

Eine Hose ist eine Hose ist eine Hose

Zur Kritik an Second Life

Dr. Eva Pfanzelter
Institut für Zeitgeschichte
Universität Innsbruck
Eva.Pfanzelter@uibk.ac.at

<http://www.protopage.com/kritikvw>

pwd: kritikvw

... oder:

Crash 3

edit X

Crash 2

edit X

Crash 1

edit X

Kritische Äußerungen Gruppe 1

Banale technische Unzufriedenheiten

- Serverabstürze
- Schlechte/Verailitete Grafik
- Langsame Server

+ new item

Comment box

edit X

Ihre Kommentare sind willkommen

+ new item

Calendar

edit X

< November 2007 >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3				
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Innsbruck

edit X

13°



Mostly Cloudy

Weather by weather.com®

Bozen

edit X

3°



Light Rain

Weather by weather.com®

Bregenz

edit X

4°



Mostly Cloudy

Weather by weather.com®

Dilbert

edit X

Comic for 22 Nov 2007



© Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.

>> Help / About

Logout

Colors / settings

Auto-arrange off

* Add widgets

Fertig

Internet

Donnerstag, 22. November 2007

Start



Dokument1 - Microsoft...





Second Life

Logging in. Second Life may appear frozen. Please wait.

Quit

Start



>>

Web-Mail :: I...

Kalender - Mi...

Hochschulen ...

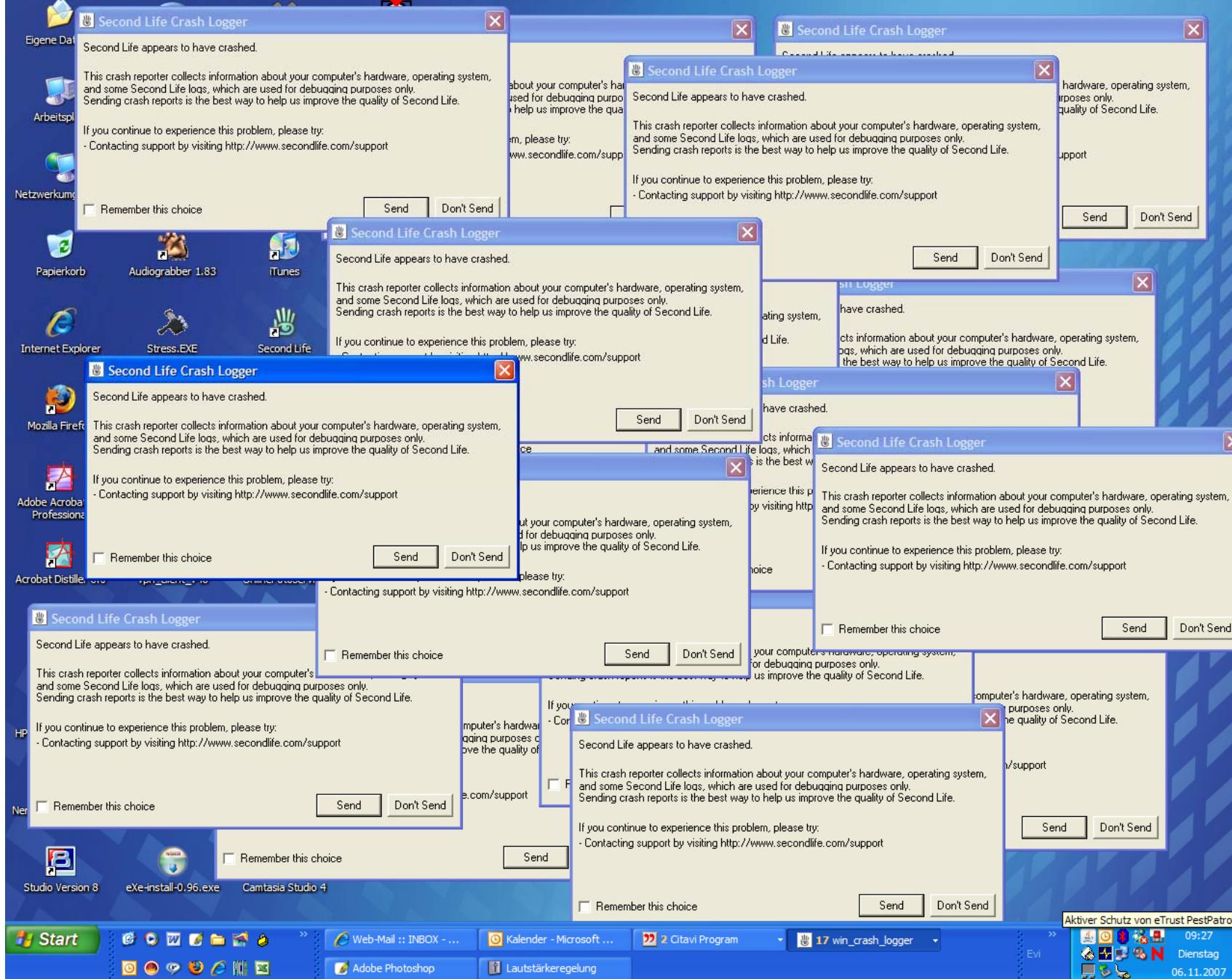
Tourismus - ...

Second Life ...

Second Life ...

>>

09:16
Dienstag
06.11.2007



Nutzung auf niedrigem Niveau

edit x

Mehrheit der Nutzer kehrt nie zurück

edit x

Kritische Äußerungen Gruppe 2

- Finanziell wirksame technische Unzufriedenheit
 - schlechte Datensicherheit
 - fehlerhafte & falsche Transaktionsvorgänge
 - reelle Geldverluste
 - Rechtsunsicherheit
 - SL-Nutzer als attraktive Marketing-Zielgruppe?
 - nur "wenige" verdienen an/in Second Life
 - fehlende Haftung des Betreibers Linden Lab!

+ new item

Bookmarks

- Virtueller schwarzer Freitag
- Kritik am Second Life in Wikipedia
- SL als Pyramidenspiel
- Wem gehören die virtuellen Besitztümer?
- Ethik: Können virtuelle Laster strafbar sein?

edit x

Calendar

< November 2007 >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

BW Hacker verdient 10.000 US\$

edit x

Wien



Comment box

Ihre Kommentare sind erwünscht!

