

Second Life

Das Buch zum zweiten Leben

Second Life

Das Buch zum zweiten Leben

von Olivia Adler & Oliver Gassner

Die Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Autoren und Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für eventuell verbliebene Fehler und deren Folgen.

Alle Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt und sind möglicherweise eingetragene Warenzeichen. Der Verlag richtet sich im Wesentlichen nach den Schreibweisen der Hersteller. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten einschließlich der Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Kommentare und Fragen können Sie gerne an uns richten:
O'Reilly Verlag
Balthasarstr. 81
50670 Köln
Tel.: 0221/9731600
Fax: 0221/9731608
E-Mail: kommentar@oreilly.de

Copyright:
© 2007 by O'Reilly Verlag GmbH & Co. KG
1. Auflage 2007

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89721-725-6

Second Life – Das Buch zum zweiten Leben

von Olivia Adler & Oliver Gassner

DEUTSCHE AUSGABE

Lektorat:	Inken Kiupel, Köln
Korrektur:	Sibylle Feldmann, Düsseldorf
Satz:	G&U Language & Publishing Services GmbH, Flensburg www.GundU.com
Umschlag- gestaltung:	Michael Henri Oreal, Köln
Produktion:	Andrea Miß, Köln
Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung:	Media-Print, Paderborn

Herausgeber und Verlag haben sich bis Produktionschluss intensiv bemüht, alle Inhaber von Abbildungsrechten ausfindig zu machen. Wir bitten alle Personen und Institutionen, die möglicherweise nicht erreicht wurden und Rechte an verwendeten Abbildungen besitzen, sich mit dem Verlag in Verbindung zu setzen.

Dies ist ein Auszug aus dem Buch „Second Life – Das Buch zum zweiten Leben“, ISBN 978-3-89721-725-6

Dieses Buch ist auf 100% chlorfrei gebleicht. <http://www.oreilly.de/catalog/secondlife>
Dieser Auszug unterliegt dem Urheberrecht. © O'Reilly Verlag 2007



Second Life

Das Buch zum zweiten Leben

87 ▶ **Werbung und Marketing** **Kapitel 4**

- 89 Grundsätze der Fortbewegung beachten
- 90 Spielcharakter respektieren
- 91 Plattformspezifische Informationen bieten
- 93 Community einbinden und respektieren
- 94 Ästhetik bieten
- 95 Technische Beschränkungen berücksichtigen
- 96 Interaktion anbieten

97 ▶ **Zahlen und Fakten** **Kapitel 5**

- 99 Altersstruktur und Geschlecht der Nutzer
- 105 Aktivität nach Ländern

107 ▶ **Outro**

- 108 Einsatz von 3-D-Umgebungen
- 112 Mögliche zukünftige Topologie
- 113 Rechtliche Probleme
- 114 Mehr Vernetzung
- 116 Das Ende der Euphorie – wie geht es weiter?
- 118 Weiterführende Links

123 ▶ **Glossar**

128 ▶ **Index**

Outro

Einsatz von 3-D-Umgebungen

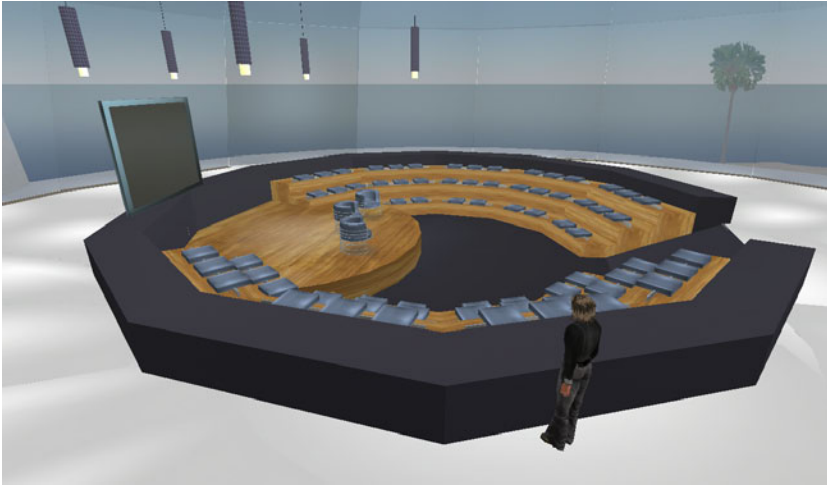
Dieses Kapitel wirft einen Blick in die Kristallkugel und versucht auf Basis der bestehenden Möglichkeiten und Entwicklungen eine Prognose, in welche Richtung Second Life und ähnliche Angebote sich in den nächsten Jahren entwickeln werden.

