

# Eine Hose ist eine Hose ist eine Hose

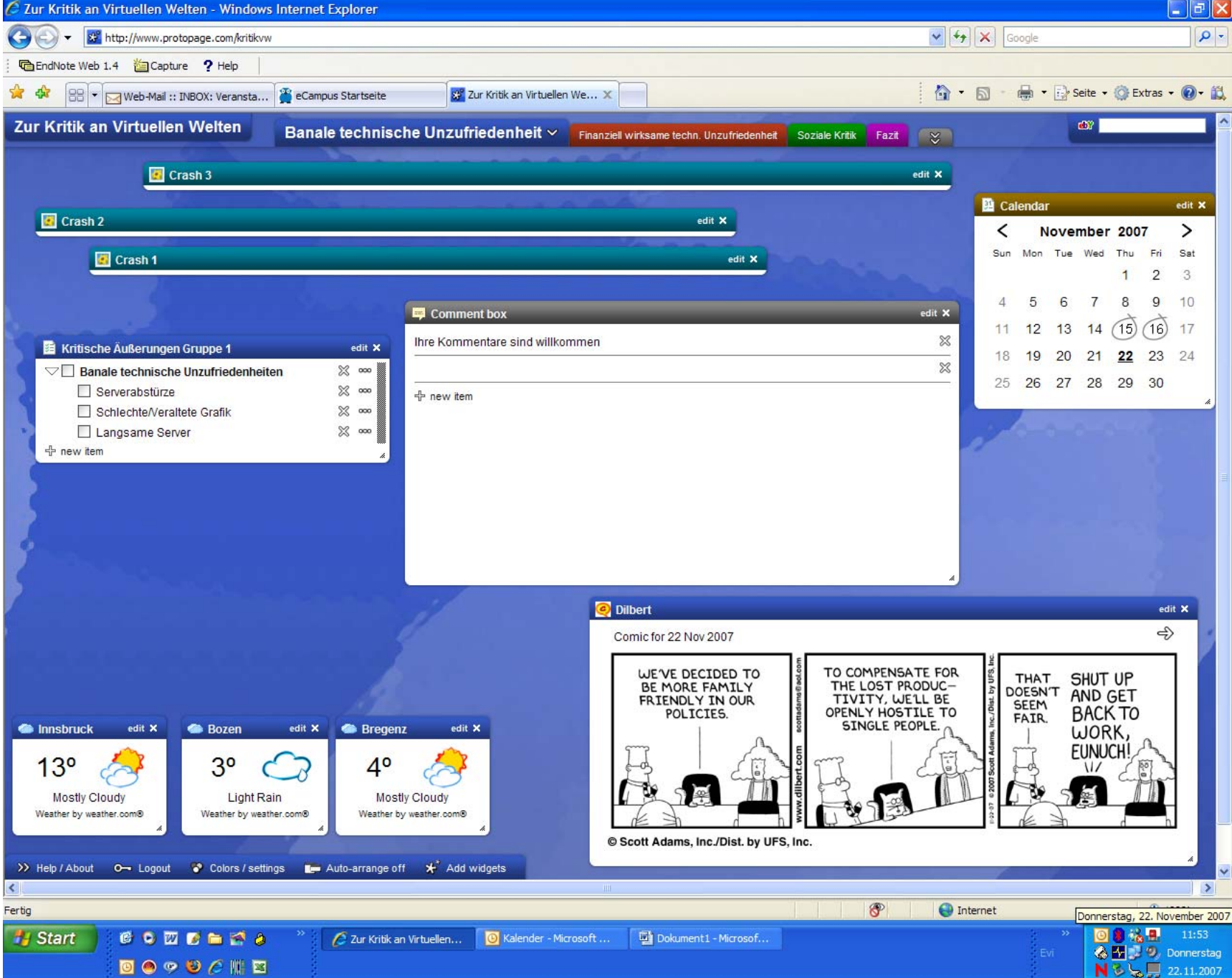
## Zur Kritik an Second Life

Dr. Eva Pfanzelter  
Institut für Zeitgeschichte  
Universität Innsbruck  
[Eva.Pfanzelter@uibk.ac.at](mailto:Eva.Pfanzelter@uibk.ac.at)

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

pwd: kritikvw

... oder:



Login failed.  
Region has begun the logout process.  
Please try logging in again in a minute.

