil und Eleganz virtuos mit High Tech Elementen. Captain Nemo wäre davon wahrscheinlich genauso begeistert gewesen wie ich.“ Dem kann ich nur zustimmen. Ich bin gleich mal zu einigen Orten geflogen, wo sich Neulinge aufhalten und habe mich bewundern lassen. By the way: Der „Dreamliner“ hat natürlich auch ein Bett mit „einschlägigen“ [Poseballs](#).

Das Cockpit verbirgt sich hinter einer geheimen Tür und sieht wirklich atemberaubend aus; ebenso die Aussicht, wenn man über dem virtuellen Gelände dahinschwebt. Ein großes Vergnügen und

etwas für den Spaß, an dem man andere teilhaben lassen kann. Neben dem Piloten sind zwei Sitze für Avatare, und im „Salon“ weitere vier. Einfach kaufen und ausprobieren!

What's new in Second Life?

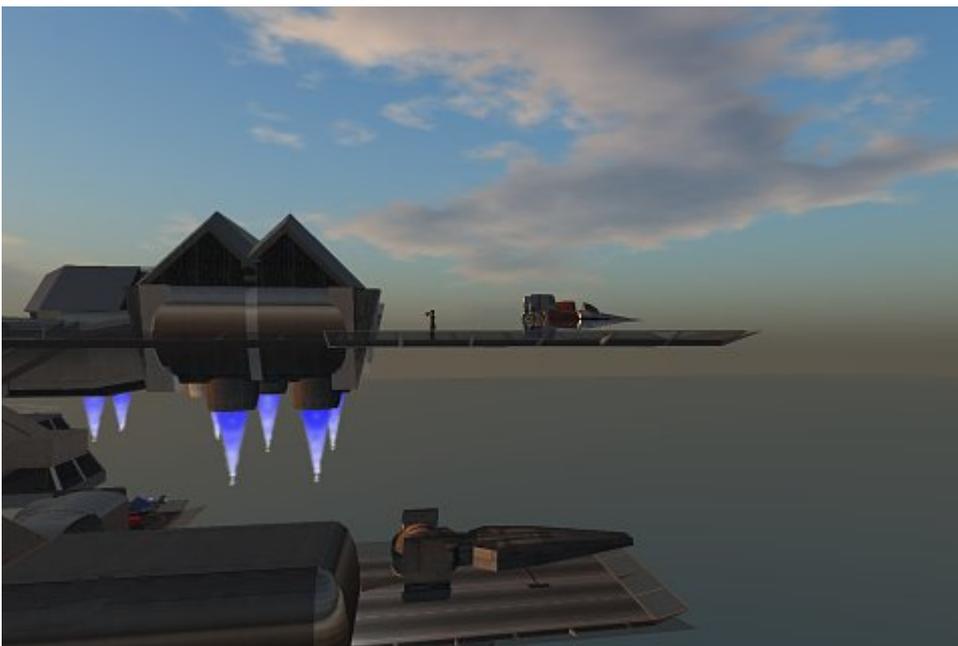


50 Lindendollar für den, der herausfindet, was ich mir als Weihnachtsgeschenk in Second Life gekauft habe und was neu ist an der Weltraumstation!

Windlight-Viewer für Second Life



Unterwegs in Second Life mit meinem [Sith Infiltrator](#)...



...und ein Sonnenaufgang in meiner „Weltraum“-Station. Ich habe mir den [Windlight](#)-Viewer heruntergeladen – der ist um Klassen besser als der alte Client. Die Licht- und Schatteneffekte sind herausragend und fotorealistisch.

Trump und SecondLife etc.



Oasis of Klima – arrival point. Ja, ich reite mein Avatar reitet da auf einem Saurier [Drachen](#), ja und? Die hellen Punkte sind live ein Sandsturm (Partikel, muss man auch bauen per Script erzeugen); man sieht kaum die Hand vor den virtuellen Augen.

Mit SecondLife ist es wie mit Trump: Alle deutschen Journalisten [schreiben heftig dagegen an](#), aber beide werden immer [beliebter](#).

„Second Life sei im Unterschied zu Sansar eine etablierte „Cash Maschine“, die zurzeit [sic] wieder wachse – obwohl die 3D-Social-Software schon seit circa 2002 am Markt ist.“
([Mixed](#))

Jetzt bitte alle wegzappen: Da ihr die technischen Probleme, die ich jetzt schildern werde, ohnehin nicht versteht, wendet euch lieber den [aktuellsten Statistiken](#) über Corvid19 zu.

Andere Optionen: Wer Spanisch versteht, sollte vielleicht nachprüfen, ob [Kuba jetzt die Welt rettet](#) oder ob [survival of the fittest](#) für jeden von euch gilt. Wer aber die [kommende Revolution](#) begrüßen würde, sollte sich fragen, mit wem man die veranstalten sollte und ob mit oder ohne Gendersternchen oder ob man gleich [in Italien](#) damit anfangen sollte?