Die Anwendungsmöglichkeiten von 3-D-Umgebungen sind vielfältig. Für Privatnutzer steht meist der Spielcharakter im Vordergrund, kombiniert mit der Möglichkeit, weltweit und vergleichsweise unkompliziert mit anderen Menschen ins Gespräch zu kommen. Der Erlebniswert ist bei gut gemachten 3-D-Umgebungen höher als in herkömmlichen 2-D-Chats, und die Avatare erleichtern die Identifikation mit dem virtuellen Ich.

Auch im geschäftlichen Umfeld gibt es viele Anwendungsmöglichkeiten – die bekannteste ist das Simulatortraining für Piloten, aber auch für Mediziner, die Operationsmethoden am virtuellen Körper studieren können. Für Onlinekonferenzen können 3-D-Umgebungen eine gute Hilfe sein, beispielsweise bei virtuellen Kongressen oder Lehrveranstaltungen. In allen Fällen bietet eine 3-D-Umgebung die Möglichkeit, sich quasi „von Angesicht zu Angesicht“ zu treffen, ohne Reisezeiten oder Kosten für Konferenzräume. Ein virtuelles Konferenzzentrum ist natürlich viel pflegeleichter und kostengünstiger.

Ein weiterer Anwendungsbereich ist die Architektur und Innenarchitektur, in der 3-D offline schon lange eingesetzt wird. Online-3-D-Umgebungen bieten nun die Möglichkeit, die Besichtigung von Objekten interaktiv zu gestalten, auch Produkt-Previews und -Visualisierungen können auf diesem Weg bequem realisiert werden.

Einige dieser professionellen Anwendungsbereiche sind auch in Second Life realisierbar, vorwiegend im Bereich Onlinekonferenzen, Onlinetraining und Online Customer Relations.



Das Auditorium einer Softwarefirma

Wirtschaft und Wissenschaft

Bei IBM finden Besprechungen und Netzwerktreffen in Second Life statt. Es wäre denkbar, dass Veranstaltungsräume jeweils in Real Life und Second Life 1:1 gespiegelt werden, sodass die Anwesenden jeweils aus dem anderen Raum „ansprechbar“ sind. Es müsste nur ein Weg gefunden werden, die Chattechnik von Second Life in realen Konferenzen abzubilden, damit parallel zum Vortrag weitere Konversationen stattfinden können, wahlweise in Gruppen oder einzeln.

Intro

Orientierung und
Kommunikation

Kulturen und
Szenen

Geld und
Finanzen

Werbung und
Marketing

Zahlen und
Fakten

Outro

Glossar



IBM Executive Briefing Center

Hier könnte der Voice Chat von Second Life zum Tragen kommen, der inzwischen auch im **Main Grid** eingeführt wurde; es müsste lediglich das Problem gelöst werden, dass selektiert werden kann, wer die Unterhaltung hören kann und wer nicht.

Hochschulen haben Raumprobleme. Was wäre, wenn Vorlesungen in Second Life stattfänden und jeder Student bei sich im Zimmer säße und dennoch besser mit anderen interagieren könnte? Betreuer könnten auf Chatkanälen anwesend sein und Fragen sofort noch während der Veranstaltung beantworten.