+ new item

13. August 2007

Drucken | Senden | Leserbrief | Bookmark

"SECOND LIFE"

Schrift: + -

Virtueller schwarzer Freitag

Ein virtueller Banken-Crash, eine gehackte Pixelbörs, ein realer Rechtsstreit um die Darstellung von Cybersex: "Second Life" ist ein Zerrspiegel der internationalen Finanz- und Geschäftswelt. Dabei stehen Hunderttausende echte Dollar auf dem Spiel.



Am Donnerstag flog die Ginko Financial Bank alle Konten ein: Einlagen wurden nicht mehr akzeptiert, Auszahlungen nicht mehr getätigt, die Kontostände der Kunden wurden in handelbare **Schuldbescheinigungen** konvertiert.

"SECOND LIFE": BLACK JACK, ROULETTE, AUTOMATEN



Fotostrecke starten: Klicken Sie auf ein Bild (4 Bilder)

Die Ginko-Bank ist die größte virtuelle Bank in der Online-Welt "Second Life" (SL). Ihr - realer - Besitzer ist Andre Sanchez, ein

TOP 3: LESEN EMPFEHLEN >

NETZWERK ALLE RESSORTS

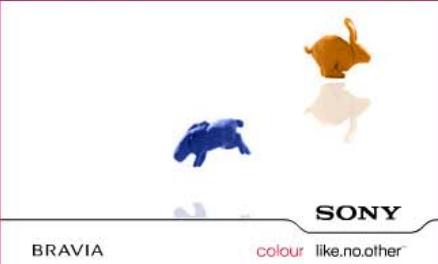
- » **Angefressen:** Knuddel-Computer zum kleinen Preis
- » **Online-Comics:** Branche hofft auf Heldenataten im Web
- » **Vereins-Übernahme:** Fans kaufen Fußball-Club

VIDEOS NETZWERK



Foto: Ehrensenf

ANZEIGE



EXKLUSIV

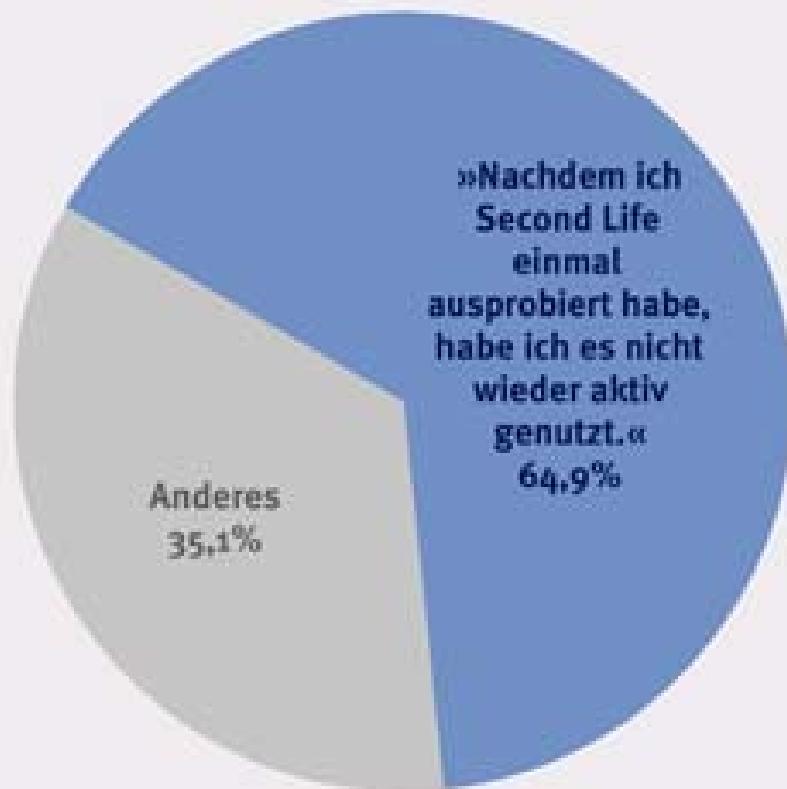
- » **Netz-Communities:** Google gewinnt schon wieder
- » **Debatte: Das Internet ist an allem schuld**
- » **"WAZ"-Neustart im Netz:** Ganz, ganz tief im Westen
- » **Web-Links:** Chinesische Web-Surfer bleiben unter sich
- » **Apple-Betriebssystem:** Leopard geht an den Start
- » **Kuriose Patente:** Microsoft reklamiert das Gedankenlesen für sich



Wie kann ein kleiner, weißer Ball mit Lichtgeschwindigkeit fliegen? *

Mehrheit der Nutzer kehrt nie ins »Second Life« zurück

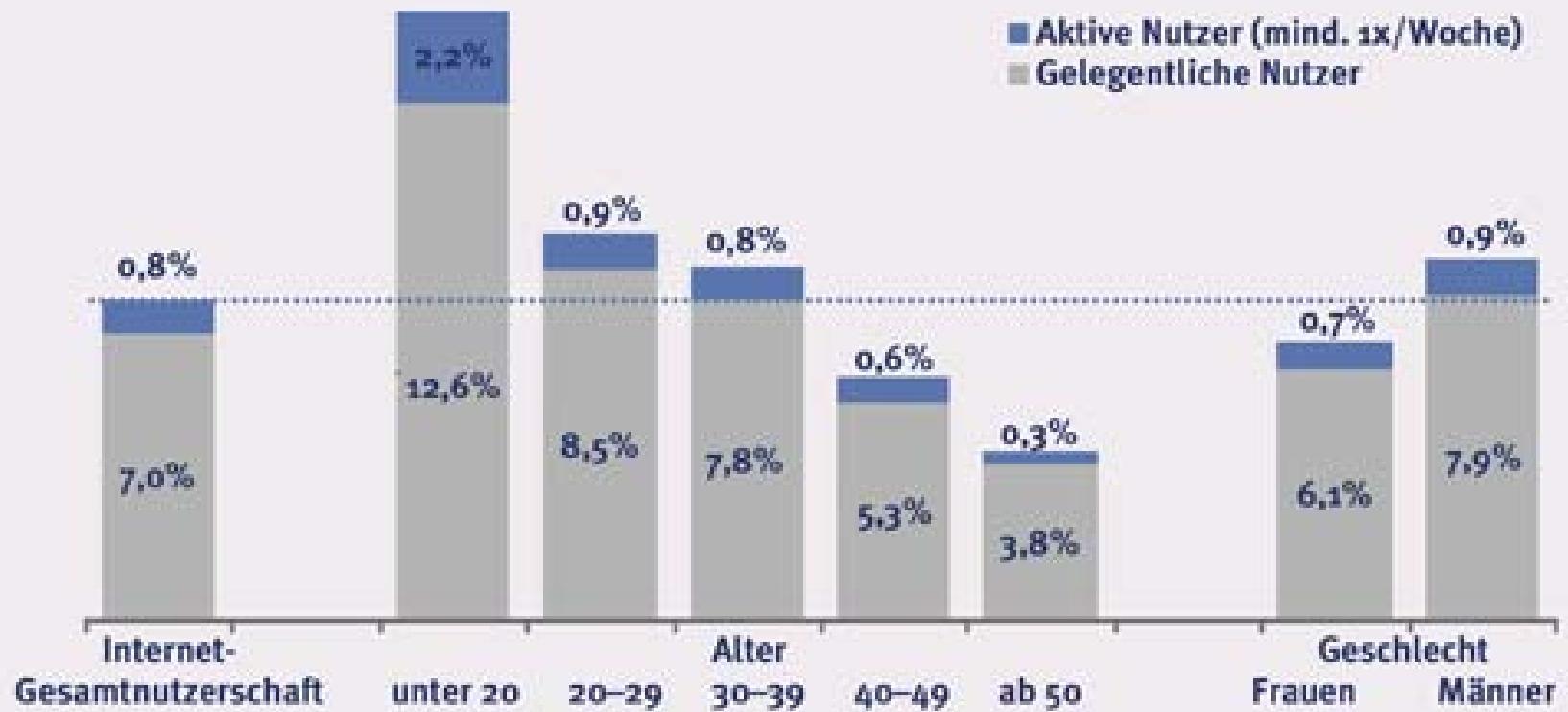
Nutzung wird oft nach dem ersten Besuch eingestellt



