

- Pressemitteilung -

Die Zukunft des Internets ist dreidimensional

Experten diskutierten auf MFG-Infoabend mit 130 Teilnehmern die Möglichkeiten virtueller Welten

Das 3D-Internet wird die Zukunft sein, darin waren sich die Experten und ein Großteil der 130 Teilnehmer einig, die am 22. April 2009 auf Einladung der MFG Baden-Württemberg nach Stuttgart gekommen waren. In der Veranstaltung "Virtuelle Welten in der Praxis" wurde deutlich, dass nach dem Hype um Second Life die Entwicklung neuer 3D-Internet-Technologien alles andere als eingeschlafen ist.

Stuttgart, 23. April 2009 – Second Life ist derzeit noch der Standard unter den virtuellen Welten, doch viele Experten sehen die Zukunft des dreidimensionalen Internets in quelloffenen Lösungen. Damit könnten verschiedene virtuelle Welten miteinander verbunden werden und zum Durchbruch des 3D-Internets führen. Ob quelloffen oder geschlossen – dass die nächste Dimension des Webs kommen wird, darin waren sich die Experten am Infoabend "Virtuelle Welten in der Praxis" am 22. April in Stuttgart einig. Auf Einladung der MFG Baden-Württemberg diskutierten Referenten aus Wissenschaft und Wirtschaft über Trends im 3D-Internet. Dabei zeigten sie zahlreiche Möglichkeiten auf, wie etwa das gemeinsame Lernen und Arbeiten oder den 3D-Einkaufsbummels. Schier unbegrenzte Entwicklungs- und Marktpotenziale virtueller Welten sahen die Experten aber auch in anderen Branchen, etwa im Tourismus, in der Unterhaltungsindustrie und in der Immobilienwirtschaft.

Den Auftakt des jährlichen Infoabends, den die MFG Baden-Württemberg nunmehr zum dritten Mal veranstaltete, machte Johannes Moskaliuk vom Institut für Wissensmedien Tübingen mit seinem Vortrag "Virtuelle Realitäten 2.0". Anschließend referierte Dirk Wittkopp von IBM Deutschland zum Thema "3D-Internet - Applying Virtual Worlds to Business". Mit seinem Impulsvortrag "Bedeutung von OpenSimulator für das 3D-Internet" zeigte Kai Ludwig von TalentRaspel virtual worlds aus Karlsruhe die Möglichkeiten von Open-Source-Lösungen auf. Michael Schumann von der Second Interest AG stellte die virtuelle Welt von Twinity vor, eine 3D-Onlinewelt, in der die Nutzer die Metropolen der Welt virtuell entdecken und bewohnen können. Abschließend reflektierte Sebastian Küpers die "Grenzen und Möglichkeiten von virtuellen Welten" kritisch.

Stefan Sottner, Projektleiter bei der MFG Baden-Württemberg, zeigt sich in seinem Resümee zur Veranstaltung äußerst zufrieden: "Rund 130 Teilnehmer sprechen eine deutliche Sprache. Das Thema 'Virtuelle Welten' ist hochaktuell und gewinnt zunehmend an Attraktivität. Die Vorträge und Gespräche des Abends haben das erneut gezeigt. Nach dem Hype um Second Life befinden wir uns nun in einer spannenden und ernstzunehmenden Entwicklungsphase für das 3D-Internet. "

Virtuelle Welten bei der MFG Baden-Württemberg

Als Innovationsagentur des Landes für IT und Medien betreut die MFG Baden-Württemberg den „MFG Innovation Park“. In diesem Virtual Worlds Lab erhalten baden-württembergische Hochschulen und junge Kreative kostenfrei die Möglichkeit, neue Technologien der Kommunikation, Visualisierung und virtuellen Zusammenarbeit im dreidimensionalen Internet zu erforschen.