Close

Vorname:

Krit

Nachname:

Piek

Kennwort:

\*\*\*\*\*

Kennwort merken

Neuer Account...

Einstellungen...

Verbinden

Beenden

Second Life Release  
1.18.2 (1)

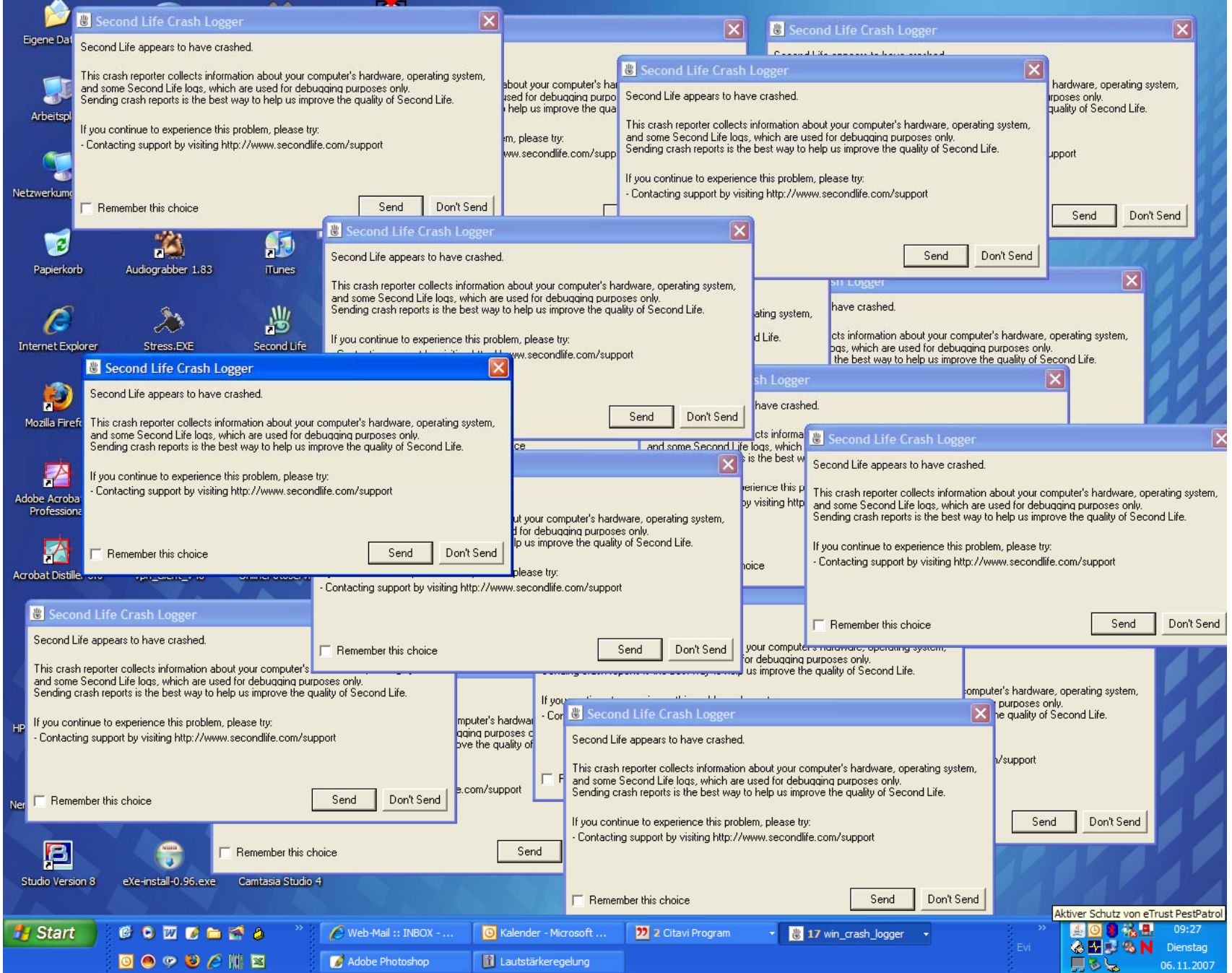


Second Life

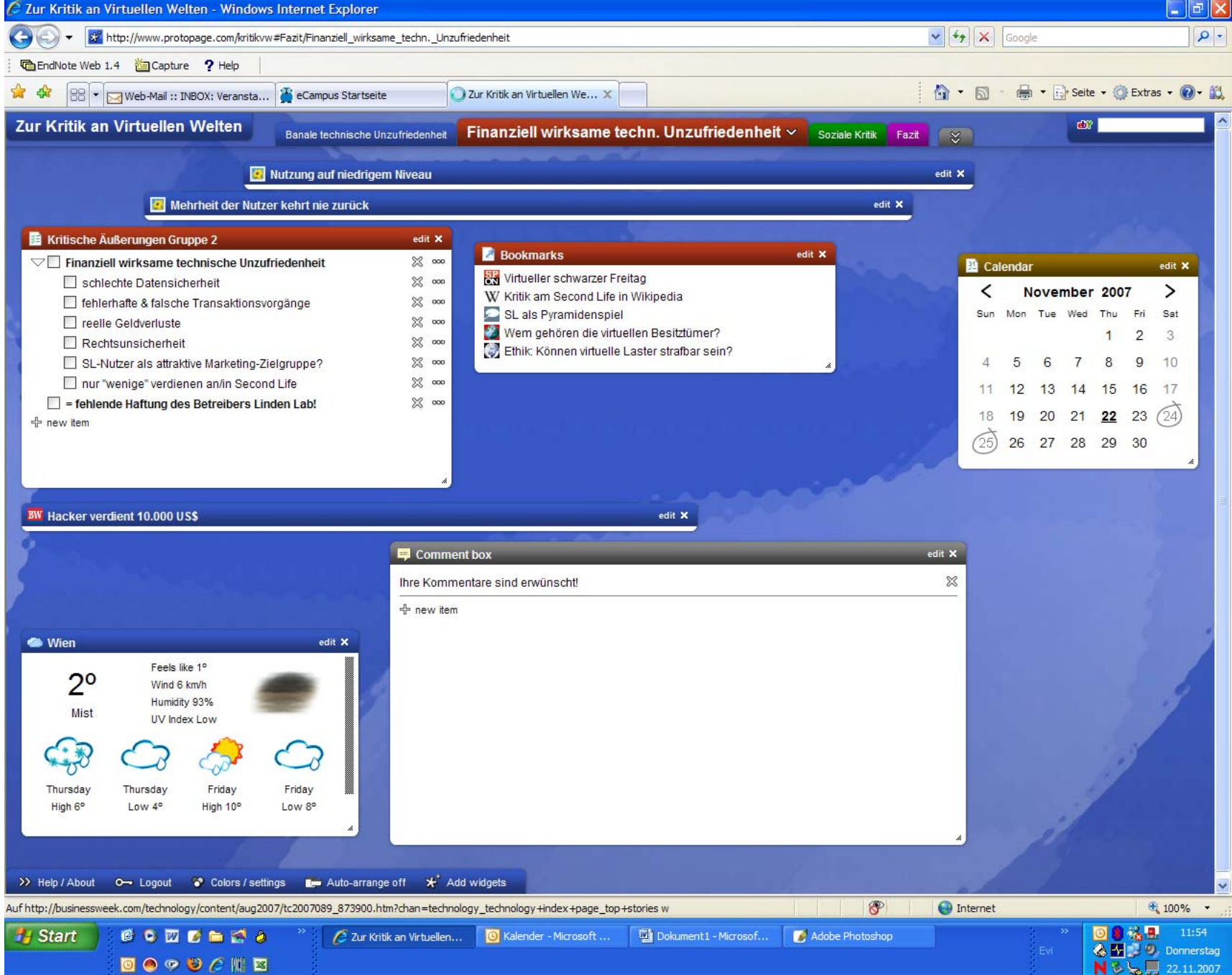
Logging in. Second Life may appear frozen. Please wait.



