

The Projects

Social Architecture for Second Life

Architecture has several functions in *Second Life*: representational, social and dynamic. In this project, we explore the social functions of virtual architecture. We propose a specific design that allows people to create *Pods* to serve as a representation of people in a community and facilitates the interactions of its members. These *Pods* can be combined into an extensible cellular building structure inspired by examples from the 1960s' Metabolistic Architecture or Archigram's *Plug-In City*. Each *Pod* has a defined volume and is arranged into a reconfigurable grid, with plug-in connections on four sides. Members can choose from four templates to start with, but these can be changed completely within the given volume. We also propose a set of "social utilities"—necessary to make such an architectural structure effective. Each *Pod* comes with a basic infrastructure that provides:

- Navigation—social and spatial, using a special dynamic map and elevator.
- Space for Self-Expression—*Pods* are fully modifiable and recognizable from far away.
- Social Sensing and Display—sensors built into the structure that provide data for displaying popularity of places, update frequencies, etc.

These social utilities transform the *Pod* into a 3D analogy of a profile page: a customizable place for communication, broadcasting, either private or public, as well as being a virtual place that people can visit together.

Architektur erfüllt in *Second Life* repräsentative, soziale und dynamische Funktionen. Wir experimentieren mit erweiterbaren Zellstrukturen, die von der Architektur der Metabolisten oder der *Plug-In City* von Archigram inspiriert wurden. Wir stellen ein System vor, das es Nutzern erlaubt *Pods* zu gestalten. Diese können in eine zellenartige Gebäudestruktur verbunden werden, welche die Struktur einer Gemeinschaft reflektiert und die Interaktion ihrer Mitglieder unterstützt. Jeder *Pod* umfasst ein definiertes Volumen und ist als verformbarer Raster mit Plug-In-Verbindungen an vier Seiten angelegt. Jedes Mitglied kann aus vier Vorlagen wählen, die jedoch innerhalb des vorgegebenen Raumvolumens frei gestaltbar sind. Wir stellen auch eine Reihe „sozialer Werkzeuge“ zur Verfügung, die wir als unumgänglich für das Funktionieren einer derartigen architektonischen Struktur erachten. Daher weist jede Zelle diese Grundinfrastruktur auf:

- Die Navigation wird erleichtert durch eine dynamische Karte der Struktur und einen Lift.
- Ein modifizierbarer Raum zur Selbstdarstellung – jede Zelle ist frei gestaltbar und schon von Weitem erkennbar.
- Sensorik und Display – die Struktur reflektiert Informationen zur Beliebtheit eines Orts, die Häufigkeit von Updates, etc.

Mit diesen sozialen Werkzeugen wird die Zelle in eine 3-D-Analogie eines Benutzerprofils umgewandelt: in einen adaptierbaren Ort der Kommunikation, des – privaten oder öffentlichen – Sendens, wie auch in einen virtuellen Platz, den man gemeinsam besuchen kann.

Aus dem Englischen von Michael Kaufmann

Drew Harry and Dietmar Offenhuber are members of the Sociable Media Group / MIT Media Lab