Quelle: 24. WWW-Benutzer-Analyse W3B, April/Mai 2007
Basis: Second Life-Nutzer gesamt (7,8%)

Nutzung von Second Life noch auf niedrigem Niveau

Vor allem Teenager nutzen Second Life aktiv



Quelle: 24. WWW-Benutzer-Analyse W3B, April/Mai 2007

Basis: Internet-Gesamtnutzerschaft

EndNote Web 1.4 Capture Help

Web-Mail :: INBOX: Veranstaltungen

eCampus Startseite

Zur Kritik an Virtuellen Welten

Banale technische Unzufriedenheit

Finanziell wirksame techn. Unzufriedenheit

Soziale Kritik

Fazit



eBay

Kritische Äußerungen Gruppe 3

Soziale Kritik

- reelle Kriminalität (Kinderpornografie)
- Langeweile
- Mobbing & Harassment (sexuell, Rasse, Alter, Geschlecht, Aussehen)

+ new item

edit

http://www.welt.de/vermischtes/article857400/Die_Paedophilen_von_Second_Life.html

EndNote Web 1.4 Capture Help

Die Pädophilen von "Second Life" - Nachrichten Vermis...

Das WELT Lexikon. In 21 Bänden.

EX-PROFI RIEDLE
Von Lazios Fans mit Steinen beworfen

WELT ONLINE

Dienstag, 13. November 2007 | aktualisiert: 21:59 Uhr

MTV OHNE MUSIK
Warum der Sender kaum noch Clips zeigt

NEU
WELT IN KÜRZE

Suche | erweiterte Suche

LOGIN | REGISTRIEREN

RESSORTS VERMISCHTES Prominente Kurioses Royals Partnerschaft

Home > Vermischtes

Druckversion | Artikel versenden | Kommentar (1) | Leserbrief

7. Mai 2007, 17:12 Uhr

VON NICK SCHADER

KRIMINALITÄT

Die Pädophilen von "Second Life"

Fast unbemerkt von Behörden und Massenmedien treiben bei dem Online-Spiel "Second Life" auch Pädophile ihr Unwesen. Sogar Massenvergewaltigungen werden dort durchgespielt. Zwei Autoren haben in der virtuellen Welt recherchiert und Unglaubliches gefunden.



Bei "Second Life" treiben auch Pädophile ihr Unwesen

Foto: DPA

Es sollte eine bunte, eine schönere und vor allem eine bessere Welt sein: die virtuelle Onlinewelt von „Second Life“. Laut Betreiberannahmen

Der große Einbürgerungstest

Testen Sie Ihr Wissen über Deutschland - mit Sofort-Ergebnis

alle Wissenstests

AKTUELLE BILDERGALERIEN

Märchenhafte Eva Mendes
Die US-Schauspielerin Eva Mendes hat sich für den Kalender von Campari in Pose geworfen

Hasen hoppeln durch die Hauptstadt
Glamouröse Playmates, niedliche Hasen und jede Menge Party in Berlin

Kylie Minogue
Die Pop-Sängerin bringt im Dezember ihr neues Album auf den Markt

Vulkan Anak Krakatau
Ausbruch mit Lava, Gas und Steinschlag

Nicole Scherzinger in der neuen MAXIM
Eine Pussycat Doll startet Solo durch

Dienstag, 13.11.2007

Community Premium Abo Newsletter Mobil Video Audio Themen Archiv Hilfe Rss

Login

DIE ZEIT | WIRTSCHAFT

ZEIT-Reisen | ZEIT-Shop | Jobs | Partnersuche | Immobilien | mehr >

[DEUTSCHLAND](#) [INTERNATIONAL](#) [WIRTSCHAFT](#) [WISSEN](#) [KULTUR](#) [LEBEN](#) [MAGAZINE](#)

WIRTSCHAFT

ZEIT Suche Web **YAHOO!** SUCHE

SUCHEN

STARTSEITE » WIRTSCHAFT » SECOND LIFE

DRUCKEN

VERSENDEN

Wirtschaft: Rubriken

- [Übersicht](#)
- [Unternehmen](#)
- [Geld](#)
- [Wirtschaftspolitik](#)
- [Märkte](#)
- [Karriere](#)

Anzeige

ZEIT FÜR DIE SCHULE



Das Klassenzimmer von morgen – Wie Sie neue Medien erfolgreich für Ihren Unterricht nutzen können. [Mehr...](#)

Anzeige



GEDRUCKTES

[DIE ZEIT](#) [ZEITmagazin](#) [ZEIT Wissen](#)


DIE ZEIT
Ausgabe 46/2007

SEITE 1 | 2 | 3 | 4 | >

Diesen Artikel auf einer Seite lesen ▾

© ZEIT online 7.1.2007 - 11:45 Uhr

TEXTGRÖSSE +

Schlagworte: [Kriminalität](#) [Kriminalitätstypen](#) Organisierte Kriminalität [Mafia](#)

Mafia im Cyberspace

Sie erledigen die bösen Jobs: Verbrecher machen die virtuelle Welt von Second Life unsicher. Im Interview erzählt einer von ihnen, wie das vor sich geht



Thommy F. geht in der Nähe von Washington zur Highschool – und ist Unterboss einer Mafiafamilie in Second Life.