Das Thema *Mixed Reality*, d.h. die wechselseitige Darstellung von Real Life und Second Life, kann eine ganz neue Informations-, Konferenz- und Unterhaltungskultur schaffen, die auch integrierende Bestandteile für Ältere (ggf. Bewegungsgehemmte) oder generell Behinderte hat.

Dies ist ein Auszug aus dem Buch „Second Life – Das Buch zum zweiten Leben“, ISBN 978-3-89721-725-6
<http://www.oreilly.de/catalog/secondlifefbiger/>

Dieser Auszug unterliegt dem Urheberrecht. © O'Reilly Verlag 2007

Rehabilitation und Accessibility

Bei der Rehabilitation oder Integration z.B. von Behinderten spielt Second Life schon heute eine große Rolle. Einige Mitarbeiter von Linden Lab und prominente Avatare gehören zur Gruppe der autistischen Personen, die sich in den eingeschränkten Simulationen besser zurechtfinden als im Bombardement der Sinnesindrücke im Real Life. Die Forschung befasst sich bereits mit diesem Thema, und es wird sich zeigen, welche didaktischen, therapeutischen und sozusagen „prothetischen“ Nutzungsmöglichkeiten Second Life und andere 3-D-Welten in diesem Zusammenhang noch haben können.



Virtueller Operationsaal in Ann Myers Medical Center, einer Art Lehrkrankenhaus in Second Life

Mögliche zukünftige Topologie

Vielleicht wird Second Life irgendwann eher so aussehen wie das Web: Gruppen von Räumen, die mit anderen Räumen in Verbindung stehen, und der Surfer-Avatar liegt als Datei auf dem Rechner des Surfers und kann sich in allen diesen Welten frei bewegen und frei interagieren. Das würde auf eine Mischung aus Peer-to-Peer und servergestützter Anwendung hinauslaufen. (Konkurrenzprodukte wie Rose von moove setzen noch ganz auf das Peer-to-Peer, was aber auch Nachteile haben kann. Ideal wäre hier eine Synthese des „best of both worlds“).

Second Life ist hier noch nicht der Weisheit letzter Schluss – es hat nur momentan noch einen Vorsprung, was Nutzerzahlen, Technik und Know-how angeht. Diverse ähnliche Konzepte sind bereits am Start, und auch die Open Source Community versucht sich an Projekten mit 3-D-Welten, die Avatar-Übergänge und Ähnliches ermöglichen.



Rechtliche Probleme

Wie auch das WWW werden Second Life und andere 3-D-Welten sich in Zukunft mehr mit rechtlichen Problemen befassen müssen, Jugendschutz und Copyright sind da die zwei zentralen Themen, mit denen die meisten interaktiven Angebote zu kämpfen haben. Denn zum einen ist Pornografie in Second Life sehr beliebt, zum anderen gibt es jede Menge Marken- und Urheberrechtsverletzungen. Das fängt bei der Coladose oder dem Designerlogo auf dem virtuellen T-Shirt an und hört beim Audiostreamen von urheberrechtlich geschützter Musik auf. Je weiter sich ein System verbreitet, desto mehr öffentliche Aufmerksamkeit zieht es auf sich. Bisher haben Anwälte und Abmahner Second Life weitgehend in Ruhe gelassen, aber es sind keine seherischen Fähigkeiten nötig, um zu prophezeien, dass das nicht mehr lang der Fall sein wird. Dann aber müssen User in Second Life auch eindeutig identifizierbar sein, was ein Ende der anonymen Registrierungen bedeuten könnte. Sobald User aber eindeutig identifizierbar sind, könnte das zumindest diejenigen, die auf diesem Weg unbemerkt vom Partner, Arbeitgeber usw. geheime Wünsche ausleben, von der Nutzung des Systems abschrecken. Das ist aber ein generelles Problem, dem sich das Internet aktuell stellen muss.

