

**Am Beginn, und am Ende (!)
des Second Life
steht das First Life!**

Univ.Prof. Dr. Alois Ferscha
Institut für Pervasive Computing
Johannes Kepler Universität Linz
Altenberger Strasse 69
A-4040 Linz

Phone: +43-732-2468-8555
Mobile: +43-699-1111-1010
Fax: +43-732-2468-8426
ferscha@soft.uni-linz.ac.at
<http://www.soft.uni-linz.ac.at>



Informationstechnologische „Revolutionen“ haben ihren festen Platz im Portfolio des aufgrund von Themenflauten und Sommerlöchern angerufenen Krisenmanagements medialer Berichterstattung. Zumindest jeden Sommer bricht ein neues, apokalyptisches Internetzeitalter an. Eine der jüngsten dieser heilbringenden Revolutionen ist eine Webseite, die nicht weniger verspricht als ein zweites Leben: secondlife.com – ein harmloses zweites Leben, Gott sei Dank, „ist ja nur Phantasie!“ – ein bescheidenes zweites Leben, welches sich durch überschaubare 1280x1024 Bildpunkte artikuliert, welches man handlich mit 104 Tasten, und einer „Maus“, leben kann!

Warum muss es gleich ein ganzes „Leben“ sein, wenn es kaum eine Handvoll guter Ideen für „Zweitelbens“-entwürfe gibt? Dasein? Einkleiden? Landkaufen? Bauen? Herumsuchen? Inkontakttreten? Funhaben? Entwürfe die schon für ein gehaltvolles „Erstleben“ untauglich sind! Genügt der Science Fiction Roman „Snow Crash“ (1992, später Vorlage für SL), von Neal Stephenson als Vorlage für ein zweites Leben? Für eine luftleere, ortslose, staatsfreie Welt – für eine schattenlose 1500-Polygon Erscheinung, die (kinematisch) nur linear bewegbar ist? Für ein gesetz-, moral-, gefühlsfreies „Metaversum“? Ist die partizipative Entwicklung eines zweiten Lebens in einer zweiten Welt durch 8,546.111 registrierte „Bewohner“ und der buchhaltärische Umsatz von 2,608,448,990 sog.

„Linden Dollars“ nicht der warnende Ausdruck für die Abwesenheit konkreter Erst-Lebentwürfe und Erst-Weltmodelle? Was ist, abgesehen von mehr oder weniger vermeintlichen Sinn-Inseln der Anwendungen (weitere Vereinfachung des Entertainment, Banalisierung des „Marktplatzes“, Verflachung der Konzertbühne) die Inspiration für ein Parallel-Leben? Die gesellschaftliche Utopien, dass dort das Zwischenmenschliche einfacher funktionieren würde, dass Fortschritt und Innovation dort rascher vonstatten gingen, dass sich eine Wissensgesellschaft dort höher bilden könnte, eine Ewerbsgesellschaft dort besser handeln könnte?

Uninspirierte Vision führt in der Regel zu uninspirierter Technik! Die heutige „Universalmaschine“ Personal Computer, das heutige „Universalmedium“ Internet sind uninspirierte Bausteine für ein Second Life – bestenfalls technologische Notlösungen, ein „work-around“. Kann es sein, dass hier die Technik zuerst war, und dann der Mensch eingepasst wurde?

„Pervasive Computing“ – dem „Second Life“ im Spektrum der Informationstechnologie diametral gegenüberliegenden – beginnt mit dem Menschen, und fragt wo, wie viel, und ob überhaupt er Technik braucht. Hier arbeitet man an der Ablöse des „Allzweckcomputers“: an die Stelle der Universalmaschinen treten vermehrt aufgabenspezifische, miniaturisierte bzw. kaum sichtbare, d.h. in die Infrastruktur eingebettete Computer. "Der Computer" ist nicht ein Gerät, sondern die Summe aller vernetzten Gebrauchsgegenstände, Fahrzeuge, Arbeits- und Wohnräume, Möbel, unsere Kleidung, ja selbst die Natur. Alle seine Funktionen dringen in Artefakte und Räume ein, und bilden so eine nicht mehr sichtbare Hintergrundintelligenz. Kleinste versteckte Sensoren nehmen ihre Umgebung wahr, kleinste versteckte Aktuatoren steuern System. Die Informationstechnologie „durchdringt“ alles und wird dadurch „allgegenwärtig“. Das erste Quantum in dieser Epoche informationstechnologischer Evolution, "die Vernetzung aller Dinge", ist heute aus technologischer Sicht bereits sehr weit fortgeschritten: Nahezu alles kann heute mit allem, jederzeit und ununterbrochen, drahtlos und ohne Sichtverbindung kommunizieren. Ein globales, alles umspannendes Datennetz sichert dabei den Weitverkehrstransport, miniaturi-

