

stern.de - 4.6.2007 - 17:51

URL: http://www.stern.de/computer-technik/internet/590413.html?nv=cb

"Second Life" Virtuell den Regenwald retten



© AP

In 40 Stunden produziert ein Avatar etwa zehn Kilo Kohlendioxid

Wer geglaubt hat, das Klima nicht zu belasten, weil er sich mit künstlichen Identitäten in virtuellen Welten bewegt, liegt falsch: Der Energieverbrauch ist beträchtlich. Eine deutsche Hochschule startet deshalb jetzt ein Regenwald-Projekt mit "Second Life".

Nutzer der Online-Welt "Second Life" können den Energieverbrauch ihrer virtuellen Identität durch reale Aufforstungsprojekte in tropischen Regenwäldern wettmachen. Die Fachhochschule Eberswalde

(Barnim) startet am Tag der Umwelt (5. Juni) mit Partnern eine entsprechende Initiative. Damit werde ein CO₂-neutrales Leben in der Online-Welt "Second Life" gefördert, teilte die Fachhochschule am Freitag mit. Der Energieverbrauch von Internet-Identitäten sei beachtlich. In 40 Stunden produziere eine solche Computerfigur (Avatar) etwa zehn Kilo Kohlendioxid (CO₂). Dies setzt sich aus dem Stromverbrauch des Spielebetriebs und jedes einzelnen Nutzers zusammen.

Die virtuelle Welt



Mehr zum Thema

"Second Life": Einmal - und meistens nie wieder

Second Life: Kunst und Kitsch im Second Louvre

"Second Life": Doppelt Leben fürs Image

Eine Figur kann den Angaben zufolge mit 350 so genannten Linden-Dollars (rund ein Euro) eine CO₂-Neutralität für 40 Stunden erlangen. Die gesammelten Gelder kämen zu 100 Prozent Aufforstungsprojekten des Vereins PrimaKlima-weltweit in Madagaskar, Kongo und Ecuador zu Gute, hieß es. Die Fachhochschule wolle mit dieser

Initiative und einer eigenen Repräsentanz in "Second Life" Nutzer für die Probleme des Globalen Umweltwandels sensibilisieren. Partner des Fachbereichs Forstwirtschaft ist auch der 3D-Spezialist Force Sunrise.

Die Online-Erlebniswelt "Second Life" (Zweites Leben) wurde vor mehr als

vier Jahren vom US-amerikanischen Physiker Philip Rosedale und dessen kalifornischer Software-Schmiede Linden Lab erfunden. Die Idee: Die Nutzer besiedeln mit Computerfiguren (Avataren) eine virtuelle Welt, kommunizieren dort miteinander, treiben Handel und kaufen Grundstücke. Inzwischen haben sich nach Angaben des Betreibers weltweit rund sieben Millionen Nutzer registrieren lassen - nur ein Bruchteil von ihnen ist aber häufiger in der Online-Welt zu Gast.

DPA

Artikel vom 04. Juni 2007

Diesen Artikel bookmarken bei...



Kommentieren Sie diesen Artikel...