Viren und Trojaner

Bereits jetzt wird vor Objekten gewarnt, die die virtuellen Konten von Avataren leer räumen. Auch hier gilt: Je mehr Aufmerksamkeit eine Plattform auf sich zieht, desto mehr Negatives zieht sie auch an. Sicher wird es bald Skriptbaukästen für Second Life-Viren geben, aber ebenso wird eine entsprechende Antivirensoftware nicht lange auf sich warten lassen.

Mehr Vernetzung

Linden Lab hat mit dem Namen „Second Life“ die Richtung angegeben: Es geht um eine alternative Welt, nicht um das Angebot eines einzelnen Anbieters. Die Richtung wird auch klar vorgegeben durch die Anfang 2007 erfolgte Öffnung der Clientsoftware und die geplante Öffnung der Serversoftware als Open Source Software. Wie schon erwähnt, ist damit zu rechnen, dass Second Life damit in Zukunft kein proprietäres System mehr sein wird, sondern ein technischer Standard wie HTTP und HTML. Dennoch sind virtuelle Welten bisher immer noch eine Art „Kino“ auf dem kleinen PC-Bildschirm. In der Frühzeit der Virtual Reality wurden Ansätze mit Datenhelmen versucht, die sich aber nicht durchgesetzt haben. Trotzdem bleibt die Vorstellung, die virtuelle Welt in die reale einzublenden, faszinierend – vielleicht gibt es hier noch eine größere Annäherung an das Metaversum, in dem reale und virtuelle Welt sich überschneiden.

Die konsequente Fortführung wäre dann, diese Abbildung der realen Welt mit Second Life oder einer ähnlichen 3-D-Technologie zu verknüpfen, sodass sich wie bei den eingangs erwähnten Konferenzräumen Menschen wahlweise an einem realen Ort (zum Beispiel dem Marienplatz in München) oder an seinem virtuellen Äquivalent aufhalten könnten und miteinander kommunizierten. Die virtuellen Besucher könnten gleichzeitig über Webcams Bilder des realen Platzes aufnehmen.

Interessant wäre hier auch die Frage, inwieweit es in Zukunft mobile Clients für 3-D geben kann – momentan scheitert das noch an der hohen Datenmenge und am Fehlen eines ausreichend großen Displays. Denkbar wäre eine Wiederauferstehung der Cyberbrille in portabler Form. Das Potenzial ist hier noch lange nicht ausgereizt.

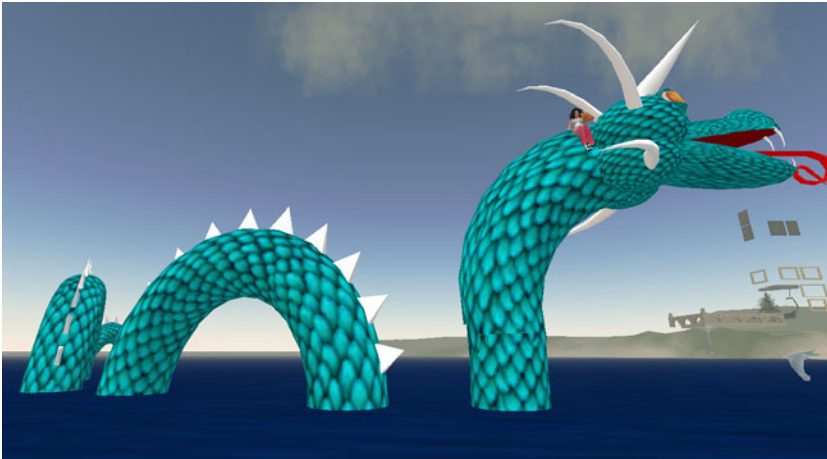
Mehr als nur Unterhaltung

Second Life ist eine Welt, in der der Kreativität Raum gegeben wird. Kreativität wächst durch Übung, sie wird verstärkt durch Zusammenarbeit im Team. All das ist in Second Life und anderen 3-D-Welten möglich. Wer Kreativität und Kollaboration fördert, der bringt die Menschensicherheitsprobleme, die anstehen: globale Erwärmung, Nahrung und Energie für alle, AIDS, Krebs ... was auch immer. Hier wird