sierte Funktechnologie den „letzten Zentimeter“. Die Frage, ob die Dinge trotz dieser „Datenaustauschmöglichkeiten“ in einer total vernetzten Welt einander auch wirklich gewahr werden können, also den Bedeutungszusammenhang ihres Daseins oder Aufeinandertreffens selbst erkennen und danach handeln können, bleibt die Herausforderung des zweiten Quantums dieser Epoche („Awareness“). Dieses zweite Quantum wird von der Herausforderung technischer Lösungen für eine gegenseitige „Wahrnehmung“ zwischen Menschen und Dingen (mit eingebettetem Computer), bzw. von vernetzten Dingen untereinander geprägt sein. Selbst unter der Annahme zufriedenstellender Awarenesslösungen bleibt letztlich aber dennoch die Frage: werden diese Dinge trotz wechselseitiger Wahrnehmung einen „intelligenten“ Umgang mit dem Menschen und untereinander haben? – Wenngleich heute noch wenige Antworten auf diese Art von Fragen gegeben werden können, so erscheinen sie doch bedeutender als die meistgestellte SL Frage, nämlich ob das Avatar-Outfit „cool“ ist.

Second Life ist vielleicht der letzte Schrei, aber nicht das letzte Wort der informationstechnologischen Evolution. Eine Revolution anzuzetteln, ohne Sinnangaben zu machen oder Hinweise auf dahinterstehende Zukunftsentwürfe zu geben, ohne zumindest den Versuch einer Inbezugsetzung zu einem modernen zweckrationalen Nutzenkalkül zu wagen, ohne Anhaltspunkte zu geben, was der Fall sein könnte, um gegebenenfalls auch den möglichen Unfällen zu wehren, ist erstaunlich und zugleich bemerkenswert.

Das Positive an SecondLife ist, dass es absehbar genauso schnell wieder verschwinden wird, wie es gekommen ist. Dann kann das FirstLife –bereichert um eine (verzichtbare) Erfahrung- unabgelenkt weitergehen.

SHORT BIOGRAPHY ALOIS FERSCHA

Alois Ferscha received the Mag. degree in 1984, and a PhD in business informatics in 1990, both from the University of Vienna, Austria. From 1986 through 2000 he was with the Department of Applied Computer Science at the University of Vienna at the levels of assistant and associate professor. In 2000 he joined the University of Linz as full professor where he is now head of the department for Pervasive Computing and the speaker of the JKU Pervasive Computing Initiative.

Prof. Ferscha has published on topics related to parallel and distributed computing, like e.g. Computer Aided Parallel Software Engineering, Performance Oriented Distributed/Parallel Program Development, Parallel and Distributed Discrete Event Simulation, Performance Modeling/Analysis of Parallel Systems and Parallel Visual Programming. Currently he is focussed on Pervasive Computing, Embedded Software Systems, Wireless Communication, Multiuser Cooperation, Distributed Interaction and Distributed Interactive Simulation.

He has been the project leader of several national and international research projects like e.g.: Network Computing, Performance Analysis of Parallel Systems and their Workload, Parallel Simulation of Very Large Office Workflow Models, Distributed Simulation on High Performance Parallel Computer Architectures, Modelling and Analysis of Time Constrained and Hierarchical Systems, Broadband Integrated Satellite Network Traffic Evaluation and Distributed Cooperative Environments, etc. Currently he is pursuing project work related to networked embedded systems, software frameworks for context computing, coordination architectures and models, wireless and mobile ad-hoc networks and sensor/actuator networks. In his application related work he has built context based application frameworks for the JKU "Wireless Campus" network, public community displays with wireless remote controls ("WebWall"), geo-enhanced, augmented reality mobile navigation systems ("SmartRoad"), RFID based realtime notification systems, wearable computing and embedded internet application frameworks ("DitgitalAura", "SmartCase", "DigiScope").

