



Virtueller Klimakiller

Second Life trägt auch zur Erderwärmung bei



Studenten einer Fachhochschule im deutschen Eberswalde haben errechnet, dass ein einzelner Avatar in der virtuellen Internetwelt Second Life bei 40 Stunden Aktivität etwa zehn Kilogramm Kohlendioxid verursacht. Die Studenten fordern nun einen entsprechenden Beitrag zum Klimaschutz von der Second-Life-Community.

Die zehn Tonnen Kohlendioxid pro 40 Stunden (für Hardcore-Benutzer ungefähr vier Tage online sein bei Second Life) ergeben sich laut dem Computermagazin Chip, das die Ergebnisse der Studenten veröffentlichte, aus dem Stromverbrauch der PCs der Avatare und aus dem Anteil am Energiekonsum der Second-Life-Server.

Zum Vergleich: Ein wachsender, frisch gepflanzter Baum absorbiert die 10 Kilo Co₂ gerade einmal in einem Jahr. Die Studenten wollen nun in der virtuellen Parallelwelt eine Art "Spendenstand" einrichten, bei dem die Avatare ihr Gewissen erleichtern und in ein Aufforstungsprojekt namens "PrimaKlima" investieren können.