ZEIT online: Wie sind Mafias in Second Life organisiert?

Ligatus

Gold Card



Die American Express Gold Card: 70,- € sparen & zwei edle Flaschen Rotwein sichern!

Das Leben ist nicht fair



Ihre Kfz-Versicherung von ASSTEL ist es. Deshalb zahlen Sie bei uns 40% geringere Beiträge. Mehr...

quirin bank Privatebanking



Die 5 Sterne Vermögensverwaltung: Das neue Private Banking für Vermögen ab 50.000 Euro.

Profi-Tipp für Sparer



FINANZtest zeichnet DKB-Cash mehrfach aus - jetzt zum Sieger wechseln und 3,8 % p.a. kassieren.

Private Equity



Die renditestarke Anlageklasse. Jetzt 6% p.a. Frühzeichnerbonus sichern - König & Cie.

Langeweile im SL?

- Je 3 Bilder an einem Montagmorgen aus:

Universität Graz

Hochschule Pforzheim

University Edinburgh

Columbia University

Harvard University (4 Bilder, 1 aus Sandbox)

University of Innsbruck Campus





Krit Piek







-Mania

ndung zwischen den gegebenen Zeit abgelaufen ist und gehen.

im Vorschau-Block angezeigte Verbindung herzustellen, verfügbaren Schichten werden nur zeitig angezeigt.

Boolescher Zoo

Aufgabe:

- Betrachten Sie den kleinen Zoo zu Ihrer Rechten.
- Jedes Gehege beherbergt maximal ein Tier, jedes Tier muss in ein Gehege.
- Leider ist die galantische Kuh mit ihrem jetzigen Gehege unzufrieden und der Gerechtsamehatter müssen nun **alle** Tiere umziehen. Helfen Sie dem Zoodirektor dabei.
- Formulieren Sie unter Zuhilfenahme der Fullbodenstatus, die im Aufgabenblatt gemachten Aussagen die **Boolesche** Terme in den nachstehenden Freifeldern bzw. finden Sie die richtige Aussage zu einem gegebenen Term.

– Hinweis: Hierbei bedeutet „X“: Tier X in Gehege 1.

Boolescher Zoo

Aufgaben:

41. Diskutieren Sie die Stadtkafe. Finden Sie nun die richtige Aussage zum gegebenen Term und geben Sie die entsprechende Nummer unter die Aussage ein.

- Der Bär darf wieder neben dem Delphin, nach rechts neben der Kuh wohnen.
- Das galantische Kuh erträgt es nicht, wenn sie direkt neben dem Delphin oder dem Bär wohnt.
- Der Delphin darf nicht neben dem Bären wohnen.

Finden Sie nun die gegebene Boolesche Aussage:

- Der Delphin darf nur in einer Gasse wohnen, die nicht wuchtig ist.
- Der Delphin darf nicht neben dem Bären wohnen.
- Der Delphin darf nicht neben dem Bären wohnen.

Start **Ergebnis**

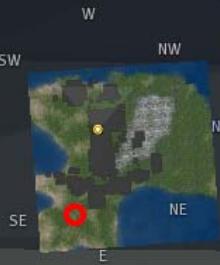
Krit Piek

Unterhalten **Chat** **Fliegen** **Foto** **Suchen** **Bauen** **Minikarte** **Karte** **Inventar**



3. Stock
Labor
2. Stock
Online-Learning
1. Stock
Eingangshalle

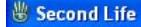




The University
of Edinburgh
MANAGEMENT
SCHOOL

Krit Piek





Second Life

Datei Bearbeiten Ansicht Welt Werkzeug Hilfe

Vue 146, 81, 31 (PG) - University of Edinburgh Management School

4:45 AM PST

L\$0



Unterhalten

Chat

Fliegen

Foto

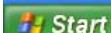
Suchen

Bauen

Minikarte

Karte

Inventar



Second Life: You...

Education & Non...

SLurl: Location-B...

Adobe Photoshop

Second Life

Systemsteuerung

DE 13:45

Touch Screen for MBA Video

The latest school of thinking

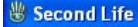
University of Edinburgh Management School



Krit Piek







Second Life

Datei Bearbeiten Ansicht Welt Werkzeug Hilfe TC Educator 156, 164, 28 (PG)

5:16 AM PST

L\$0



Second Life: Your Wo...

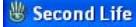
Education & Non-Prof...

Academic Computing ...

Adobe Photoshop

Second Life

DE 14:16



Second Life

Datei Bearbeiten Ansicht Welt Werkzeug Hilfe

TC Educator 170, 138, 39 (PG)

5:19 AM PST

L\$0



IM erhalten

Unterhalten

Chat

Landen

Foto

Suchen

Bauen

Minikarte

Karte

Inventar

Start



Second Life: Your Wo...

Education & Non-Prof...

Academic Computing ...

Adobe Photoshop

Second Life

DE 14:19





IM erhalten

Unterhalten

Chat

Fliegen

Foto

Suchen

Bauen

Minikarte

Karte

Inventar



Berkman (105, 74, 35)
204 m

Halliwell
AgentSmith Thorn

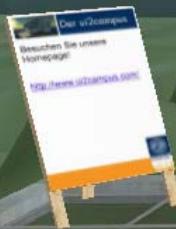
..:LOULOU&CO*:.
lolly Carlberg

Manna Yoshikawa

Krit Piek



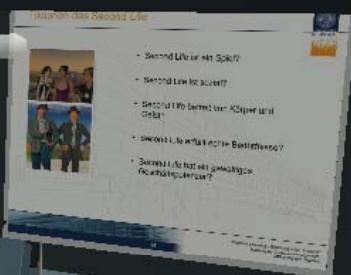




Krit Piek







Krit Piek.







DWS RiesterRente Premium

Denken Sie jetzt an Ihre Altersvorsorge.
Je früher, desto besser!