Dieser Anzeiger auf dem Buch „Second Life - Das Buch zum zweiten Leben“ ISBN 978-3-9021175-6-4
<http://www.reh.de/catalog/secondlife/index.html>

Dieser Anzeiger unterliegt dem Urheberrecht. © O'Reilly Verlag 2007

das Netz 3.0 als Fortentwicklung des bisherigen – nicht nur, was 3-D angeht – zeigen müssen, ob es dann mehr kann, als Bücher und Reisen zu verkaufen oder Pornoinhalte zu liefern. Es wird zeigen müssen, dass es eine neue Dimension von frei vernetzter Teamarbeit quer über den Globus ermöglichen kann, die der Menschheit hilft, die nächsten 100 und 200 Jahre zu überleben.



Nessie in Second Life?

Mehr Privatsphäre

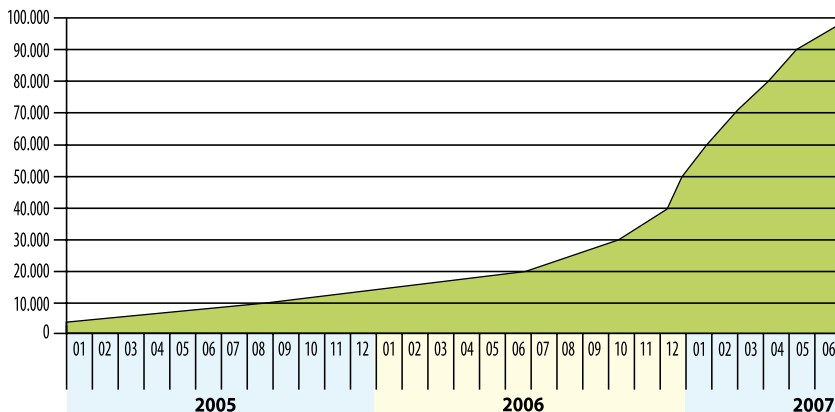
Ein wesentliches Manko von Second Life ist momentan der Mangel an Privatsphäre. Wer wirklich ungestört kommunizieren will, braucht eine eigene Sim, also einen eigenen Abschnitt auf dem Server (bzw. einen eigenen Server), zu dem er den Zugang beschränken kann. Das ist momentan nur für Firmen und zahlungskräftige Nutzer möglich. Hier bleibt zu hoffen, dass es eine stärkere Integration von privaten Elementen geben wird, die private Räume auch für normale Nutzer ermöglichen.

Die Grafik Anzeng hat dem Buch „Second Life – Das Buch zum zweiten Leben“ ISBN 978-3-89211-225-6
<http://www.svenh.de/catalog/secondlife/index.html> entliehen.

Dieser Anzeng unterliegt dem Urheberrecht. © O'Reilly Verlag 2007

Das Ende der Euphorie – wie geht es weiter?

Als dieses Buch geplant wurde, befand sich der Hype um Second Life in Deutschland auf seinem Höhepunkt. Inzwischen wurden die häufig falsch zitierten Nutzerzahlen realistisch betrachtet, und die meisten haben begriffen, dass auch in Second Life nur mit Wasser gekocht wird und es sich dabei um nichts wirklich Neues handelt.



Entwicklung der Nutzerzahlen in Second Life (Quelle: Linden Lab)

Wie den aktuellen Zahlen zu entnehmen ist, fällt das Nettowachstum der Premium-Accounts nach einem sprunghaften Anstieg Herbst/Winter 2006 nun wieder auf das vorherige Niveau zurück, während die absolute Anzahl von Premium-Nutzern weiterhin konstant ansteigt. Presseberichten zufolge nimmt das Interesse an Second Life sowohl bei Neunutzern als auch bei Firmen ab, was aber nicht unbedingt ein schlechtes Zeichen sein muss.

