

Second Life

From Toys to Tools

Dieter Glaap und Michael Lange

Zuerst erschienen in: "Berühmt im Netz? - Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0" Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.), GMK 2008
Überarbeitete, aktualisierte und ergänzte Version 12/08

Unter dem Namen „Second Life, das zweite Leben im Internet“, startete 2003 Linden Lab, eine kleine Firma aus Kalifornien, eine Online-Community. Dass man sich dort mit einem eigenen Avatar, einer virtuellen Spielfigur, durch dreidimensionale Landschaften und Städte bewegen konnte, war im Grunde nichts Neues und damals keine große Meldung wert; denn die viel detailreicheren 3D-Computergrafiken der so genannten „Egoshooter“, wie Counterstrike, begeisterten vor allem Jugendliche. Onlinerollenspiele wie Everquest und etwas später World of Warcraft revolutionierten das Fantasy-Spielgenre, indem man nun nicht mehr alleine, sondern online über das Internet in Gruppen spielte und gemeinsam Aufgaben löste.

Erst Ende 2006 und wohl nicht zufällig gleichzeitig mit dem populär werdenden Begriff des „Web 2.0“ und den dazugehörigen Internetdiensten begann ein regelrechter Run auf Second Life (SL). Aufgrund zahlreicher Medienberichte und der Einrichtung virtueller Dependancen realer Firmen und Organisationen in SL verzehnfachte sich in 2007 die Zahl angemeldeter Nutzer/innen auf 12 Millionen Anfang 2008. Nach der anfänglichen Euphorie stand SL aber bereits im Frühjahr 2007 in der Kritik, auch ein Ort für Glücksspiel, Pornografie und Kinderprostitution zu sein. Mittlerweile hat sich das Wachstum etwas abgeschwächt und es ist an der Zeit, einen realistischen Blick auf die virtuelle Gesellschaft dort zu werfen.

Was geht ab?

Was macht den Reiz gerade dieser Onlinewelt für so viele Menschen aus und was ist der Nutzen, wenn sich Firmen und auch viele Bildungseinrichtungen dort engagieren?

Obwohl üblicherweise der Kategorie der Onlinerollenspiele zugeordnet, unterscheidet sich SL von den üblichen Spielen dieser Art in zwei Hinsichten: Es gibt keine Ziele oder Aufgaben, die vorgegeben wären und die gesamten Inhalte wie z. B. Avatare, Objekte, Landschaften, aber auch alle Aktionen und Events, werden von den Nutzer/innen selber produziert und gestaltet. Die Rechte über diese Objekte bleiben beim jeweiligen Nutzer und können getauscht oder weiterverkauft werden. Die dafür geschaffene Währung, der Linden Dollar (L\$), ist frei konvertierbar und lässt sich in reales Geld zurücktauschen. SL möchte eine Internetplattform sein, in die Nutzer/innen dreidimensionale Inhalte einstellen, mit denen sie agieren und Handel treiben können.

Dies unterscheidet SL auch von anderen Onlinewelten wie z. B. There.com oder der von Sony auf der Playstation unter dem Namen „Home“ geplanten Community. Inhalte und Objekte sind durch die Betreiber weitestgehend vorgegeben. Die Struktur der Community und die virtuelle Präsenz der eigenen Person in Form eines Avatars sind bei all diesen Onlinewelten aber vergleichbar. Beim Durchwandern oder Überfliegen der virtuellen Welt trifft man auf andere Avatare und kann mit diesen per Textchat und seit Sommer 2007 auch per Stimme über ein Headset kommunizieren. In SL lässt sich auch auf einem eigenen Stück Land ein eigenes Haus errichten, ein Club oder ein Shop,

in dem z. B. selbst produzierte Objekte gegen L\$ verkauft werden können. SL Bewohner/innen können sich in Interessengruppen zusammenschließen. Wie in nahezu jeder Community wird auf einer Freundesliste angezeigt, wer gerade online ist.

Eine Besonderheit von SL ist die Art der Gestaltung von Objekten. Dazu wird kein externes 3D-Grafikprogramm benötigt, sondern lediglich die Baufunktion des Second Life Programms aktiviert. Ausgehend von einfachen geometrischen Formen können Objekte in Echtzeit manipuliert und mit eigenen Texturen versehen werden. Mittels einer SL eigenen Scriptsprache lassen sich auch interaktive Tools programmieren. Die Betreiberfirma selbst legt großen Wert darauf, Schnittstellen zum Internet zu schaffen. So lassen sich bereits aus SL heraus Webseiten aufrufen, E-Mails verschicken oder Telefonate führen. Im Netz gespeicherte Filme und Livestreams lassen sich auf „Monitoren“ in SL abspielen.

Wer, was, wie und warum?