Jetzt
informieren
und Premium
Vorteile sichern

--> zur aktuellen taz

--> Blogübersicht

AutorIn



Daniel Erk

Bio

Archiv

November 2007

October 2007

September 2007

August 2007

July 2007

June 2007

May 2007

April 2007

March 2007

February 2007

January 2007

December 2006

November 2006

October 2006

September 2006

August 2006

July 2006

June 2006

Kategorien

Erben der Scherben (112)

Fingerspitzengefühl (69)

Hakenkreuzzüge (41)

Hitler-Blog

« Nazi (Making Of) Deim Führer sei G'sicht »

Second Life, Drittes Reich



Jedem das Seine: Second Life, die derzeit am liebsten durchs mediale Dorf getriebene Sau, hat nun auch ihre Nazistest. Die 3D-Online-Kaschemme glänzt nun zum einen durch eine sehr libertäre Einstellung - eine Zensur findet nicht statt - und zum anderen dadurch, dass die einzige und alleinige Regulierung durch den Markt getätigkt wird. Und da es weltweit doch noch ein paar Neo- und Altnazis und sonstige Kryptofaschisten gibt, gibt es im Second Life eben nicht nur eine theoretisch und, man wird sehen, auch praktische Nachfrage, sondern auch ein Angebot.

Dieses wiederum glänzt durch geringe Sach- und Deutschkenntnisse (das half schon immer beim Nationalist-, Rassist- und Faschosein) und wird sicherlich bald schon im Panikmedium ihrer Wahl zur Bedrohung hochgeschrieben. Deutlich sachlicher geht es im aktuellen Beitrag dazu auf Telepolis zu.

Deutlich interessanter als das Gebahren von digitalen Neofaschisten in einer superfreien Marktwirtschaft, dürfte allerdings der pädagogische Rückschlag des Projektes "Drittes Reich in Second Life" sein: Wie, bitte, will man Rassismus und Nationalismus in einem Kontext ernstnehmen, in dem sich jeder seine Identität und sein Auftreten selbst aussuchen darf? Kommen nun, endlich, auch Faschos und Nazis in die Identitätskrise, in der sich der Nationalstaat seit grob 50 Jahren befindet? Es wird spannend.

Verhältnisse lassen sich ändern.





Willkommen in der taz Genossenschaft

14.11.2007

© Eva Pfanzelter, 2007, Creative Commons Attribution, Noncommercial, Share Alike

Internet

100%

TP http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24671/1.html

heise online · ct · ix · Technology Review · Telepolis · mobil · Security · Netze · heise open · heise resale · Autos · ct-TV · Jobs · Kiosk

TP: Nazi-Warenhaus 2.0

heise online

TELEPOLIS

Plus UB-HUB 2.0 gratis dazu!
Mit Cardreader 2.0 & 3 Anschlüsse

erweiterte suche

Mehr Infos auf heise online

home
politik
wissenschaft
energie & klima
kultur
medien

online
medientheorie
infowar
aufmerksamkeit
cyber-weltgipfel
magazin

Burkhard Schröder 20.02.2007

In der deutschen Community von SecondLife begegnet man auch Hitlerjungen, Hakenkreuzen und Kanistern mit Zyklon B.

Glaubt man den Propheten der Zukunft und der virtuellen Realität, tummelt sich bald alle Welt in [SecondLife](#). Kein Wunder, dass sich im Web 2.0 auch jene herumtreiben, deren Gesinnung eher ins vorige Jahrhundert gehört. In der deutschen Community begegnet man daher Hitlerjungen, Hakenkreuzen und Kanistern mit Zyklon B.

download

Die gewohnt alarmistische Attitüde deutscher Medien zum Thema "Rechtsextremismus im Internet" ist jedoch fehl am Platz. Ein Hakenkreuz macht noch keinen Neonazi. SecondLife funktioniert strikt nach dem Motto der freien Marktwirtschaft: Wo eine Nachfrage ist, besteht ein Angebot. Das gilt auch für Weltanschauungen. In diesem Fall präsentiert sich der Igel Angebot schon, bevor der Hase "deutscher Neonazi" überhaupt auf die Idee gekommen ist, sich auch virtuell und dreidimensional auszubreiten.

most wanted

Echt unrealistisch und schöner als die Wirklichkeit
Faktisch richtig. Moralisch nicht rechtmäßig
Selbstmordattentate lohnen sich
Die letzte Zuflucht

frisch aus dem archiv

Angst vor der Zukunft
Die wachsende Gefahr des chemischen und biologischen Krieges

Russland gründet staatlichen Atomenergiekomplex
Hohe Benzinpreise machen schlank
Australier demonstrieren für Klimaschutz

umfrage

Rekordpreise für Sprit
Die Spirale dreht sich weiter, der Rohölpreis steigt und steigt und mit ihm schießen die Treibstoffpreise hoch. Eine Veränderung, was das Autofahren betrifft, käme für die Meisten wohl einer persönlichen Revolution gleich. Wann ist der kritische Punkt erreicht, an dem man das Auto stehen lässt?

Die neue Intel vPro™ Prozessor-technologie ist da.

intel vPro™

intel Leap ahead™

http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26589/1.html

Internet 100%



www.Kaneva.com Feedback
 »» "Second Life" gets added to list of "real countries" • Home • "Second Life is Web 2.0 more than anything else", says Castranova »»

September 17th, 2006 at 12:49 pm

The Big Controversies in Second Life

By: Gwyneth Llewelyn

In: Homepage, SL Society

■ Bookmark on del.icio.us • Trackback to this post



Categories

- ❖ Homepage (103)
- ❖ Objects and Building (2)
- ❖ Scripting (3)
- ❖ Clothes (4)
 - ❖ Clothes Design (1)
 - ❖ Clothes Tools (1)
- ❖ Animations (7)
- ❖ Places (3)
- ❖ SL Philosophy (10)
 - ❖ Mind Child's Musings (8)
- ❖ SL Society (14)
- ❖ SL Psychology (5)
- ❖ Guides & Resources (4)
- ❖ SL Economy (5)
- ❖ Snippets (39)
- ❖ SL Technology (9)

Search this Site

Google™

Go!

Add to Google

Ads by Google

Stream into Second Life

Live streaming into Second Life Stream live meetings and concerts netromedia.co.uk

Second Life 1% Sim \$55/mo

Large Area/Low Prim Land
 Available: 1 Sim
 65,536m for \$55/mo

Societies and communities have their own "backgrounds". Although Second Life® does not have equivalent concepts to "skills", "levels" or "experience", commonly found on massive multiplayer online games (MMOGs), there is a single difference between a brand new resident and an older one: you'll be familiar with the complexity of relationships inside Second Life, and, most likely, have an opinion on the types of controversies that occur in this virtual world.