Am Sonntag musste ich ~~eine Sim~~ zum Glück nur einen Teil einer [Gor-Rollenspiel-Sim](#) neu bauen.

Das Problem war nicht nur der [Teleporter](#) – das sind gescriptete Objekte, die meistens dem [beamen](#) ähneln (oft gewollt) und einen Avatar überall hin transportieren. Auf Rollenspiel-Sims gibt es immer einen *arrival point*, weil die technischen Admins (in diesem Fall ich) nicht möchten, dass die Spieler plötzlich und überall wie aus dem Nichts materialisieren auftauchen, was unrealistisch wäre, falls man hier von „Realismus“ reden kann.

Teleporter gibt es im [Second-Life-Marketplace](#) wie Sand am Meer. Ich habe ein paar Dutzend davon. In diesem Fall musste das Objekt aber erstens einigermaßen versteckt sein, weil das Ziel, eine Skybox ([Oasis of Klima](#), in 4000 „Metern“ Höhe), nicht so leicht zu finden sein sollte – gemäß der literarischen Vorgabe:

One of the major sites within the Tahari for obtaining salt are the brine pits of [Klima](#). Klima is hidden deep within the dune country and its location is closely guarded. It is worked by thousands of male slaves and escape is nearly impossible.

Kaiila are not permitted there, even for the guards. There is a well there but no other water for about a thousand pasangs. Women are not permitted there so that men will not kill each other for them. Slaves are taken to the mines on foot, hooded and chained. Many die on route. At the mines, their feet must be bound in leather to the knees as they will sink through the salt crusts. The salt would grate and burn their flesh. In the mines, most of the salt is in solution. It is obtained in either of two ways, by drilling and flush mining, or by sending men to collect it in the deeper pits. A work day is from dawn to dusk and some men kill others for lighter assignments.

Technische Voraussetzung: Man muss einen Teleport-Punkt definieren, so dass alle Rollenspieler nur dort landen, ganz gleich, ob sie auf die [Second-Life-Map](#) klicken oder eine [Landmark](#) benutzen. Das ist nicht weiter schwierig und gehört zum [Administrator-Menu](#) (RTFM! Har har!).

Danach, so der ausgeführte Plan, sollten sie ein wenig herumlaufen und den Teleporter suchen müssen, der aber ein beliebiges Objekt sein kann – bei mir sollte war er ein [pferdeähnliches Reittier](#) – aber trotzdem funktionieren.

Zweitens – und nun der schwierige Teil -: Ein Sim erlaubt nur bestimmten Avataren, Objekte zu [rezzen](#), meistens einer definierten Gruppe. Andere Objekte (die jeweils einer Gruppe zugeordnet sind), werden nach einer bestimmten Zeit automatisch entfernt und an den „Besitzer“ zurückgeschickt. Das nennt man [Auto Return](#). Der Auto Return hindert virtuelle „Hooligans“ daran, eine Sim zu crashen, in dem sie in kurzer Zeit sehr viele [Prims](#) rezzen, die der Rechner bei [Lindenlab](#) irgendwann nicht mehr [rendern](#) kann – vergleichbar einem [DoS-Angriff](#). Von diesen Spammern gibt es genug, und die Sim stürzt dann ab und muss neu gestartet werden.

Das Rezzen muss man aber auf Rollenspiel-Sims erlauben, auch wenn man selbst als Admin gerade nicht online ist, weil

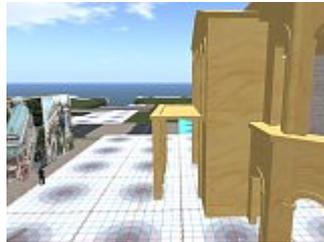
Objekte zum Spiel gehören. Abgeschossene Pfeile einer virtuellen Armbrust zum Beispiel sind kompliziert gesciptete Prims; wäre das Rezzen nicht erlaubt, könnte niemand herumballern. (Schwerter hingegen „trägt“ der Avatar („wear“), die kann man immer benutzen. Das nennt man [melee](#). Auf „Melee-only-Sims“ geht dann nur „Nahkampf“.)

Mein Problem, für das es noch keine elegante vorgefertigte Lösung gibt, war, dass der Teleporter nur für eine bestimmte Gruppe zugänglich sein sollte, die aber leider nicht die Gruppe war, der dort das Rezzen erlaubt ist. Eine handgefertigte Namensliste, die das Script des Teleporters abfragt, wäre möglich, aber zu aufwändig gewesen.