Eigentlich wissen wir nicht viel über die Identitäten der Benutzer, in der Regel nicht mehr, als diese freiwillig preisgeben. Man ist auf Vermutungen angewiesen oder z. B. auf Online-Befragungen (vgl. z. B. Katy Teubener 2007). Danach liegt der Anteil der männlichen Nutzer höher als der der weiblichen. Allerdings benutzen viele – zumindest zeitweise – einen Avatar mit entgegengesetztem Geschlecht. Gender-Bending ist der gebräuchliche Ausdruck dafür. Zahlen, wie verbreitet dieses ist, sind nur Schätzungen und liegen meist bei ca. 30% aller Avatare. Für viele ist SL also offenbar ein weites, kaum mit Risiken behaftetes Experimentierfeld, vor allem für soziale Verhaltensweisen im weitesten Sinne. Alle Bewohner haben ein Profil, in dem sie Angaben zu ihrem Avatar oder ihrem realen Leben (meistens kurz RL, im Gegensatz zum SL, dem zweiten Leben) machen.

„Just want to do everything I can't do in real life.“

(„Ich möchte alles machen, was ich im echten Leben nicht tun kann.“)

So oder so ähnlich klingt das dann und so sehen auch viele Orte im Second Life (sog. Sims) aus. Weit oben rangieren erotische und sexuelle Experimente in jeder Form. Doch verliert solcher „Pixelsex“ offenbar schnell an Attraktivität, sind es doch vermehrt SL-Neulinge, die sich hier hervortun. Anders sieht es diesbezüglich wohl in den ebenfalls zahlreich vorhandenen Rollenspielen mit erotischen oder sexuellen Themen aus. Dort scheinen sich Communities lange zu halten, das Rollenspiel ist stark am Chat orientiert und viel Austausch findet dort ooc (out of character, also in Unterhaltungen, die nicht „gespielt“ sind) statt.

Es gibt ein reichhaltiges Angebot an weniger dem Mainstream zuzurechnenden Praktiken. Dies alles hat zu einem gewissen Schmuddelruf von SL beigetragen. Es soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass es in dieser Welt praktisch nicht möglich ist, irgendetwas ohne die explizite Einwilligung durch das Gegenüber zu machen.

Da die Medien sich diesem Segment von SL besonders gerne annehmen, glauben viele, das wäre es, was SL ausmacht. Dem ist nicht so. „Fun, fun, fun“ steht ebenfalls in den Profilen vieler Bewohner/innen.



Auf einem Folk/Blues Konzert: Es gibt unzählige solcher Veranstaltungen und alle nur erdenklichen Musikrichtungen.

Und dass „Fun“ sich nicht auf Sex und Erotik beschränkt, ist für jeden offensichtlich, der mit offenen Augen durch die 3D-Welt geht. Da werden virtuelle Communities aller Art gepflegt, thematische Sims mit einer hohen Detailtreue und viel Fantasie gestaltet, eine Fülle von Konzerten (z. T. Live aus RL-Konzerten) übertragen, Discos, Bälle und Partys veranstaltet, Wettrennen gefahren, gemeinsam mit exotischen Musikinstrumenten gespielt, Treasure Quests (Schnitzeljagden oder Stadtspiele) durchgeführt, und, neben unzähligen weiteren Aktivitäten: Es wird gewohnt.

Viele Bewohner haben ein virtuelles Zuhause gekauft oder gemietet, allein, mit dem Partner, in Wohngemeinschaften, in Eigenheimen, Apartments, einem Baumhaus, einem Hausboot oder einer fantasievollen „Skybox“ in den Wolken. (Fast) nichts ist unmöglich.



Wenn es um einen Wohnsitz geht, ist die Experimentierfreude vielleicht am wenigsten ausgeprägt. Da werden aufwendige Küchen eingebaut, obwohl der Avatar keine Nahrung benötigt, WCs, obwohl auch dafür kein Bedarf besteht und die Einrichtung ist oft unnötig eng an das RL orientiert ... meist nur ein wenig luxuriöser.

„Quite a bit of my SL self is the same as my RL self. Unfortunately I’m not really a wolf in real life.“

(„Ziemlich viel meines SL-Selbst ist genau so wie mein RL-Selbst. Leider bin ich im echten Leben nicht wirklich ein Wolf.“)

Das sagt ein Bewohner, der sich einen Wolfavatar gewählt hat. Tatsächlich werden die Spielräume bei der Inszenierung des eigenen Avatars sehr viel mehr ausgereizt. Zwar dominieren auch hier die stereotypen Abbilder von humanoiden Schönheitsidealen aus dem RL, doch ist die Artenvielfalt im SL sehenswert. Pelztiere (furs oder furries), humanoide und nicht-humanoide Formen von Aliens, Figuren aus der (Fantasy-) Literatur oder aus anderen Computerspielwelten und selbstverständlich alle Formen sich daraus ergebender Schimären.



Entsprechend vielseitig ist auch die überwiegend in Englisch stattfindende Kommunikation, doch kann man dies wohl nur erfassen, wenn man sich länger in den jeweiligen Communities bewegt.