So, to bring you up to date on what people talk about, and what you're expected to know, here is a list of topics.

Polls

- ❖ Do you use megaprims? Should Linden Lab remove them?
 - I use them and want them to stay.
 - I use them, but want them removed.
 - I don't use them, but want them to stay.
 - I don't use them and want them removed.
 - Undecided

Vote

View Results

Polls Archive

Author

Who I am

Recent Posts

- ❖ Why are we special?
- ❖ Don't miss the CSI:NY "Down the Rabbit Hole" featuring Second Life!
- ❖ Ten Millions of Us
- ❖ Hell freezes over!
- ❖ Dealing with the Second Life bugs with humour
- ❖ Commemorating three years of democratic self-government in Second Life
- ❖ Virtual celebrities — are they real?
- ❖ Open Second Life — The Doorman?

http://www.protopage.com/kritikvw#Fazit/Fazit

EndNote Web 1.4 Capture Help

Web-Mail :: INBOX: Veranstaltungen eCampus Startseite Zur Kritik an Virtuellen We... Fazit

MIT SECOND LIFE PROJECTS // DREW HARRY / SOCIABLE MEDIA GROUP / MIT MEDIA LAB

Harward Law School Berkman

Bookmarks Simulation Court Case Reenactment (Harvard)
Ameisen bei der Futtersuche
Physiksimulationen in SL

Bookmarks Serious Games W Serious Games Wikipedia
histication

Fazit Potential VL im Bildungsbereich

- Serious Games
- Simulationen
- Vernachlässigte Berücksichtigung der Sozialen Kritik als "Genickbrecher"?
- Zu viele Fragen, zu wenig Antworten!

+ new item

Norbert Boltz zu SL im Bildungsbereich

Interview mit Prof. Norbert Boltz zu Second Life:
<http://www.sl-inworld.com/index.php?id=194>

* Hinter SL steht der ökonomische Nutzen
 * Markt für den "Long Tail"

Second Life?

52° Feels like 52°
 Wind calm
 Humidity 80%
 UV Index Low

Cloudy

Cloudy Sun Cloudy Moon

Thursday High 62° Friday Low 46° Friday High 64° Friday Low 47°

Comment box

Ihre Kommentare sind erwünscht!

+ new item

Help / About Logout Colors / settings Auto-arrange off Add widgets

Fertig Internet Vergrößerungsstufe ändern

Start Zur Kritik an Virtuellen... Kalender - Microsoft... Dokument1 - Microsoft... Adobe Photoshop

11:55 Donnerstag 22.11.2007

http://cyber.law.harvard.edu/home/ Harvard University second life EndNote Web 1.4 Capture Help

Home - Berkman Center for Internet & Society

Berkman

The Berkman Center for Internet & Society
at Harvard Law School

> > > a research program founded to explore cyberspace, share in its study, and help pioneer its development

[Home](#)

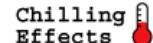
[projects](#)

[Teaching](#)
[Research](#)
[Advising](#)
[Advocacy](#)

[get informed](#)
[The Filter](#)
[Email](#)
[Feeds](#)
[Podcasts](#)
[Publications](#)
[Books](#)

[about us](#)
[Mission](#)
[People](#)
[Newsroom](#)
[FAQ](#)
[Contact](#)
[Clinical](#)

[search](#)


Chilling Effects


Center for Citizen Media


CITIZEN MEDIA
LAW PROJECT

Citizen Media Law Project Launches Legal Threats Database



From [David Ardia](#) of the [Citizen Media Law Project](#)...

We've finally finished building the interface for our [Legal Threats Database](#), and I am excited to announce its public launch. If you would like to read our news release, you can find it [here](#).

The database, which is funded by the [John S. and James L. Knight Foundation](#), contains legal threats from 35 states and 9 countries, and it is growing daily. These threats range from copyright infringement lawsuits filed against bloggers to cease and desist letters claiming defamation sent to MySpace users.

Users of the interactive database can input new threat entries, comment on existing threats, and search the database in a number of ways, including by location, legal claim, publication medium, and content type. We've already been receiving a lot of interest in the database and expect that it will be useful to a wide range of people...

We can't create this database alone, however, so we need your help to keep the information accurate and up to date. If you've been threatened with legal action as a result of your online activities or know of someone who has, please let us know by using our [contact form](#) or by entering the information directly into the database through our easy to use [threat entry form](#)...

For more on the regulation of citizen journalism, visit the [Citizen Media Law Project blog](#).

[Learn more about Berkman@10 and the Future of the Internet here!](#)

Sign Up

[Be notified](#) of the latest Berkman research, events, and newsletters.

Upcoming Events and Calendar

[Gary Kebbel of the Knight Foundation](#): November 13, 2007

[Web of Ideas with David Weinberger "Designing Copyright from the Ground Up"](#): November 14, 2007

Also, be sure to check out our [events](#) blog.

MediaBerkman

[Gary Kebbel on The Knight News Challenge and Digital Innovation](#)



[Citizen Media Law Podcast #3](#)

[Christine Harold on Intellectual Property](#)

Fertig

Internet

100%

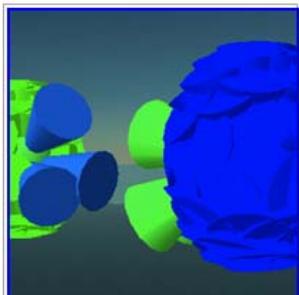
14.11.2007

© Eva Pfanzelter, 2007, Creative Commons Attribution, Noncommercial, Share Alike



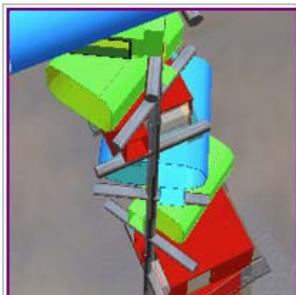
SECOND LIFE PROJECTS // DREW HARRY / SOCIALE MEDIA GROUP / MIT MEDIA LAB

INFORMATION AVATARS



I created an avatar that slowly grows out to connect with other avatars around it. Over time, these avatars' colors shift and change to become more like the colors of people near them, visualizing their relationships.'