(Jetzt fasse ich mich kurz, da vermutlich niemand bis hierhin gelesen hat.) Ein Objekt mit der „falschen Gruppe“ würde aber in diesem Fall nach zwei Stunden retourniert. Mein erster Versuch war, eine kleine Parzelle der Sim abzutrennen, den Autoreturn dort auszuschalten, und in ca. 2.000 „Metern“ Höhe beim *Arrival Point* – genau über der separaten Parzelle – den Teleporter zu platzieren. Der hätte zwar immer noch die falsche Gruppe, würde aber nicht automatisch entfernt. Ich hatte nur nicht bedacht, das es auch einen zweiten Teleporter geben muss, wohin der Avatar geschickt wird. Über Sim-Grenzen hinweg zu teleportieren ist extrem kompliziert mit den handelsüblichen Teleportern, Murphy's law ist Standard. Auch der [von mir ausgewählte](#) weigerte sich.

Ergo: Ich habe eine Stunde Lebenszeit ~~verschwendet~~ herumexperimentiert, bis ich eine einigermaßen vernünftige [Lösung](#) gefunden hatte. ([RTFM](#)).

Frankfurts „Second-Life“-Blase ist geplatzt, revisited

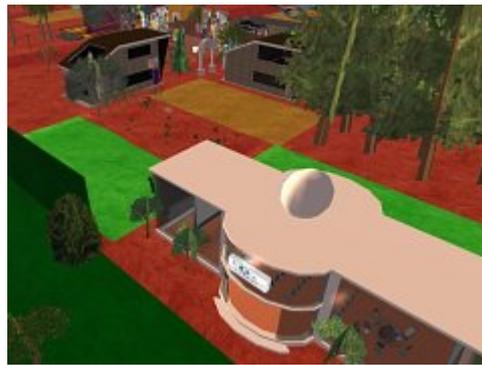


Auf [Heise](#) lesen wir: „Frankfurts „Second-Life“-Blase ist geplatzt“. Der Artikel bietet jedoch nichts Neues, sondern nur die Erkenntnisse, dass die Avatare nicht zu Hauf zusammenströmen, wenn man irgendwo ein paar lächerliche Hochhäuser virtuell zusammenpappt. Den [Römer](#) (Youtube) gibt es so nicht mehr, alles ist dort im Bau. Die Paulskirche sieht virtuell bescheiden aus. Warum sollte ich mich da aufhalten? Ich habe selten so ein hässliches Areal gesehen. Meinen Avatar hat es geschüttelt. „Das nachlassende Interesse der breiten Öffentlichkeit erweckt nach Ansicht des Frankfurter ‚Second-Life-Fachmannes [Andreas Klünder](#) aber einen falschen Eindruck: ‚Ich sehe keinen Rückgang in den User- Zahlen, sondern mehr in der [medialen Berichterstattung](#)‘, sagt Klünder, dessen [Medienagentur](#) die virtuelle Ausgabe der Mainmetropole entwickelte.“ (Fängt Heise jetzt auch das Nicht-Verlinken an? Und die [Welt](#) bringt schon wieder das dämliche Foto, was wir seit Januar 2007 aus dem „Spiegel“ kennen.) „Jüngere Nutzer, hat Klünder herausgefunden, lassen sich in der virtuell nachgebildeten Main-Metropole kaum blicken“. Eben. Aber das weiß man schon, seitdem es Second Life gibt.

Gorean Life: Tillys Story

Eines der wenigen Videos mit Kampfszenen in Gor (Second Life). Das Ambiente ist übrigens nicht „by the books“ sondern „Gor evolved“ (und sieht nicht besonders schön aus). Das muss aber niemand verstehen, der dort nicht spielt.

Lifenaut, revisited



[Vor ein paar Stunden](#) habe ich hier Lifenaut.com vorgestellt, eine Website, auf der man sich einen Avatar erstellen und den reden lassen kann. Heute habe ich kurz in Second Life auf der Sim [Sinaburoe](#) (213,120,53 nachgeschaut – dort hat die reale Firma ein vituelles Büro. Auf einer Tafel wurde verkündet, dass heute um 6 pm PDT (die [Pacific Day Time](#) liegt neun Stunden zurück – also drei Uhr nachts in Deutschland) ein Tutorial für Avatare stattfindet, wie man einen Avatar baut

(klingt lustig). Die beiden kleinen Grundstücke, die das Häuschen von lifenaut.com umringten (2. Screenshot – die grünen Flächen), waren für einen Spottpreis in Lindendollar zu haben (ein Drittel des Marktpreises!). Ich habe beide gleich erworben und eine riesengroße Werbetafel mit einem Screenshot von burksblog.de aufgestellt. Wer da draufklickt, bekommt den URL, und der Browser ruft die Website auf. Da werden sich die Avatare von Lifenaut heute aber wundern... Burks' Lifenaut-Avatar schaut ins virtuelle „Klassenzimmer“. Nachher stelle ich noch eine Tafel der [German Privacy Foundation](#) daneben.