Aber eins fällt auf: Second Life ist überwiegend weiß:

„But one feature struck me immediately, and hard, when I first joined the game: the whiteness of it all. ... Even in the “urban contemporary” and Caribbean clubs, one has to search persistently for a glimpse at a suntan. Second Life residents will turn their avatars into any form imaginable: they’ll gladly make themselves aliens, cartoons, animals, even insects. But not Negroes.“

(Destiny Welles, My big, fat, lily-white Second Life)

(„Aber eine Sache ist mir sofort und schmerzhaft aufgefallen, als ich dem Spiel beitrug: die Weißheit des Ganzen. Selbst in „zeitgenössisch-städtischen“ oder karibischen Clubs muss man hartnäckig nach auch nur dem Hauch einer Sonnenbräune suchen. Second-Life Bewohner verwandeln ihre Avatare in jede vorstellbare Form: Mit Freuden erschaffen sie sich als Aliens, Cartoons, Tiere, sogar Insekten. Aber keine Schwarzen.“)

Ihre Schlussfolgerung daraus: „SL reflects a slice of life: a very white, Protestant, progressive, bourgeois slice.“ („SL bildet einen Teil des Lebens ab, einen sehr weißen, protestantischen, progressiven, bourgeoisen Teil.“) Zwar setzt sie sich damit der Kritik aus, sie selber gehe vorurteilsbehaftet an das Phänomen heran, gebe es doch eine große Zahl von gebildeten und gutsituierten Schwarzen; doch in der Tendenz scheint sie mit ihrer Einschätzung der SL-Community recht zu haben.

Viele Bewohner/innen gehen auch in ihrem zweiten Leben einer Berufstätigkeit nach, einer SL internen Berufstätigkeit zumeist, mit der sie sich ein paar L\$ verdienen. Nur selten ist das so lukrativ, dass es sich lohnt, daraus ein wenig ins RL zu überweisen. Und wirklich reich geworden sind wohl nur ein paar Unternehmer der ersten Stunde, die im richtigen Moment die richtige Geschäftsidee hatten. Nicht umsonst ist es immer wieder ein Name, der in diesem Zusammenhang genannt wird: Anshe Chung (SL-Name), eine in Deutschland lebende Chinesin (RL-Name Ailin

Gräf), die mittlerweile einen Gegenwert von mehr als 1 Million US\$ im SL erwirtschaftet haben will und die 2006 für ihr SL-Unternehmen eine RL-Firma in China eröffnet hat.



Autor inju, CC-Lizenz: Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 US-amerikanisch (nicht portiert)

Dass sie ihr virtuelles Geld tatsächlich in die entsprechende Menge US\$ tauschen könnte, wird zumeist bezweifelt, hat sie doch ein so großes Eigentum an Land, Immobilien, Shops und Dienstleistungsunternehmen im SL angesammelt, dass der Versuch, dieses zu verkaufen, den Marktwert dramatisch reduzieren würde und vermutlich das labile Wirtschaftssystem von SL erheblich ins Ungleichgewicht bringen würde.

Die Mehrheit der „arbeitenden“ Bevölkerung im SL kommt weniger spektakulär daher: als Verkäufer oder Shopbetreiber, Vermieter von ein paar Häusern, Wohnungen oder kleiner Grundstücke, Ersteller von Objekten für das alltägliche zweite Leben, vor allem von Kleidung und Möbeln, als DJ, Animateur, Tänzer oder – wie soll es anders sein – „Escort“. Bevorzugt werden selbstständige Tätigkeiten oder Aufgaben im Management. Es ist einfach, ein Geschäft in SL zu eröffnen, es am Leben zu halten erfordert viel Arbeit, Zeit und nicht zuletzt Glück. Die hohe Rate an Geschäftsaufgaben und Neueröffnungen spricht Bände. Nicht umsonst nennt Anshe Chung eine Investitionssumme von 5.000 bis 10.000 US\$ als Anhaltspunkt für eine erfolgreiche Geschäftsgründung im SL. Aber die Bereitschaft, größere Geldbeträge in eine virtuelle Welt zu investieren, ist nicht groß.

Profitabilität kann es also nicht sein, was viele zur Aufnahme einer beruflichen Tätigkeit in SL veranlasst. Und obwohl nur wenige ihren Wunschberuf ergreifen können, hat dies doch die Mehrheit der Bewohner/innen schon probiert (vgl. Katy Teubener 2007). Auch wenn sie es selber offenbar nicht so formulieren: Ein zentrales Motiv hierfür – wie auch für viele andere SL-Aktivitäten – scheint es zu sein, „Sinn“ für das zweite Leben zu produzieren.