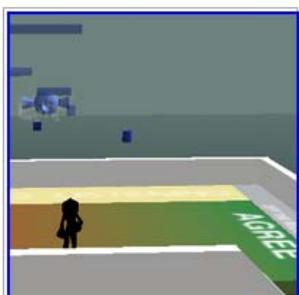
THE PROJECTS



We propose an extensible cellular building structure that provides people with a space to work, play, and socialize. We also describe a set of "social utilities" to support effective navigation, self expression, and visualization.

With [Dietmar Offenhuber](#).

INFORMATION SPACES

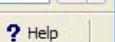
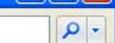


In this prototype, we use the design of the meeting space itself to give participants a vocabulary for responding to the meeting as well as a technique for visualizing the history of the meeting itself.

SOUSREALITY



"Sousreality" is a pair of connected spaces linked through the metaphor of a crystal ball. In the SIGGRAPH gallery is a crystal ball that peers into Second Life, and in Second Life there is a crystal sphere containing a real-time inside-out vision



- "Den Gegenüber ernst nehmen" – Prof. Peter Wippermann über Karma-Kapitalismus und Second Life
- Deutscher Multimedia Kongress (DMMK) in SL
- Soziologische Umfrage über Medienkompetenz
- Jugendportal netzcheckers.de eröffnet Dependence
- Vortrag über die Creative Commons-Methode in der Wissenschaft
- Mithelfer für Forschungsarbeit über SL gesucht (copy 1)
- Große Eröffnungsfeier der Bradley University
- Ohio-Universität mit interaktiven Lern-Tools in Second Life
- Second Life schafft interaktive Begegnungsstätten
- Interview mit Prof. Norbert Bolz zu Second Life
- Masterstudium an der UDK Berlin
- The Second Life of Virtual Reality

Interview mit Prof. Norbert Bolz zu Second Life

Norbert Bolz gilt als einer der führenden Vordenker und Stichwortgeber für Politik und Wirtschaft. Ob »ZDF-Nachtstudio«, »3sat-Kulturzeit« oder »Hamburger Trendtag« – der Philosoph ist ein gefragter Referent und Interviewpartner. Neben Essays und Kommentaren in Zeitungen und Magazinen veröffentlichte er zahlreiche Bücher, darunter »Am Ende der Gutenberg-Galaxis«, »Chaos und Simulation«, »Das konsumistische Manifest« sowie jüngst »BANG Design«. Seit dem Wintersemester 2002 lehrt er am Institut für Sprache und Kommunikation der Technischen Universität Berlin im Fachgebiet Medienwissenschaft Medienberatung. Mit SL INWORLD sprach er über Perspektiven von Second Life.

SL INWORLD: Second Life ist eine dreidimensionale multiuser Onlinewelt mit mittlerweile mehr als 2,5 Millionen Residents. Geschaffen wurde sie 2003 von der Betreiberfirma Linden Lab. SL gibt es also schon mehr als 4 Jahre. Warum hat es Ihrer Meinung nach so lange gedauert, bis sich der Hype auch in Deutschland durchgesetzt hat?

Norbert Bolz: Ich bin zu alt um eine Zeitspanne von 5-6 Jahren als außerordentlich kurz anzusehen. Obwohl natürlich richtig ist, dass sich gerade kommunikationstechnische Innovationen im Allgemeinen sehr viel schneller weltweit durchsetzen. Ich könnte mir aber vorstellen, dass diese typisch amerikanische Art aus jeder Erfindung sofort ein Geschäftsmodell vorzuschlagen, dass eben dies in Europa noch nicht ganz so stark verbreitet ist. Und dass man in Europa im Zusammenhang mit Second Life erst mal die Vollendung des Virtuellen gesehen hat. Und eben nicht die Eroberung eines neuen Geschäftsraumes. Das Dreidimensionale, das Virtuelle haben die Amerikaner sofort als Wohnraum erkannt, als Bewohnbarkeit und zwar als Bewohnbarkeit durch reale Personen, reale Projekte und reale Geschäfte. Da haben wir als Alt-Europäer vielleicht ein bisschen länger gebraucht, um zu kapieren, dass es nicht um eine weitere Spielwiese und Spielerei geht, sondern um eine Parallelwelt der Geschäftswirklichkeit.



LECKER FISCH!

MACH JETZT MIT
MEMBERSHIP IS FREE



KB http://kunst-blog.com/2007/01/eine_hose_ist_e.php MIT second life

KB Kunst-Blog.com - Eine Hose ist eine Hose ist eine Hose...

EndNote Web 1.4 Capture Help

Startseite Seite Extras ?

Kunst-Blog.com

Kunst und Kritik online

Amazon.de Anzeige

Die Kunst, jung zu bleiben... Willy Breinholst Nur EUR 2,47

Das kann ich auch! Gebra... Christian Saehrend... Nur EUR 14,90

Markus Wirthmann | Netz

Eine Hose ist eine Hose ist eine Hose

Second Life ist eine dreidimensionale multiuser Onlinewelt mit mittlerweile mehr als 2,5 Millionen Residents. Geschaffen wurde sie 2003 von der Betreiberfirma Linden Lab.

Aus der Einführung zu einem Interview das „SL-inworld“, ein Blog zum Thema „Second Life“, mit Prof. Norbert Bolz geführt hat.



Motnok Willis mit Jeans auf Designersofa im Museum of Modern Art

Über Kunst-Blog.com Startseite

» BERGEMANN SIBYLLE - ATLAS GROUP
« Bad Art for Bad People

Google Suche

Google Kunst-Blog.com Web

Rubriken

- Bücher
- English
- Essay
- Interview
- Kritik
- Netz
- Sonstiges
- Vorschau
- wo ich war

Übersichten

- Autorenübersicht
- Artikelübersicht

Google-Anzeigen

Trendige Markenjeans
Riesige Auswahl zu Top Preisen im La Redoute Online Shop! www.laredoute.at/Jeans

Levis Hose
Levi's für jeden Look. Schnell bestellt und geliefert! www.ottoversand.at/Levis

Fazit

- Potential VL im Bildungsbereich
 - Serious Games
 - Simulationen
- Vernachlässigte Berücksichtigung der Sozialen Kritik als "Genickbrecher"?
- Zu viele Fragen, zu wenig Antworten!

histucation

history, education, e-learning, serious games and game-based learning

Home about histucation Computerspiele mit historischer Thematik Literatur

Im Zentrum der Macht: Politik lernen mit serious games?