Hören in Sälen



Hörsäle der Humboldt-Universität Berlin

Allein schon der Begriff: [Hörsaal](#). Man hört gemeinsam irgendjemandem zu. „Ein Hörsaal (auch Auditorium – lat. audire „hören“) ist ein großer Raum oder Saal, bestuhlt mit (individueller) Schreibfläche, in dem Vorlesungen stattfinden.“

Ist das heute [noch zeitgemäß](#)? Braucht man das? Ich meine für die Lehre, nicht für irgendwelche Veranstaltungen.

Ist ein Hörsaal irgendwo in der Mitte zwischen einem Zimmer und einem Stadion? „Die Sitzreihen sind zumeist nach hinten

ansteigend angeordnet, um von allen Plätzen gute Sicht auf Redner, Wandtafel und -karten, Leinwand und dergleichen zu ermöglichen“. Das könnte man heute doch anders regeln: Jeder Student hat einfach einen Monitor vor sich (in traditionellen Hörsälen wäre dafür kaum Platz) und hört per Headset alles.

Nenne mehrere Beispiele für die größten Hörsäle der Welt an Universitäten!

ChatGPT: Michigan Stadium (The Big House) – Die University of Michigan, USA. Obwohl es eigentlich ein Football-Stadion ist, wird es manchmal für Vorlesungen und Veranstaltungen genutzt. Es hat eine Kapazität von über 100.000 Zuschauern.

[Baker-Berry Library](#) – Dartmouth College, USA. Die Bibliothek enthält einen großen Lesesaal namens „[Sanborn Library](#)“, der auch für Vorlesungen genutzt wird und eine Kapazität von mehreren hundert Personen hat.

[University Hall – Harvard University](#), USA. Dieser Hörsaal bietet Platz für über 1.000 Personen und wird für Vorlesungen und besondere Veranstaltungen genutzt.(...)

Wo ist der Unterschied zwischen einer virtuellen Konferenz, bei der hundert Teilnehmer in Briefmarkengröße auf dem Monitor erscheinen, oder einem Hörsaal mit 1000 Studenten, wenn der Lehrende ein Fernglas brauchte, um ~~die Gesichter~~ attraktive Studentinnen in der letzten Reihe zu erkennen? Ich erinnere ich an eine blonde Mädel an der Uni, an der ich Dozent war, die aussah, als hätte sie eine sechsstellige Zahl von Followern bei Instagram, die mich schmachtend ansäuselte, ihr fehle „das Campusleben“. Das geht natürlich virtuell schlecht, außer man versammelte sich als Avatar in Second Life, um dort sich dort virtuell näher zu kommen.

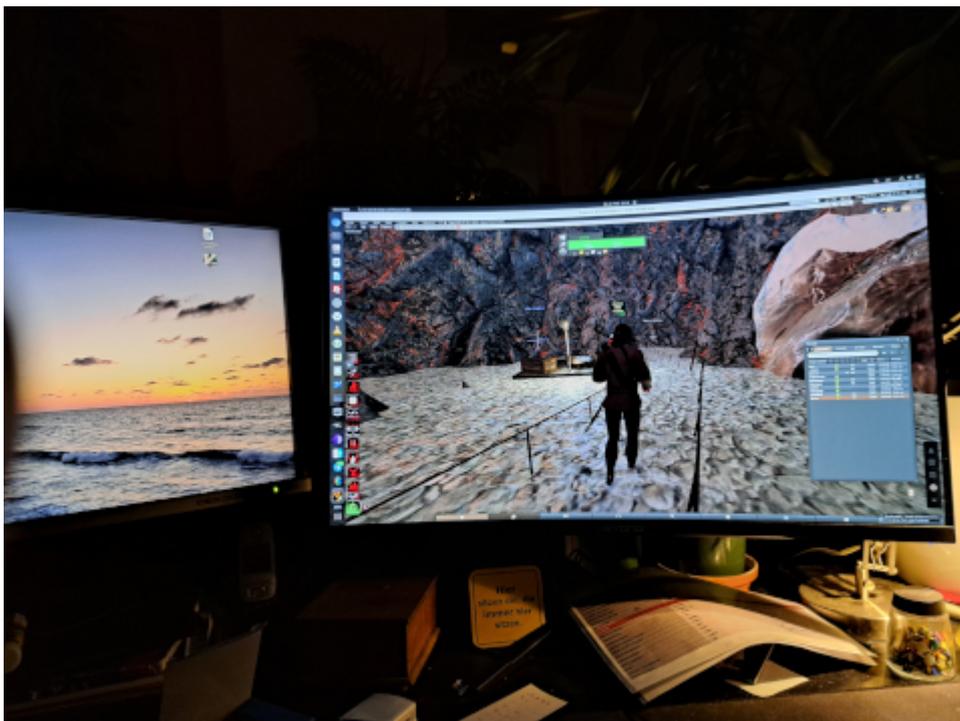
Hörsäle sind natürlich auch eine Art von Öffentlichkeit ([Habermas](#) ruft im Hintergrund: „[herrschaftsfreier Diskurs](#)„! ~~Da Studenten von heute fast ausnahmslos reaktionäre verhätschelte Mittelklassenkinder sind, braucht man das nicht.~~ Diese Art zu kommunizieren wird aber mehr und mehr durch die sozialen Medien ersetzt. Nur wenn ein konkreter Zeitrahmen nötig wäre,