„My RL avatar is in Australia.“
(„Mein RL-Avatar ist in Australien.“)

In diesem humorigen Statement im Profil eines Bewohners wird das gängige Verhältnis von realer Person, die sich einen Avatar für SL kreiert, verkehrt und die Sichtweise der Figur übernommen, die in SL agiert und für die die Person dahinter der Avatar ist, eben ihr „RL Avatar“. Damit wird ein vielschichtiges Phänomen, nämlich wie SL Avatar und reale Person zusammenwirken, verdichtet und pointiert dargestellt. Einerseits wird meistens fast nichts bekannt gegeben:

„First Life? What is that?“, „I’m a cartoon. It’s all u need to know. (First life – was ist das? Ich bin eine Comicfigur. Das ist alles, was Du wissen musst)“ sind typische Einträge in der Rubrik „First Life“ des Profils. Die meisten lassen Angaben hier vollständig aus.

Auch in Gesprächen wird immer wieder Wert darauf gelegt, dass das zweite Leben völlig getrennt vom ersten geführt wird. Natürlich wäre es absurd, anzunehmen, dass das stimmt. Man kann Name, Alter, Geschlecht, Wohnort, E-Mail-Adresse u. v. m. zurück halten, nicht aber Persönlichkeit, Vorlieben, Einstellungen – als aktiver Bewohner zumindest nicht auf Dauer. Im Avatar verbinden sich die Kunstfigur und die Person ihres Erschaffers zu etwas Neuem und Einzigartigem.

Dies mag auf anderen Online-Kommunikations-Plattformen ähnlich sein; die spezifischen Aktionsmöglichkeiten in SL erlauben aber, dieses Neue mit einer besonderen Intensität zu erleben. Wer sich auf die Kommunikationsmöglichkeiten einlässt, belebte Sims findet, gemeinsame Unternehmungen oder Projekte plant und durchführt, mit anderen Bewohner/innen zusammen wohnt, erlebt ein „Ich-bin-hier“-Gefühl. Die Empfindung „ist sehr schwer zu vermitteln ... weil dieses ‚Ich-bin-hier‘-Gefühl ... sich tatsächlich nur einstellt ... wenn ich auch selbst der Akteur bin. Also da nur jemand anderem zuzuschauen, wie er sich durch diese Welt bewegt als Avatar, vermittelt diesen Eindruck nicht und das sieht dann sehr oberflächlich aus“ (Markus Breuer, Videointerview 2006).

Selbstverständlich stellen Medienwelten (und nicht nur Medienwelten) für manche Menschen eine Möglichkeit der Flucht aus der realen Welt dar, umso mehr, wenn diese mit intensiven Erlebnis- und manchmal auch Gefühlspotenzialen ausgestattet sind. Strittig ist in dieser Beziehung vor allem, ob die virtuellen Welten Ursache für die Flucht sind oder nur einen Kanal bereitstellen, der, wäre er nicht vorhanden, von den Betroffenen durch einen anderen ersetzt würde. Die meisten Medienfachleute gehen von Letzterem aus.

Virtuelle Bildung: Lernen in Second Life

Eine Welt mit so starken Partizipationsmöglichkeiten scheint auch geeignet für Bildungsarbeit und kulturelle Aktivitäten aller Art zu sein. Linden Lab hat von Anfang an den Einsatz von SL in der Bildung gefördert. Bildungseinrichtungen erhalten Rabatte oder können durch Teilnahme an ihrem Campusprogramm SL auch kostenlos nutzen. Mailinglisten, ein Education Wiki und andere Hilfsmittel stehen auf der SL-Website bereit. Schnell hat sich so ein Netzwerk von Einrichtungen und pädagogisch tätigen Menschen gebildet, vor allem im angloamerikanischen Bereich. Aber auch im deutschsprachigen Raum entwickeln sich vermehrt pädagogische Initiativen und Netzwerke.



Ende 2007 hat die Akademie Remscheid ihre Präsenz in SL errichtet. Das Gebäude ist der realen Akademie nachempfunden, allerdings erheblich kleiner, da hier ja nicht ständig 100 Menschen leben, lernen, essen, schlafen ...

Vor allem Universitäten bauen Repräsentanzen und Hörsäle, aber auch Einrichtungen der Fort- und Weiterbildung und der Jugendhilfe sind inzwischen vertreten. Z. B. die Akademie Remscheid: Realisiert ist dort die Möglichkeit der Information über das Tagungshaus und die Fortbildungsstätte im RL. Öffentlichkeitsarbeit, insbesondere die Ansprache sonst nicht erreichter Zielgruppen, ist eine der nahe liegenden und einfach zu realisierenden Optionen, die auch für die Präsenz zahlreicher Firmen im SL maßgeblich ist. Darüber hinaus sollen in der virtuellen Akademie Vorträge, aber auch praxisorientierte Workshops stattfinden. Schließlich ist geplant, die Räume und die Tools der SL-Akademie auch im Rahmen der angebotenen E-Learning Kurse einzubinden.

Ein erster Versuch der Akademie Remscheid eines E-Learning-Kurses in SL und über SL:
<http://www.akademieremscheid.de/kurse/kurse.php?id=202>

Jugend online – netzcheckers.de, die SL-Präsenz des gleichnamigen Projekts der Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (IJAB), will Hilfen für pädagogische Projekte mit Jugendlichen in SL bereitstellen und die daran interessierten Pädagog/innen vernetzen. Unter anderem wird von dort das deutschsprachige Wiki Bildung in Second Life betrieben.