Gerade die Tatsache, dass 3-D-Welten nun schon seit über zehn Jahren im Netz existieren und „Oldtimer“ wie Active Worlds immer noch am Markt aktiv sind, zeigt, dass es einen konkreten Bedarf für die speziellen Anwendungsmöglichkeiten von 3-D-Umgebungen gibt, in absehbarer Zeit aber nicht zu erwarten ist, dass sich daraus eine Massenbewegung entwickelt, die das 2-D-Internet verdrängt. Die 3-D-Umgebung ist lediglich als sinnvolle Ergänzung zu sehen, und Second Life wird sicher nicht die einzige Plattform bleiben.



Abendstimmung in Pangaea

Man darf gespannt sein, was sich in Zukunft noch bei Google Earth tun wird, denn da sind alle Voraussetzungen gegeben, um eine 1:1-Abbildung unserer Welt in 3-D mit allen interaktiven Möglichkeiten zu schaffen, und ob es in Zukunft Schnittstellen zwischen den verschiedenen proprietären 3-D-Welten geben wird. Der Entschluss von Linden Lab, nach dem Client- auch den Servercode als Open Source zur Verfügung zu stellen, bedeutet einen wichtigen Schritt in diese Richtung.

Dies ist eine Auszug aus dem Buch „Second Life – Das Buch zum Zweifeln“ ISBN 9783-89211-723-8
<http://www.oreilly.de/catalog/secondlifefbger/>
 Dieses Archiv findet ihr auch hier: <http://www.oreilly.de/catalog/ftp/>

Weiterführende Links

Wo auch immer es sich hinbewegen wird – wir hoffen, unsere kleine Tour durch Second Life hat Ihnen gefallen, und wünschen Ihnen viel Spaß beim weiteren Erkunden.

Die folgende Linkliste soll Ihnen dabei ein bisschen helfen. Wenn Sie uns inworld kontaktieren wollen, erreichen Sie uns unter Irina Carter (Olivia Adler) und Oliver Gassner (Oliver Gassner, sic!).

Allgemein

<http://www.cafe-nirvana.de/sblog>

Website zum Buch, mit Autorenblog und regelmäßig aktualisierten, thematisch geordneten Links

<http://www.secondlife.com>

Offizielle Hersteller-Website, mit Downloads, Knowledgebase, Linden Dollar Exchange und Forum

<http://www.slexchange.com>

Second-Life-Börse und Marktplatz

Know-how

<http://www.libsecondlife.org>

Ressource für Second-Life-Entwickler

<http://slnatalia.blogspot.com>

Nützliche Anleitungen zu Einkaufen und Bauen, Second-Life-Tagebuch

Suchmaschinen und Kataloge

<http://www.sloog.org>

Schlagwortkatalog für Second Life, getaggte Linksammlung

<http://search.sheep labs.com>

Suchmaschine für Second Life

<http://www.slworld.info>

Diverse englischsprachige Infos, z. B. über Freebies und Verdienstmöglichkeiten, in englisch

<http://slmoney.blogspot.com>

Englischsprachige Liste von Verdienstmöglichkeiten, hauptsächlich Campspots, in englisch