müsste man kollektive Entscheidungen in solchen Räumen treffen.

Ich vermute, dass diese Prachtbauten aus dem letzten oder sogar vorletzten Jahrhundert mit viel Holz und Gedöns überflüssig und aussterben werden. [Neue Universitäten](#) braucht es nicht mehr; man kann die alten umbauen.

Hörsäle werden irgendwann Museen werden, wie Reiseführer ohne Internet.

Doch besser Rosa



Da komme ich nach einer Neun-Stunden-Schicht nach Hause, schaue schnell auf das [RAF-Fahndungsplakat](#) im Flur (man kann heutzutage nie wissen), gehe kopfschüttelnd weiter, mache schnell einen Käsekuchen, danach die Suppe aus gelben Erbsen, Kasseler und Würstchen heiß, die ich gestern schon vorgekocht hatte, welchselbige ich alsbald verzehre, währenddessen der

Kuchen im Ofen ist, mache den Abwasch, lerne 20 Minuten Hebräisch, werfe den Computer an, logge mich in Second Life ein und bemerke erstaunt, dass [meine Sim](#) voll ist und zahlreiche Avatare sich gegenseitig hauen, schießen und stechen, ohne dass ich das höchstderoselbst wie gewohnt organisiert hätte, – zu Übungszwecken, wie man mir mitteilte und weil das virtuelle Environment so super konstruiert sei -, ein Lob, welches das Gamedesignerherz natürlich höher schlagen lässt, beobachte auch, wie ein Avatar ziellos durch meine selbst gebauten labyrinthischen Höhlen rennt und sich verläuft, was die Idee des Ganzen war, beschließe aber, da mir ein Blick auf diverse Zeitmesser sagt, dass es – verflixt noch mal! – schon halb elf ist, mich ins Bett zu begeben eingedenk der Tatsache, dass drei Wecker um 6:30 Uhr mich aus dem Schlaf reißen werden, aber nicht ohne mir vorher einen Teil der dritten Staffel mit der höchst attraktiven und süß, aber selten lächelnden Sarah Spale aka Rosa Wilder auf [Berndeutsch](#) (was es nicht alles gibt!) reinzuziehen.

Unter Zweitlebenden



Second Life macht Spaß, ist schräg und entwickelt sich ständig weiter, aber die magische Zutat bist DU. Die lebendigen Welten, die du erschaffst, und das Gemeinschaftsgefühl, das du anderen vermittelst, sind einfach unbezahlbar. Auf ein weiteres Jahr voller Fantasie und dem Erlebnis des Unmöglichen.

-Das Second Life Team

Keine Sorge, nur ganz kurz und nur für mich selbst... ~~Es interessiert mich einen Scheiß, was die Leser interessiert.~~

17 Jahre sind ganz schön lang. Gibt es eigentlich Computerspiele, die man so lange *gratis* spielen kann – außer man hat sie in den guten alten Zeiten auf einer [Compact Disk](#) erworben? (Ich meine jetzt nicht Tetris.)

Unfassbar, wie grottig Second Life damals aussah. Ich hatte neulich schon etwas über das „Leben“ meines Avatars geschrieben ([Panta Rhei](#), 22.12.2023) Ich habe mehrere. Den ältesten mit meinem Realnamen benutze ich fast nie.



Second Life, Januar 2007

Interessant ist die Reaktion von Freunden und Bekannten, wenn das Thema irgendwie auf den Tisch kommt. Fast immer Variationen von: „Was, das gibt es noch?“ – „Was, du spielst Second Life?“ Etwas in der Art...

Was spielt ihr denn? Heute schon etwas künstlerisch-wertvolles Virtuelles erschaffen? Mögliche Antworten:

- [] Virtuelles interessiert mich nicht. Die Uckermark ist viel schöner.
- [] Ich esse jeden Morgen ein Pfund Testosteron und trinke ein Liter Adrenalin. Dann spiele ich [Counterstrike](#).
- [] Ich spiele mit meinen Enkelkindern [Malefiz](#), das ist immer großes Drama.
- [] Alles Zeitverschwendung. Ich mache etwas Sinnvolles – ich demonstriere gegen Rechts.
- [] Ich bin Kleinbourgeois und sitze jeden Tag 16 Stunden in der Firma.
- [] Ich bin Rentner und schaue mich hier nur um. Was ist

Second Life? Hat das was mit Autobatterien oder Recyclen und dem Klima zu tun?