Bereits seit März 2007 führt die Volkshochschule Goslar eine Vielzahl von Kursen in ihrer SL-Repräsentanz durch. Das Themenspektrum reicht vom Selbstverteidigungskurs für SL über Führungen durch das im Sim integrierte Ägyptische Museum bis zum Konversationskurs Spanisch. Für interessierte Teilnehmer/innen gibt es Einführungskurse zu SL und Dozent/innen werden auf ihre Rolle in der virtuellen Lernumgebung vorbereitet. Die meisten Kurse werden direkt in L\$ bezahlt und kosten umgerechnet selten mehr als 0,30 EUR pro Zeitstunde, viele sind sogar kostenlos. Inhaltlich werden Angebote gemacht, die sich auf SL selbst beziehen (Bauen, Skripte erstellen, einen Shop eröffnen o. Ä.) oder bei denen SL nur die Funktion des Unterrichtsraums übernimmt.



Kursteilnehmer/innen beim Bauen von Objekten: ein Workshop des Netzwerks Multiline in deren SL-Repräsentanz

Themen aus dem RL werden häufiger von RL-Bildungsstätten behandelt. Es gibt aber auch Bildungseinrichtungen, die nur virtuell existieren und die sich fast ausschließlich auf Inhalte beschränken, die SL immanent sind. Ein traditionsreiches Beispiel ist die Academy of Second Learning, die sich vollständig aus Spenden und Sponsorengeldern finanziert und mit freiwilligen Lehrern arbeitet. Bei den meisten dieser Beispiele handelt es sich um Angebote, die auf die eine oder andere Art und Weise und mit dem einen oder anderen Vor- oder Nachteil verbunden auch in anderen Lernumgebungen durchgeführt werden könnten. Es gibt aber auch Lernangebote, die diesen Rahmen sprengen und die sich meist zwischen RL und SL bewegen.

Die Abteilung für Frauenstudien der Ohio State Universität z. B. hat eine eigene Insel in SL und führt dort seit 2008 das Seminar „Women, Society and Culture“ erstmals ausschließlich in SL durch. Im Kurs wird die Realität von Frauen in unterschiedlichen Kontexten behandelt. Die theoretische Arbeit im virtuellen Seminarraum wird verbunden mit praktischen Übungen und Recherchen in SL, die ihre besondere Bedeutung für einen Kurs dieses Themas gerade dadurch erhalten sollen, dass in dieser virtuellen Gesellschaft jeder Identität, Geschlecht und Rasse frei wählen kann.

Die Möglichkeiten, die sich aus Ansätzen dieser Art ergeben, sind noch längst nicht zu Ende gedacht, und für Rollenspiele, Beobachtungen oder Recherchen im SL sind nicht einmal besondere Hilfsmittel nötig. Für die traditionellen Arbeitsformen stehen zahlreiche Tools zur Verfügung: Präsentationen, Texte und RSS-Feeds können auf Whiteboards dargestellt werden, die Moderation von Diskussionen wird erleichtert durch ein Tool, das Wortmeldungen automatisch registriert und in der richtigen Reihenfolge anzeigt, automatisierte Objekte können Prüfungsfragen stellen und die Antworten abspeichern oder bei Umfragen Stimmen zählen und Abstimmungsergebnisse darstellen.

Für die Einbindung von SL in E-Learning Angeboten kann Sloodle interessant werden, eine Schnittstelle zwischen der E-Learningsoftware Moodle und SL, die derzeit schon Termine, Dokumente und Chats aus der Lernumgebung in SL darstellen kann.



Ein Vortrag auf dem Sim EduNation. Nicht ungewöhnlich ist die entspannte Atmosphäre.

„Learning, seeing, meeting. That’s my second life.“
(„Lernen, Sehen, Treffen. Das ist mein zweites Leben.“)

Für Vorträge, Seminare, Workshops, Expertengespräche oder Podiumsdiskussionen hat SL schon einen Nutzen, wenn Menschen über größere Entfernungen hinweg gemeinsam an Veranstaltungen teilnehmen wollen und diese in einer „anregenden“ Umgebung stattfinden sollen. In der sozialen Interaktion mit anderen Menschen finden Bildungsprozesse statt, die ein Film oder eine Webseite niemals erzeugen könnte.

Daraus lassen sich spezifische Stärken von SL für Bildungsprozesse ableiten, die jenseits dieser eher konventionellen Bildungsarbeit angesiedelt sind und die zumeist darauf basieren, dass Lernen, Forschen und Kommunizieren in SL fast unzertrennlich miteinander verbunden sind: Lernstoff, der sich dem im RL widersetzt, kann erlebbar gemacht, Experimente, Simulationen und Rollenspiele können dafür eingesetzt werden. Auch im Bereich der interkulturellen Bildung eröffnen sich damit weitreichende Möglichkeiten.

