

[Artikel drucken](#) [Bilder ausblenden](#)**WELT** **ONLINE**

WELT AM SONNTAG

07:31 | Autor: Gisela Schütte

## Zweites Leben für Second Life

Als kurioser Treff im Netz sorgte die Internet-Plattform für weltweite Aufmerksamkeit, doch der Hype ließ schnell wieder nach. Jetzt erobert die Wissenschaft den virtuellen Raum für Konferenzen und Unterricht - auch mithilfe Hamburger Forscher

Für eine internationale Expertenkonferenz ist der Auftritt der Gastredner ziemlich ungewöhnlich: Der Medienwissenschaftler Wolfgang Swoboda von der Hamburger Hochschule für angewandte Wissenschaften (HAW) präsentiert sich im hautengen, die Muskeln betonenden T-Shirt, an den Füßen leuchten rote Turnschuhe. Neben ihm hockt der frisch gebackene Diplomingenieur Micha Becker von der Hafencity Universität mit keckem Hütchen auf dem Kopf. Hanno Tietgens, Chef des Büro X Media Lab, erscheint als schwächlicher Grauhaariger. Andere Kollegen, etwa Sue Gregory von der University of New England im australischen Armidale und Andreas Hebbel-Seeger von der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation (MHMK), sind über Videomonitore zugeschaltet.

Der Raum, in dem sich die Konferenzteilnehmer treffen, liegt auf dem Kunst- und Mediacampus der HAW an der Finkenau. Aber nur scheinbar. Denn es handelt sich dabei um eine dreidimensionale, digitale Kulisse, und die Teilnehmer sind Avatare der Wissenschaftler, die sich ein Alter Ego geschaffen haben - mit Muskeln und roten Schuhen wie Swoboda oder wie der dunkelhaarige Tietgens, der der zeitlichen Entwicklung mit dem grauen Haar weit vorausgriff, damit er die nächsten zehn Jahre seinen Avatar nicht verändern muss.

Was hier stattfindet, ist keine Medienspielerei, sondern die Vorbereitung für die Konferenz "Virtual Worlds - Best Practices in Education 2011", die vom 17. bis 19. März stattfindet - auf der 3D-Internetplattform Second Life. Bis zu 4000 Experten aus 60 Ländern werden sich über didaktische Potenziale, neue Anwendungen für den Schreibtisch wie den Hörsaal und nicht zuletzt über die finanziellen Vorteile des Web 3D austauschen. Dabei begegnen sich Zuhörer und Referenten nicht physisch an einem realen Ort, sondern in Gestalt ihrer persönlichen Avatare im Computer.

Solche Konferenzen sind wirtschaftlich durchaus sinnvoll, denn so werden bis zu siebenstellige Reisekosten gespart, und das Klima wird auch noch entlastet. Und auch im virtuellen Raum erwartet die Teilnehmer ein hohes fachliches Niveau, sagt Tietgens, der im Vorjahr Erfahrungen mit einer ähnlichen Veranstaltung gesammelt hat.

Die Initiative "Campus Hamburg in 3D", die Tietgens' Büro X Media Lab ins Leben rief, leistet einen besonderen Beitrag zur Konferenz: Beim Tagesordnungspunkt "Avatars in Class" ziehen die beteiligten Experten eine Erfahrungsbilanz aus vier Jahren mit der jungen Medientechnologie und diskutieren mit Gästen aus aller Welt die Zukunft von Bildung und Teamarbeit im Web 3D. Die Kernfrage dabei lautet: Wird der Avatar ein Katalysator für Forschung, Lehre und Arbeitswelt?

Second Life galt eine Zeit lang als Treffpunkt für zweite Existenzen, für Kommunikation, Spaß und Spiel im Netz, verschwand dann aber wieder aus den Schlagzeilen. Mittlerweile hat sich dieser Ort im Nirgendwo zur produktiven Plattform für die Wissenschaft und innovative Unternehmen entwickelt, die von hier aus Hunderte von virtuellen Welten und ihr Potenzial nutzbar machen. "Das ist an vielen Stellen effektiver als E-Mail, Online-Konferenzen und Skype", sagt Tietgens, "die mediale Ergänzung führt uns weit darüber hinaus." Die Präsenz der Avatar-Figuren vermittele das Gefühl eines unmittelbaren Kontakts, und die Interaktion mit programmierten 3D-Objekten erlaube völlig neue Formen der Informationsvermittlung.

