

Second Life: Ein Klima-Killer

Zehn Kilo CO₂-Ausstoss in 40 Stunden: Das ist die CO₂-Bilanz nur eines Second-Life-Avatars - und zwar in der realen Welt. So hat es die Fachhochschule Eberswalde errechnet. Der Grund für den realen Treibhauseffekt sind der Stromverbrauch der Second-Life-Server und der PC eines Nutzers.

Die FH Eberswalde will für umweltbewußte Spieler für eine reines, CO₂-neutrales Gewissen sorgen: Denn für 350 Linden-Dollar - das entspricht umgerechnet einem Euro - kann ein Avatar in das Aufforstungsprojekt "PrimaKlima" investieren. Die Organisation forstet Wälder in Madagaskar, Equador und im Kongo wieder auf. Das Wachstum eines Baumes bindet rund zehn Kilo Kohlenstoffdioxid innerhalb eines Jahres.

Um die Spenden entgegen zu nehmen und den Spieler über die Probleme des globalen Umweltwandels zu infomieren, hat die FH in Second Life eine eigene Repräsentanz eröffnet. (cla)



Emissionshandel: Für einen grünen Planeten - nicht nur in Second Life.