Innovative Lernumgebungen in SL sind also vor allem sinnvoll, wenn sie auf informelles Lernen setzen. Dadurch werden tendenziell auch andere Sims, die eine Affinität zum Lernstoff haben, Bestandteil dieser Lernumgebung. In solchen Rahmenbedingungen lassen sich aktivierende Lernmodelle, z. B. „Learning by Doing“, die auch im RL für viele Bildungssituationen zentral sind, animativ realisieren.

Ein Ort auch für die Jugendbildung

Das Teen Second Life

Neben dem nur Erwachsenen zugänglichen Second Life hat Linden Lab 2005 das parallele Teen Second Life (TSL) eröffnet. Der Zugang ist nur Jugendlichen im Alter von 13 bis 17 Jahren möglich. Jugendgefährdende Inhalte sind strikt verboten. Als Ausnahme ist es pädagogischen Organisationen gestattet, hier mit Jugendlichen Projekte durchzuführen. Die erwachsenen Pädagog/innen müssen dazu einen Backgroundcheck durchlaufen, bevor sie im TSL auf einer projekteigenen Insel – und nur dort – tätig werden können.

Derzeit nutzen fast ausschließlich amerikanische Organisationen das TSL. Ein Grund dafür ist, dass die Anmeldung von Jugendlichen außerhalb der USA bisher nur mit einem Paypal-Account möglich ist. Anders als im normalen SL, wo mittlerweile nur noch 40% der Bewohner/innen aus den USA stammen, sind die amerikanischen Jugendlichen im TSL fast unter sich. Mit den Projekten von Digischool aus den Niederlanden, Metaversa Island aus Deutschland und den Inseln des spanischen British Council beginnt sich dies aber zu ändern.

Die Bandbreite der Angebote und Methoden ist groß und reicht von außerschulischen Workshops mit Jugendlichen, die nur online zusammenkommen, bis zum Einsatz im Unterricht mit Schulklassen. Hier zeigt sich stärker als im Erwachsenen-SL, welche Möglichkeiten für die Bildung SL gerade auch im Bereich des informellen Lernens bietet.

„It is the first time in my life that I can say that imagination is the only limit we have to act.“
(„Das ist das erste Mal in meinem Leben, dass ich sagen kann, dass Vorstellungskraft die einzige Begrenzung unseres Handelns ist.“)

Dies sagt eine Jugendliche aus dem in Kooperation mit UNICEF durchgeführten Projekt von Global Kids Voices of Youth, einem Wettbewerb zum Thema „Kinderfreundliche Welt“. In kleinen Teams kreierten Jugendliche Installationen und Objekte im TSL, die darauf aufmerksam machen, dass an zahlreichen Orten auf der Welt Kinder keine ausreichende Bildung erhalten und sehr früh arbeiten müssen. Die Gewinnergruppe baute ein begehbares Haus, wie sie es sich für eine ideale Schule in Entwicklungsländern wünschte.

Global Kids, eine New Yorker Medieneinrichtung, die im Februar 2006 ihre eigene Insel im TSL eröffnete, war die erste pädagogische Institution dort.



Ideen und Probleme werden bei regelmäßigen Treffen am Lagerfeuer auf Metaversa Island besprochen.

Ziel von Global Kids ist es, Jugendliche mit gesellschaftlichen Themen in Berührung zu bringen und dabei den Einsatz neuer Lerntechnologien zu erproben. Global Kids arbeitet mit Jugendlichen, die im New Yorker Stadtteil Brooklyn leben und das Medienzentrum von Global Kids besuchen. Es werden aber auch offene Angebote für alle jugendlichen Bewohner/innen des TSL gemacht.

Im November 2006 startete Global Kids in Kooperation mit dem Museum of moving images einen wöchentlichen Machinima-Kurs mit New Yorker Jugendlichen, denen zunächst filmische Gestaltungsprinzipien und das Erstellen von Storyboards vermittelt wurden. Selbst entwickelte Drehbücher wurden anschließend mit Avataren und entsprechenden Kulissen umgesetzt und aufgezeichnet. Als gemeinsames Produkt entstand 2007 der Film A Child's War (Global Kids 2007) über Kindersoldaten in Afrika.

<http://www.youtube.com/v/nK54WRu0jW4&hl=en&fs=1>

Die Erfahrungen von Global Kids zeigen, dass auch bildungsferne Jugendliche über die aktive Teilnahme an Onlinewelten zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Problemen motiviert werden können. Sie können selber gestaltend tätig werden und erleben, wie sie anderen Jugendlichen ihre Meinung nahe bringen können.

Einen schulischen Ansatz vertritt die Suffern Middle School aus den USA, deren Inseln im TSL allerdings nur für die eigenen Schüler/innen geöffnet sind. Die Onlinewelt ist hier direkt in den Unterricht integriert. Die Mathematikklasse beschäftigt sich im dreidimensionalen Raum mit der Erforschung geometrischer Körper. Die Literaturklasse trifft sich zum gemeinsamen Lesen in TSL

und stellt Romanszenen als Rollenspiel nach. Die Schule hofft, dass eine höhere Motivation dazu führt, sich intensiver mit den Lerninhalten zu beschäftigen.