– [] Ich bin [Brasilianer](#). Bei uns gibt es gerade keine Elektrizität, weil die auf die Second-Life-Server in Kalifornien umgeleitet wird.



Panta rhei



Mein Avatar in Second Life denkt gerade über etwas nach. Es ist heiß, weil Wüste, und windig, weil Sandsturm.

[Eigene Sim](#), alles selbst gebaut (Screenshot von heute).

Diesen Beitrag bitte nicht lesen. Er ist nur für mich selbst. Das Blog dient auch als digitales Tagebuch, immerhin schon seit dem [01.03.2003](#). Wenn ich also in alten Beiträgen herum“blättere“, fällt mir so Einiges wieder ein. Was ist seitdem nicht alles passiert! Und die virtuellen Ereignisse behalte ich genauso gut.

Ich schrieb am [27.06.2008](#): „Nur die eingefleischten Stammleser (eine Hand voll?) werden sich für meine Traktate über Second Life interessieren. (Wer das langweilig findet: Geht doch [woanders hin!](#)).“

Nach meiner Geburt in Secondlife [am 25.01.2007](#) habe ich zunächst nur geschattet oder [Ausstellungen](#) organisiert oder bin mit [virtuellen Fahrzeugen herumgebrettet](#).



Screenshot vom [November 2008](#) – mein Avatar bei der investigativen Recherche (Social Engineering).

Gosh – the memories! Einige Qualitätsmedien waren 2008 noch in Secondlife – [wie etwa die BBC](#). Es gab [Misswahlen](#), über die BILD berichtete, und es gab schon die ersten [Sexcam-Angebote](#). Ich flog mit [steampunkigen Fluggeräten](#) herum und amüsierte

mich.

Der erste [virtuelle Bankencrash](#) ließ nicht lange warten. Ich verdiente Geld [mit Artikeln](#) darüber. (Ich behauptete, dass ich der einzige Mensch auf der Welt bin, der einen [Screenshot von der Wirecard Bank](#) in Secondlife hat.

Ähm. Räusper. Das wird schnell langweilig, auch der Pixelsex, den damals, als die Avatare nur so vom virtuellen Himmel regneten, weil [große Medien berichteten](#), jeder ausprobiert hat. Ich aber beschloss, dort irgendwie Geld zu verdienen. Ich hatte gerade real geheiratet und meine Frau studierte.



Also kaufte ich von einem Freund (hallo, M.!) einen [virtuellen Puff](#) (vgl. Screenshot oben), mit dem ich [ein paar Monate](#) Lindendollar einnahm (die man wieder in reales Geld umtauschen kann). Wie? Ich lebte vom virtuellen Verkauf [virtueller Penisse](#) und Vaginae, weil der Avatar ab Werk so etwas nicht hat, aber sich in einem virtuellen Puff irgendwie unvollständig vorkommt. Die Geschlechtsteile hingen kundenfreundlich an der Wand zum Kauf. („Welche Berufe haben Sie bisher ausgeübt?“ „Pimmelverkäufer“. „Wir melden uns“.) Das hat jetzt hoffentlich niemand gelesen.

Oh, sich sehe gerade, dass [Trinity](#) offenbar den Abgang gemacht hat – das schon [vor zwei Jahren](#). Mit Ansage: Sex war dort verboten. Ich hatte damals [einen Artikel geschrieben](#). Auch [Exit Reality](#) ist offline. Witzig, dass ich das als Avatar ausprobiert habe. Noch jemand außer mir? Hallo?



Bevor ich das virtuelle Rollenspiel und Gor entdeckte, saß ich am liebsten in virtuellen Raumschiffen, die ich selbst steuern konnte – wie hier [im November 2008](#). Das besitze ich noch – und es fliegt noch immer. Oder ich [reiste](#) stilvoll zum Mond. (Das [Tannhauser Gate](#) vom Oktober 2017 – also neun Jahre nach meinem ersten virtuellen Mondflug – ist aber nicht zu toppen.)

Im Oktober 2008 geriet ich zufällig [in eine merkwürdige Veranstaltung](#). Nackte Frauen mit Halsbändern auf Knien zum Verkauf. WTF? (Das musste ich mit einem [Kirchenbesuch](#) und mit einem Artikel im [Rheinischen Merkur](#) und auf [Telepolis](#) kompensieren.)