Innerhalb eines Jahres gelang es der MFG, mehr als 20 Kooperationspartner für das gemeinsame Projekt zu gewinnen. Aufgrund des großen Interesses plant die MFG, ihr Virtual-Worlds-Lab-Angebot weiter auszubauen. So sollen beispielsweise Studenten, Absolventen und Doktoranden bei der Umsetzung von wissenschaftliche Arbeiten im Bereich 3D-Internet gefördert werden.

Erweiterte visuelle Erlebnisse

Im Rahmen des EU-Projekts CReATE hat die MFG das Thema „Enhanced Visual Experience“ (erweiterte visuelle Erlebnisse) als eines der besonders relevanten Forschungsfelder für die Kreativwirtschaft identifiziert. „Das 3D-Internet, Bewegtbilder und neue Visualisierungs- und Simulationstechnologien werden an Bedeutung weiter zunehmen“, ist sich Klaus Haasis, Geschäftsführer der MFG sicher. „Wir sehen es als wichtige Aufgabe, das Bewusstsein für diese neuen Technologien zu schärfen. Veranstaltungen wie diese zeigen, dass in Baden-Württemberg bereits ein enormes Kreativpotenzial vorhanden ist.“

Der Infoabend über virtuelle Welten ist Teil einer ganzen Reihe von Veranstaltungen zum Thema. Die MFG hat in Zusammenarbeit mit der Nutzergemeinschaft ViKar e.V. eine virtuelle Vorlesungsreihe im MFG Innovation Park gestartet. Das neue Angebot steht ganz im Zeichen der digitalen Gesellschaft. Interessierte haben die Gelegenheit, sich im Rahmen von 30- bis 60-minütigen Vorlesungen über aktuelle Entwicklungen der Netzgesellschaft zu informieren. Die Veranstaltung findet künftig jeden zweiten Mittwoch im Monat in der virtuellen Welt statt.

Ein Ausblick auf die nächsten Termine:

- 13. Mai, 18 Uhr
„Projektentwicklung in virtuellen Welten“
Stephan Sigloch, Onlinemarketing, Geschäftsführer NETFORMIC GmbH Stuttgart; Roland Veile, Projektentwicklung Bauwesen, beratender Ingenieur
- 10. Juni 2009, 18 Uhr
„Die virtuelle Kirche St. Georg – Ein Pilotprojekt der Erzdiözese Freiburg“
Dr. Norbert Kebekus, Erzbischöfliches Seelsorgeamt Freiburg

Weiterführende Links:

www.secondlife.mfg-innovation.de/?page_id=133

www.mfg-innovation.de

www.lets-create.eu

www.creativityworldforum.de

Über die MFG Baden-Württemberg

Die MFG gehört zu den führenden Innovationsagenturen für IT und Medien in Europa mit Schwerpunkt Informationstechnologie, Software, Telekommunikation und Creative Industries. Ziel ist die Vernetzung von Kreativwirtschaft und Technologiebranchen zur Stärkung des deutschen Südwestens, zur Förderung von Kooperationen in Europa und zur Unterstützung globaler Zusammenarbeit. Dabei stehen für die MFG als Experte für wissensbasierte Dienstleistungen besonders Anwenderbranchen wie Automobil- und Maschinenbau sowie die Gesundheitsbranche als potenzielle Kunden und Abnehmer im Fokus. Mit ihren nach ISO 9001 zertifizierten Dienstleistungen und 100.000 Technologiebeziehungen gehört sie international zu den Vorreitern für systemische Standortentwicklung in öffentlich-privaten Partnerschaften.

Ansprechpartnerin für die Presse

MFG Baden-Württemberg mbH

Innovationsagentur des Landes
für Informationstechnologie und Medien

Silke Ruoff
Referentin Marketing und Kommunikation
Breitscheidstraße 4
70174 Stuttgart
Tel.: 0711-90715-316
Fax: 0711-90715-350
E-Mail: ruoff@mfg.de
www.mfg-innovation.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf www.doit-online.de und www.mfg-innovation.de