Die physischen Eigenschaften von Objekten machen auch sportliche Aktivitäten möglich.

Ein Beispiel für interkulturelle Arbeit ist das Projekt Kids Connect, an dem sich Jugendliche aus New York und Amsterdam beteiligten, jeweils von ihrem Heimatort aus. Statt über Email und Chat begegneten sich die Jugendlichen als Avatare und konnten miteinander agieren. Ihre gemeinsame Aufgabe war die Gestaltung einer virtuellen Stadt aus Elementen der jeweils eigenen Kultur. Fotos aus dem jeweiligen Lebensumfeld wurden in die virtuellen Gebäude integriert. Eine weitere Besonderheit dieses Projekts war die Einbeziehung von traditionellen Künsten. In Vorort-Workshops erweiterten die Jugendlichen ihre Fähigkeiten in Tanz, Musik oder kreativem Schreiben. Die Verbindung zwischen diesen verschiedenen Medien geschah durch ein „Playback Theatre“ im TSL. Ein Jugendlicher liest eine selbst entwickelte Geschichte vor, die andere mit ihren Avataren sofort umsetzen.

Das erste und noch einzige deutsche Projekt im TSL betreibt Metaversa e.V., ein Bildungsverein aus Berlin in Kooperation mit dem Jugendportal netzcheckers.de. Seit November 2007 ist die Metaversa Insel online. Ziel ist der Aufbau einer selbst organisierten Jugendcommunity im TSL. Jugendliche sollen motiviert werden und Unterstützung erhalten, um in der Onlinewelt kreativ und sozial tätig zu werden. Im Mittelpunkt steht die Förderung sozialer, kommunikativer und demokratischer Kompetenzen.



Die Bilder in Britneys Wohnung zeigen ihre Freundinnen und wurden von ihr selber aufgenommen.

Anfang Januar 2008 wurde ein erster dreitägiger Workshop durchgeführt, an dem 13 Jugendliche teilnahmen, teilweise neu im TSL, teilweise schon mehr als ein Jahr dabei. Obwohl ausschließlich online durchgeführt, waren die Methoden mit Präsenzseminaren durchaus vergleichbar: Kennenlernrunden, Auflockerungsspiele, Diskussionen im „Stuhlkreis“ und Kleingruppenarbeit. Inhaltlich ging es im ersten Teil darum, Grundkenntnisse in Avatar- und Objektgestaltung zu erwerben und anschließend erste Ideen zur Jugendcommunity zu entwickeln. Für die Bereiche Rechte und Regeln, Stadtplanung und Veranstaltungsorganisation wurden Kleingruppen gebildet, die nun eigenständig weiterarbeiten.



Beginn des ersten Metaversa Workshops im Teen Second Life: Die kleinen Glühbirnen über den Köpfen signalisieren Wortmeldungen.

Auffallend war die hohe Motivation der Jugendlichen – selbst bei der Teilnahme an den Diskussionsrunden – und die hohe Zuverlässigkeit bei der Anwesenheit und der Erfüllung gestellter Aufgaben.

Auf der Metaversa Insel besteht für pädagogische Organisationen die Möglichkeit, eigene Grundstücke für Bildungsprojekte mit Jugendlichen zu mieten.

Perspektiven für die Bildung?

Web 3D, RL 2.0, Lernen VR ... oder was?

Wie bereits angedeutet, wird virtuellen Welten ein großes Potenzial bei der Weiterentwicklung des Internet vorausgesagt. Die soziale Interaktion in virtuellen Räumen wird sich in unserem Lebensalltag etablieren, so wie auch die Internetkommunikation heute nicht mehr wegzudenken ist.

SL beinhaltet einige der wesentlichen Funktionen der populären Web 2.0-Technologien: von den Nutzer/innen erzeugte Inhalte, offene Schnittstellen zu Internetdatenbanken und deren Verknüpfung, die Darstellung der eigenen Person und die aktive Teilnahme an sozialen Gemeinschaften.

Aber auch als Informationsmedium könnten Onlinewelten zunehmend an Bedeutung gewinnen. Wenn demnächst die Möglichkeit dazukommt, sämtliche Informationen im Netz in den Onlinewelten abbilden zu können, und daran arbeitet Linden Lab gerade, könnte aus dem Web 2.0 schon bald das „Web 3D“ werden. Internetvisionäre prophezeien, dass das komplette WWW in den dreidimensionalen Welten aufgehen wird. Statt Webseiten aufzurufen, besucht der Avatar die dreidimensionalen Präsenzen der Anbieter und er ist dabei nicht mehr allein, sondern kann sich direkt mit Menschen austauschen, die zur selben Zeit dort anwesend sind.