Die spätkarolingische

[Georgskirche](#) in Second Life 2009

Am [23.12.2008](#) war es dann soweit: „Burks Goes Gor“. [Fantasy-Rollenspiel](#) also. Zu Anfang schrieb ich viel dummes Zeug, weil ich keine Ahnung und keinen Plan hatte. Auch *inworld* muss man mich für total blöd gehalten haben, weil ich dort keinen blassen Schimmer von den Spielregeln hatte.

„Eine der größten Communities in Second Life und gleichzeitig eine, die sich hermetisch von gewöhnlichen Nutzern abschottet, sind die „[Goreaner](#)„. In „Gor“ findet ein kompliziertes und oft sexuell konnotiertes Rollenspiel statt: „Gor, the Counter-Earth, is the alternate-world setting for [John Norman's](#) Chronicles of [Gor](#), a series of twenty six novels that combine philosophy, erotica and science fiction.“ Wer mehr Informationen will, lese zum Beispiel den Wikipedia-Eintrag über [Kajira](#) („The phrase „la kajira“ is said to mean „I am a slave-girl“ in the Gorean language“) oder über „[Male domination](#)„. („Male dominance, or maledom, refers to [BDSM](#) activities where the dominant partner is male.“)

Es handelt sich also auf den ersten Blick um ein pseudo-mittelalterliches Fantasy-[Rollenspiel](#) anhand vorgegebener Trivialromane (deren Inhalt als bekannt vorausgesetzt wird, um

überhaupt teilnehmen zu können). “



[Ende 2008](#) traute ich mich zum ersten Mal, die ortsüblichen virtuellen Tierchen zu reiten.

Nach einer mehrmonatigen Pause aus privaten Gründen (u.a. der Scheidung) ging es [im November 2009](#) weiter.

Vor zehn Jahren hatte ich zum ersten Mal [eine eigene Sim](#) – Tancred's Landing genannt. Die gibt es heute immer noch, sieht aber ganz anders aus – und ich bin da nie.



Februar 2010

Dann fingen andere Leute an, mich mit dem Bauen von Sims [zu beauftragen](#) – für rund [100-300 Dollar](#) macht man das, aber der Stundenlohn ist eigentlich lächerlich (und [noch eine](#), Oktober 2017).

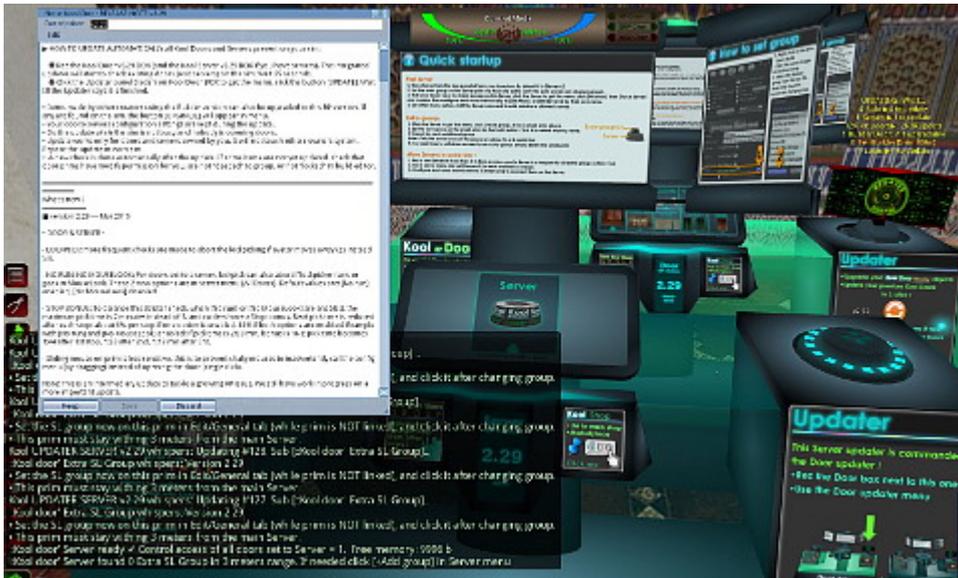
Dadurch wird man aber bekannt. Und schon gab es die [ersten Filme über das](#), was man gebaut hat... Wie ein Insekt im Bernstein noch zu sehen, obwohl alles schon im virtuellen Nirwana ist und die Frau, die den Film produziert hat, im realen Leben gestorben ist.

[Panta rhei](#). Genauso wie die virtuelle [Steinzeit](#) oder der [Zwinger](#).



Jemand hatte sich [im Februar 2012](#) die Mühe gemacht und von meinem Avatar in [Gor](#) (Second Life) eine Art Bleistiftzeichnung angefertigt;. Damals war ich gerade Administrator einer Sim geworden und gehörte damit zur virtuell herrschenden Klasse. Auch die Tiere wurden [immer dicker](#).