11. November 2007

Schon durch den Artikel "Politikspiel aus der Genius-Reihe" vom 25. August 2007 auf educational-gaming.de wurde ich auf das Spiel Genius im Zentrum der Macht aufmerksam. Das Spiel wurde gemeinsam von der Bundeszentrale für politische Bildung und dem Cornelsen Verlag entwickelt.

Aus der Spielbeschreibung:

Der Spieler stellt sich zur Wahl, um Bürgermeister einer kleinen Gemeinde zu werden. Nun muss er lebenspraktische Fragestellungen mit den Regeln des Rechtsstaats und der politischen Grundordnung verknüpfen. Ob Verkehrs-, Wirtschafts-, Bildungs- oder Familienpolitik - er gewinnt zusehends an Erfahrung. Mit politischer Begabung und Menschenkenntnis macht sich der Spieler auf den spannenden Marsch durch die Institutionen.

Beim Besuch der offiziellen Website von Genius ist mir aufgefallen wie altbacken Cornelsen Marketing betreibt. Die 16-46 MB großen Trailer sind nur per Download erhältlich und auch nur im mpg-Format. Schade das man dort anscheinend noch nichts vom flv-format oder Videoplattformen wie youtube gehört hat, sonst hätte ich an dieser Stelle den Trailer gepostet. Besonders amüsant finde ich, dass eine Demo des Spiels nur auf CD-ROM erhältlich ist und die muss man dann auch noch per E-Mail bestellen. Da muss man ja schon ziemlich großes Interesse haben. Immerhin wurde das Spiel auf Games Convention in Leipzig am Stand der Bundeszentrale für politische Bildung präsentiert. Leider habe ich auf der Website auch keinen Lehrerbereich ausfindig machen können.

Zum schlechten Abschneiden von Edutainmenttiteln aus der Geniusreihe habe ich bereits in meinen Artikel "[Schlechtes Ergebnis für Edutainment-Titel](#)" vom 7. März 2007 berichtet. In einer Studie von

IN DIESE WEBSITE INVESTIEREN

Invest in this website.

Nach der Anmeldung bei tallstreet.com bekommt man virtuelles Geld und hat man die Möglichkeit in diese Website zu investieren.

Suchen

KATEGORIEN

- brainstorm (11)
- Computerspiele mit historischer Thematik (52)
- denkzeit (5)
- e-learning (95)
- Engine (1)
- fremde lorbeeren (29)
- game-based-learning (27)
- gamesresearch (46)
- geschichtsdidaktik (15)
- geschichtsunterricht (19)
- global conflicts (6)
- historisches Lernen (8)
- Literatur (4)
- making history (6)
- mmorpg (22)
- mod (6)
- neulich im Netz (95)
- pressespiegel (10)
- second-life (26)
- serious-games (89)

http://www.youtube.com/watch?v=LL-A6fOh6Nk&url=http://www.audiocasefiles.com/featured/dredscott#

YouTube - Dred Scott Case reargued in Second Life

YouTube
Broadcast Yourself™

Videos Categories Channels Community

Search powered by Google

Dred Scott Case reargued in Second Life



From: [draxtordespres](#)
Joined: 6 months ago
Videos: 46

About This Video
The folks over at the Berkman Center for Intern... ([more](#))
Added: June 02, 2007

Embed [customize](#)
<object width="425" height="355"><param name="movie" value="http://</param></object>

More From: draxtordespres

Related Videos

Thumbnail	Video Title	Length	Views
	Dred Scott Student Documentary	09:32	From: azaniaz Views: 530
	FSN Bay Area Salutes Dred Scott	01:50	From: jenfranklin Views: 238
	The Dred Scott Case	00:35	From: Skateboarder4life17 Views: 585
	Dred Scott - Rough E Nuff	04:53	From: HipHopSwordsmen Views: 436
	Dred Scott-Nuthin' Ta Lose	04:12	From: chuckbizzle Views: 2,265

Comments & Responses

Show: [average \(-5 or better\)](#) [Help](#)

[Post a video response](#) [Post a text comment](#)

[Bob2000system](#) (1 month ago) 0 (Reply)

Referring to the language in the Declaration of Independence, "all men are created equal," Chief Justice Taney reasoned that "it is too clear for dispute, that the enslaved African race were not intended to be included, and formed no part of the people who

Promoted Videos

Thumbnail	Video Title
	爱情烘培屋
	Moco Grosso
	Crime Time:
	WPBF Investig

Süddeutsche Zeitung 2.4.2007

„Second Life bediente einfach nur einen Markt, den es bis dato noch gar nicht gab. Das beeindruckte Journalisten und Verantwortliche so sehr, dass alle dachten, sie müssten diesem neuen Trend den Weg ebnen.

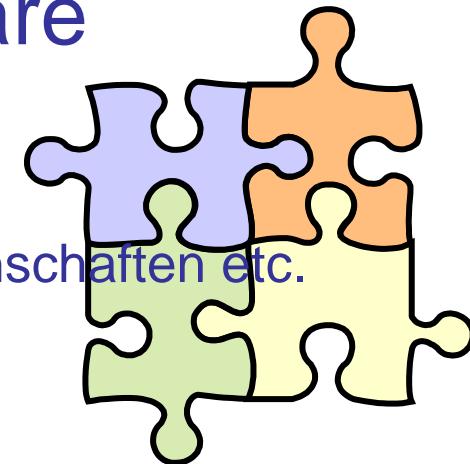
Das Problem war ein Aufeinandertreffen von überspitzten Werbeversprechen, Blauäugigkeit der Beteiligten und dem Wunsch auf eine neue digitale Revolution. Dabei wurden Probleme ausgeblendet. Niemand wollte Spielverderber sein.

...

Second Life wird nicht der neue Internetboom. Auch nicht mit Gewalt. Was die Kreation von Philip Rosedale allerdings eindrucksvoll demonstriert hat, war der Wunsch der Menschen, sich über den Computer und das Internet zu definieren. Second Life ist damit nur ein weiterer Meilenstein in der Entwicklung der virtuellen Realität. Das Online-Rollenspiel hat bewiesen, wie anfällig Wirtschaft und Medien immer noch für digitale Modetrends sind.“

SL bzw. virtuelle Welten an Universitäten als Spielwiese für interdisziplinäre Zusammenarbeit!

Z.B. Rechtswissenschaften, Architektur,
Geisteswissenschaften, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften etc.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen??

Eva.Pfanzelter@uibk.ac.at