Ob das letztendlich in SL oder in einer der anderen 3DWelten sein wird, ist noch nicht entschieden; vielleicht werden auch eine Vielzahl dieser Welten nebeneinander existieren können. Linden Lab und IBM jedenfalls haben bereits bekannt gegeben, dass sie an einem „universellen“ Avatar arbeiten, der auf verschiedenen Plattformen zum Einsatz kommen kann und die ersten praktischen Erfahrungen sind mit dieser Technik im Jahr 2008 bereits gemacht worden.

Onlinewelten werden zukünftig aber auch in Anwendungen der „Augmented Reality“ (Erweiterte Realität) eine Rolle spielen. Bei der „Augmented Reality“ werden mittels Displays, die im Sichtfeld eines Benutzers liegen, zusätzliche Informationen eingeblendet. In Kombination mit Trackingsystemen, die die Kopfhaltung und Blickrichtung messen, können so nur für den Benutzer sichtbare Objekte im realen Raum abgebildet werden. Anwendbar wäre dies zum Beispiel in Konferenzen, bei denen sich reale Personen mit den Avataren räumlich entfernter Personen treffen. In England wird bereits an dieser neuen Form von Telekonferenzen gearbeitet.

www.aiai.ed.ac.uk/project/i-room

Es ist davon auszugehen, dass im Bildungsbereich der Begriff der „Immersive Education“ an Bedeutung gewinnen wird. Dabei sollen die besonderen Lernpotenziale, die sich in medialen Umgebungen mit hoher Erlebnisdichte, z. B. in Computerspielen, bieten, ausgenutzt werden. Gesetzt wird dabei auf einen weitreichenden Medienmix und SL wird in diesem Kontext vermehrt als Online-Plattform gesehen, auf der dies stattfinden könnte.

Gerade im Kontext des Distance-Learnings und des selbst gesteuerten Lernens haben Onlinewelten die besten Chancen, bisherige Technologien abzulösen. Ob dabei neue, standardisierte Plattformen entstehen und in welchen Feldern „immersive Learning“ zum Einsatz kommen wird, ist ungewiss. Ziemlich sicher aber können wir sein, dass Metaversen wie SL sich schon bald zum ganz normalen Werkzeug auch in vielen Arbeitsfeldern von Bildung, Erziehung und Jugendarbeit entwickeln werden.

Literatur und Hyperlinks

Breuer, M. (2006), Markus Breuer über Second Life

Videointerview, veröffentlicht im Videoblog „elektrischer Reporter“ des Handelsblatts am 26.9.2006.

www.elektrischer-reporter.de/index.php/site/film/7

Cyberland-Jugendchatcommunity im Teen Second Life

<http://www.cyberland.org/>

Global Kids (2007): A child's war

<http://www.youtube.com/watch?v=nK54WRu0jW4>

Global Kids

www.globalkids.org

Immersive Education Initiative

www.immersiveeducation.org

Kemp, J./Livingstone, D. (2006): Putting a Second Life 'Metaverse' Skin on Learning Management Systems

www.sloodle.com/whitepaper.pdf

Kids Connect

www.zoomlab.org/wiki/index.php?title=Kids_Connect

Kirriemuir, J. (2007): A July 2007 "snapshot" of UK Higher and Further Education Developments in Second Life

www.eduserv.org.uk/foundation/sl/uksnapshot072007

Küpers, S. (2007): Warum brauche ich einen Avatar ...

www.pixelsebi.com/2007-04-09/warum-brauche-ich-einen-avatar

Metaversa Island

www.metaversa.de/island

Müller, A./Leidl, M. (2007): Virtuelle (Lern-)Welten. Second Life in der Lehre

www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/SL_lehre_langtext_071207_end.pdf

Rückel, M. (2007): Second Life als eLearning Plattform

In SL verfügbar im Büro des Checkpoint eLearning im Sim Frankfurt Ost unter

<http://slurl.com/secondlife/Baden-Wuerttemberg%202/193/113/23>

Sloodle

www.sloodle.org

Suffern Middle School

www.rampoislands.blogspot.com

Teen Second Life

www.teen.secondlife.com

Teubener, K. (2007): Umfrage einer Projektgruppe am Institut für Soziologie der Westfälischen Wilhelms Universität Münster

www.katy-teubener.de/pmwiki/index.php?n=Seminare.SecondLife

VHS-Goslar im Second Life

www.vhs-secondlife.de

Welles, D. (2007): „My big, fat, lily-white Second Life“

www.theregister.co.uk/2007/01/30/lily_white_and_not_loving_it

Wiki „Bildung in Second Life“

www.slbildung.info

Autoren



Dieter Glaap

ist Leiter des Fachbereichs Medien an der Akademie Remscheid mit den Schwerpunkten Online-Medien, Multimedia und Video sowie E-Learning.
glaap@akademieremscheid.de



Michael Lange

tätig als freiberuflicher Medienpädagoge in Berlin, u. A. im Verein Metaversa e.V. und für die LAG Medienarbeit Berlin
lange@virtuellewelt.de