Die [schönste Sim](#), die ich jemals gebaut habe (es waren sogar drei), war [Kasra](#). Auch die gibt es nur noch [bei Youtube](#).



So sieht es aus, wenn man eine [Sim](#) in Secondlife verwaltet und die Türen (hier: 131) ein Update bekommen (müssen)... Das kann einem schon den Schweiß auf die Stirn treiben. ([31.03.2016](#))

Was habe ich nicht alles für virtuelle Dramen erlebt! Leute, die sich im Chat verfluchen und pausenlos beschimpfen. Admins, die Avatare gleich reihenweise von Sims verbannen. Zahlreiche Mordversuche und Attentate auf meine Avatar. (Gut, ich habe auch ein halbes Dutzend [Leute virtuell umbringen lassen](#) Meine [angeheuerten Killer](#) waren immer erfolgreich.) Überfälle auf und Belagerung von [Städten](#), nur weil mein Avatar sich dort aufhielt. Mehrstündige [heftige Schlachten](#), bis sich einem der Zeigefinger vom Mausklicken verkrampfte. Irgendwie schmeichelt es einem auch, wenn die virtuelle Präsenz andere Leute so aufregt.

Ich muss jetzt Aufhören mit dem „Herumblättern“ und Stöbern. Ich habe auch noch fast 5000 Screenshots aus Second Life seit 2007... Nein, die poste ich hier nicht.



Die virtuellen Karawanenführer können sich virtuell nicht über den virtuellen Weg zu einer virtuellen Oase einigen. ([Mai 2023](#))

Catedral Basílica de la Asunción de María Santísima



Die [Kathedrale von Guadalajara](#), Mexiko. In Spanisch: Catedral Basílica de la Asunción de María Santísima. Fotografiert am 09.10.1981. (Vgl. Catedral Metropolitana ([04.01.2019](#)))

Die gab es auch als virtuellen Nachbau in [Second Life](#). Ich vermute, ich bin der einzige Mensch auf der Welt, der davon Screenshots hat.

Keine Chance für Nippel



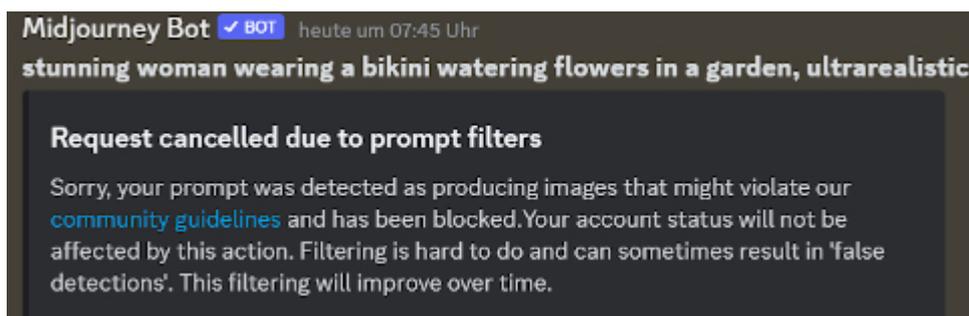


Stunning beautiful women, black hair with red highlights doing gymnastics::3, photo realistic, drops of water on her skin, natural lighting, full body, Ultra HD --ar 9:16 --s 750

Die KI zeigt sich bei nackter Haut noch sehr störrisch. Ich habe versucht herumzutricksen und Frauen mit Tangas aus Pools

steigen lassen, Wasser auf Bäuche von Fitness-Models tropfen lassen und dergleichen Feuchtes mehr, aber alles wurde abgelehnt. Man spürt formlich, dass die KI schon bei „full body“ zusammenzuckt. Ja, die Zensur-Filter werden „improved“. Aber sicher nicht lockerer sein als die protestantische Prüderie in den USA. Nippel haben keine Chance, auch nicht in ferner Zukunft.

Die Pr0n-Industrie ist bekanntlich immer ganz vorn, was technische Neuerungen angeht. Vermutlich kommt jemand bald auf die Idee, die Zensur der KI ganz auszuschalten und den feuchten Träumen der zahlenden Nutzer freien Lauf zu lassen. In Second Life ist das jetzt schon so, aber da findet in den entsprechenden und kostenlosen! – Segmenten vorher eine Altersüberprüfung statt.



Vorerst ist das Personal, das die KI erzeugt, so züchtig gekleidet wie auf den Bildern von [Norman Rockwell](#) oder auf den Propaganda-[Illustrationen](#) der Zeugen Jehovas.

Ich sehe da ein Geschäftsmodell vor mir, aber ich kann keine KI programmieren...



stunning woman watering flowers in a garden, ultrarealistic -s 750