<http://www.slifun.com>

Deutschsprachige Sammlung von Tipps, Tricks und interessanten Orten

Communities

<http://www.slinfo.de>

Nach eigenen Angaben größte deutschsprachige Community-Website für Second Life

<http://www.secondforum.de>

Deutschsprachiges Second-Life-Forum

<http://www.slinside.de>

Deutschsprachiges Second-Life-Portal

Intro

<http://www.apfelandforum.de>

Deutschsprachiges Second-Life-Forum

Orientierung und
Kommunikation

<http://www.slprofiles.com>

Englischsprachige Second-Life-Community

Kulturen und
Szenen

News und Blogs

Geld und
Finanzen

<http://www.slstalk.de>

Deutschsprachige Second-Life-News

Werbung und
Marketing

<http://www.second-life-info.de>

Deutschsprachige Second-Life-News

Zahlen und
Fakten

<http://www.bloghud.com>

Second-Life-Blogsystem

Outro

Glossar

<http://planet.worldofsl.com>

Syndizierte News aus der Second-Life-Blogosphäre

<http://www.thekonstrukt.com>

Englischsprachiges ambitioniertes Second-Life-Magazin

<http://www.spiggel.de>

Online-Magazin von Burkhard Schröder mit regelmäßigen Kolumnen zu Second Life

<http://www.spiegel.de/netzwelt/0,1518,k-7068,00.html>

Second-Life-Tagebuch von SPIEGEL-Autor Christian Stöcker alias Sponto

Machinima

<http://www.secondlifevideo.com>

Plattform für Videos, die in Second Life erstellt wurden (sogenannte *Machinima*)

<http://www.molotovalva.com>

Mit Second Life realisiertes Machinima-Projekt, das gleichzeitig eine gute Einführung in die Welt von Second Life gibt

<http://www.electricsheepcompany.com/esheep/core/portfolio/machinima/>

Machinima-Portfolio der Agentur Electric Sheep

Lifestyle

<http://www.secondstyle.com>

Wissenswertes aus der Welt der Second-Life-Mode (mit Fashionista-Blog)

<http://www.second-man.com>

Second Life-Mode für Männer



Index

A

Abuse 35
Accessoires 30
AFK-Zombies 76
Ageplay 65
Alterskontrolle 103
Altersstruktur 99
Animationen 19
Audio 56
Auspacken 28
Avatar 5, 51, 66

B

Bald base 22
Bauen 36
Bots 76
Box 26
Builder 61

C

Camera shopping 89
Camp Bots 76
Camping 72
Chat 30, 40
Client 39
Communicate 31
Copyright 57, 113
Cybersex 82

D

Debug-Menü 23

E

Erscheinungsbild 21

F

Flugschächte 89
Fortbewegung 15
Freundschaften 32
Furries 62

G

Geld 70
Geldautomaten 72, 85
Glücksspiel 79
Griefer 35, 38
Gruppenchat 34

H

Headset 32
Help Island 12
Home Location 12

I

IM 30
Infohub 12, 45
Instant Message 30
Inventar 22, 49

J

Jobs 80
Jugendschutz 113

K

Kamerakontrolle 33
Kamerasteuerung 18, 89
Kinder-Avatare 65
Kommunikation 29
Kulturen 42

L

Landkarte 12, 32
Landmark 49
Linden Dollar Exchange 71
LindeX 71
Log 40

M

Map 12
Marketing 87
Metaversum 59
Mixed Reality 110
MoneyTrees 78

N

Nekos 64
Noobs 25, 76
Notecard 31, 91

O

Onlineanzeige 40
Online Status 40
Open Source 114
Orbit 38
Orientation Island 10
Outfit 22

P

Pay 32
Picks 30
Poseballs 19
Posen 19
Prim-Haare 22, 25
Prim-Schuhe 25
Prims 37, 51
Profil 29
Pushen 33

R

Randgruppen 104
Roleplay 65
Rollenspieler 65
Ruthed 24

S

Sandbox 35, 37
Schachtel 28
Sculpties 37
Search 13
Shops 81, 86
Shout 33
Shoutcast 56
SL Exchange 72, 76, 85
SLLA 67
Standardflughöhe 17
Streamen 56
Streaming Audio 57
Suchfunktion 13, 37

T

Teleport 32
Texturen 36

V

Visitenkarte 32
Voice Chat 31
Volkswirtschaft 93

W

Waffen 34, 38