Diese Möglichkeiten werden seit 2007 am "Campus Hamburg in 3D" ausgelotet. Die Initiative wurde vom Büro X Media Lab mithilfe der Handelskammer Hamburg, der GameCity Hamburg, von Hamburg@work und der Universität als Plattform für innovative Projekte gestartet. Hier lernen Studierende der HAW Filmtechniken und Medienkompetenz, die Medienhochschule MHMK unterrichtet Eventmanagement, die Hafencity Universität beschäftigt sich mit virtueller Raumgestaltung, die Universität Hamburg führt Rollenspiele zum Mobbing durch und entwickelt in Eigenregie komplexe Simulationen zur Logistik. Die Hamburger forschen in Kooperation mit der Curtin School of Technology in Perth und der University of New England in Armidale. Doch auch die Wirtschaft nutzt das Second Life: Klimaschutz, Verkehrssicherheit und Dampfdruckkesseltechnik beschäftigen Kunden und Mitarbeiter des TÜV Nord auf interaktiven Lernpfaden, in Lernanwendungen, die auf Spielen basieren, und im virtuellen 3D-Auditorium.

Webforscher Tietgens ist häufig in Second Life unterwegs. Da beamt er sich mit seinem Alter Ego mal eben auf eine Konferenz im fernen Australien, um sich dort in die Diskussion einzubinden. Umgekehrt kann die australische Wissenschaftlerin Sue Gregory, die über Unterricht in virtuellen Welten arbeitet, den Hamburger Kollegen auf dem Campus die Hand schütteln. Es erscheint wie ein wahr gewordener Science-Fiction-Roman, in dem die Menschen durch Zeit und Raum eilen.

"Schon heute kann ich als Avatar in einer Installation der Nasa den Mars besuchen", sagt Tietgens, "oder in ein 58 Meter hohes Ohr fliegen und dort den Tinnitus studieren." Dabei würden Avatare immer lebensechter, der Zugang werde immer einfacher, die Steuerung immer intuitiver. Die Wissenschaft profitiere dabei von der Innovationskraft der großen Internet-Konzerne und der Spiele-Industrie.

Keine andere Kommunikationstechnik, weder Radio noch Fernsehen, hat die Welt so rasend schnell erobert wie das Internet. "In den 90er-Jahren war das Netz noch textdominiert, inzwischen ist es sehr emotional mit Filmen, sehr sozial auf den Beteiligungsplattformen, es wird mobil über die Smartphones und jetzt auch belebt durch die Avatare und dient dabei mehr und mehr auch dem beruflichen Wissenstransfer", sagt Tietgens. Würden zwei Architekten auf zwei Kontinenten an einem Entwurf arbeiten, konnten sie bislang über die Linienführung diskutieren und konferieren. Jetzt zeigt ein Avatar seinen Entwurf begehbar in 3D, und der Partner kann sofort korrigieren. Während Videokonferenzen mit acht Teilnehmern schon eine organisatorische Herausforderung sind, treffen sich auf der Intel-Plattform ScienceSim bereits 1000 Avatare.

Dabei ist der 3D-Raum mit seinen vielfältigen Möglichkeiten für innovative Bildungseinrichtungen und Unternehmen eine sehr ernsthafte Anwendung geworden. Und eine bezahlbare. Den Webspace für die 3D-Präsenz kann man inzwischen als Teleplace, OpenSim oder Wonderland auf den eigenen Servern installieren oder schon für weniger als 100 Dollar im Monat mieten. Leider, bedauert Tietgens, erfordere auch das bei uns oft erhebliche Bürokratie, während im Ausland, vor allem in Amerika und Asien, das Potenzial des dreidimensionalen Web erkannt sei und konsequent erschlossen werde. "Wir streiten, ob der Standort Deutschland an dieser Stelle eher vier oder acht Jahre zurückliegt."

Tietgens, Jahrgang 1959, ist Kommunikations-Betriebswirt und Gründer des Büro X Media Lab. Er arbeitet seit 1976 in der Medienlandschaft und gewann als Werbetexter und Kampagnenmacher unter anderem für Das Erste zahlreiche Auszeichnungen. Sein Büro erforscht seit 2006 die Konvergenz von klassischen und digitalen Medien. "Im Fokus steht dabei die Entwicklung des Internets zum lebendigen Web 3D, und hier wiederum die Vielfalt neuer Möglichkeiten für Forschung, Lehre und Arbeitswelt durch das Konzept des Avatars als Stellvertreter im digitalen Raum."

Tietgens sieht rasant wachsenden Bedarf an Beratung und Gestaltung, wenn Inhalte und Wissensvermittlung konsequent in der dritten Dimension zugänglich und erlebbar gemacht werden. Ein vielversprechendes Feld, nicht nur für die Wissenschaften, sondern auch für die Geschäftswelt. Für Interessierte gibt es am kommenden Freitag um 18 Uhr drei Möglichkeiten, an der "Virtual Worlds - Best Practices in Education 2011" teilzunehmen: Persönlich und live im Testlabor der HAW auf dem Kunst- und Mediacampus Finkenau, in Avatar-Gestalt bei der virtuellen Konferenz auf dem 3D-Simulator "North 1" in Second Life oder im Internet über den Video-Stream von [www.elbe-studios.de](http://www.elbe-studios.de).