He has been a visiting researcher at the Dipartimento di Informatica, Università di Torino, Italy, at the Dipartimento di Informatica, Università di Genova, Italy, at the Computer Science Department, University of Maryland at College Park, College Park, Maryland, U.S.A., and at the Department of Computer and Information Sciences, University of Oregon, Eugene, Oregon, U.S.A. He has served on the committees of several conferences like PERVASIVE, UMBICOMP, WWW, PADS, DIS-RT, SIGMETRICS, MASCOTS, TOOLS, PNPM, ICS, etc. Prof. Ferscha is member of the OCG, GI, ACM, IEEE and holds the Heinz-Zemanek Award for distinguished contributions in computer science.

KURZBIOGRAPHIE ALOIS FERSCHA

Univ.-Prof. Dr. Alois Ferscha ist Vorstand des Institutes für Pervasive Computing, sowie Leiter der Exzellenz-Initiative „Pervasive Computing“ an der Johannes Kepler Universität Linz, Leiter des Forschungsinstituts für Pervasive Computing (RIPE, Hagenberg) und Leiter des ARC Research Studio „Pervasive Computing Applications“.

Er mehr als 100 wissenschaftliche Publikationen zu den Themen „Distributed, Mobile, Pervasive Computing“ verfaßt. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte sind Pervasive und Ubiquitous Computing, Embedded Software Systems und Distributed Interaction. Er war Projektleiter nationaler und internationaler Forschungsprojekte wie Network Computing, Parallel Simulation of Very Large Office Workflow Models, Broadband Integrated Satellite Network Traffic Evaluation und Distributed Cooperative Environments. Die aktuellen Projekte beinhalten unter anderem Software Frameworks für Context Computing, Drahtlose und mobile Ad-hoc-Netzwerke sowie Sensor-Aktuator Netzwerke. Seine anwendungsorientierten Arbeiten beschäftigt sich mit vernetzten eingebetteten Systemen und innovativen Informationstechnologien die mit alltäglichen Umgebungen verschmelzen (Smart Spaces), in Gebrauchsgegenstände unsichtbar integriert sind (Smart Things) bzw. Lebensräume realisieren die intelligent auf die Gegenwart des Menschen wirken. Gegenwärtige Forschungsarbeiten behandeln Fragen der Identifikation, der Lokalisierung (Positionsortung) und Objektverfolgung, der Koordination von Aktivitäten und mobilen Endgeräten in drahtlos vernetzten Systemen bzw. Middleware-Lösungen in drahtlosen ad-hoc Netzen. Zu den von der Arbeitsgruppe entwickelten Technologiedemonstratoren zählen sowohl Smart Things wie z.B. Echtzeit-SMS-Notifikation vom Laufschuh (Wienmarathon, Berlinmarathon), Kontextarchitekturen und Kontextbasierte Dienste („Activity Tracking“, „Power Saver“), P2P Koordinationsarchitekturen („Peer-It“), die Mehrbenutzerinteraktion auf „Virtuellen Walls“, ad-hoc Interaktion auf Basis einer „Digitalen Aura“ („Smart Shopwindow“), eingebettete Interaktion in Form von gegenständlichen Benutzerschnittstellen („Cube Interface“), bzw. Smart Spaces wie z.B. Team-Awareness in WLANs („Wireless Campus Space“, „MobiLearn“), Embedded Webservices („Internetkoffer“), und Mixed Reality Systeme für die Personen- und Fahrzeugnavigation („INSTAR“) und ortsbasierte Dienste („Digital Graffiti“).

Univ.-Prof. Dr. Alois Ferscha erhielt 1992 den Heinz Zemanek Preis für hervorragende Forschungsarbeiten auf den Gebieten der Informatik. Er war als Gastforscher an den Universitäten Turin und Genua, bzw. an der University of Maryland at College Park und der University of Oregon tätig. Er war Mitglied zahlreicher wissenschaftlicher Programmkomitees wie etwa für WWW, PADS, DIS-RT, SIGMETRICS, MASCOTS, TOOLS, PNPM, ICS, MSWiM, QShine, ICMB, ARCS, UBICOMP, PERVASIVE, und Programmkomiteevorsitzender der PADS'98, MASCOTS'99; WWW2002 („Vice-Chair“) und der PERVASIVE 2004. Er ist designierter Konferenzvorsitzender der ISWC 2009 (IEEE International Symposium on Wearable Computers), welche im Zeitrahmen von „Linz - Kulturhauptstadt 2009“ vom Institut für Pervasive Computing in Linz ausgetragen wird.