Quit







14.11.2007

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

13. August 2007 Drucken | Senden | Leserbrief | Bookmark

"SECOND LIFE" Schrift: - +

### Virtueller schwarzer Freitag

Ein virtueller Banken-Crash, eine gehackte Pixelbörse, 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 fror die Ginko Financial Bank alle Konten ein: Einlagen wurden nicht mehr akzeptiert, Auszahlungen nicht mehr getätigt, die Kontostände der Kunden wurden in **handelbare Schuldverschreibungen** 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: LESER EMPFEHLEN >>

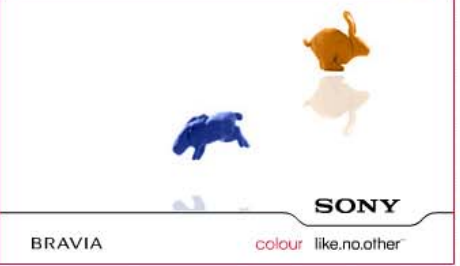
NETZWELT | ALLE RESSORTS

- Angefasst: Knuddel-Computer zum kleinen Preis
- Online-Comics: Branche hofft auf Heldenstatus im Web
- Vereins-Übernahme: Fans kaufen Fußball-Club

#### VIDEOS NETZWELT



#### ANZEIGE



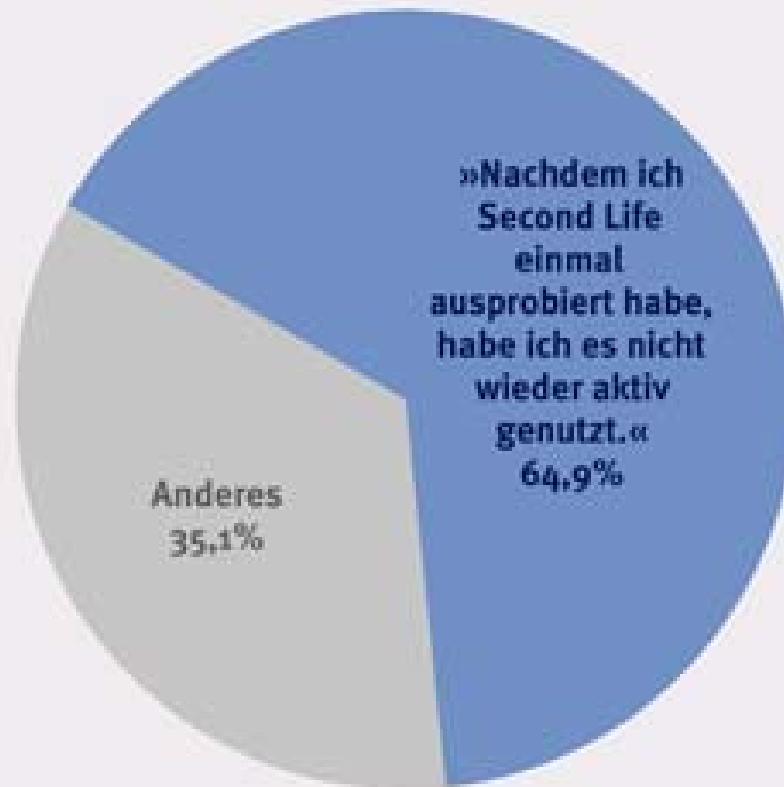
#### EXKLUSIV

- 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





## Mehrheit der Nutzer kehrt nie ins »Second Life« zurück Nutzung wird oft nach dem ersten Besuch eingestellt

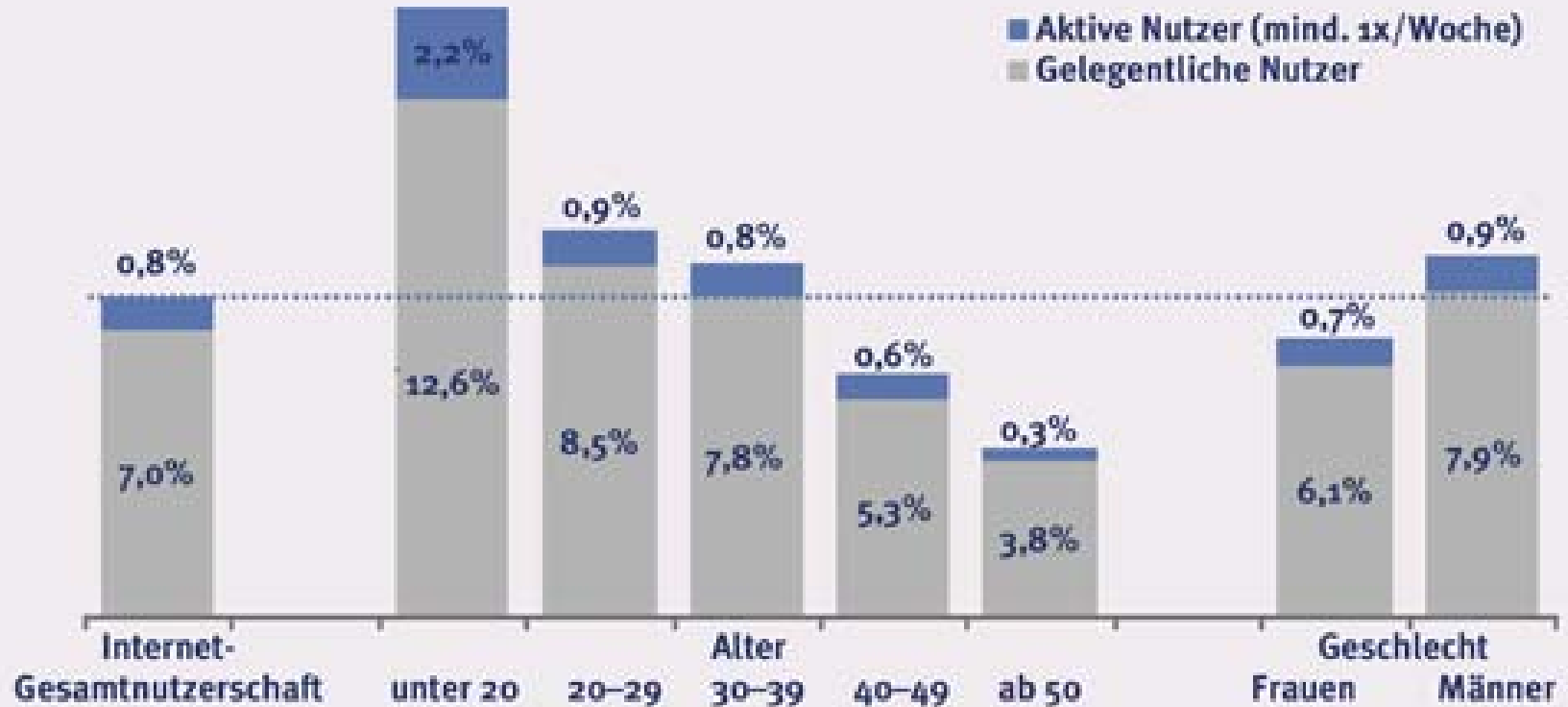


<http://www.fittkaumaass.de>

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

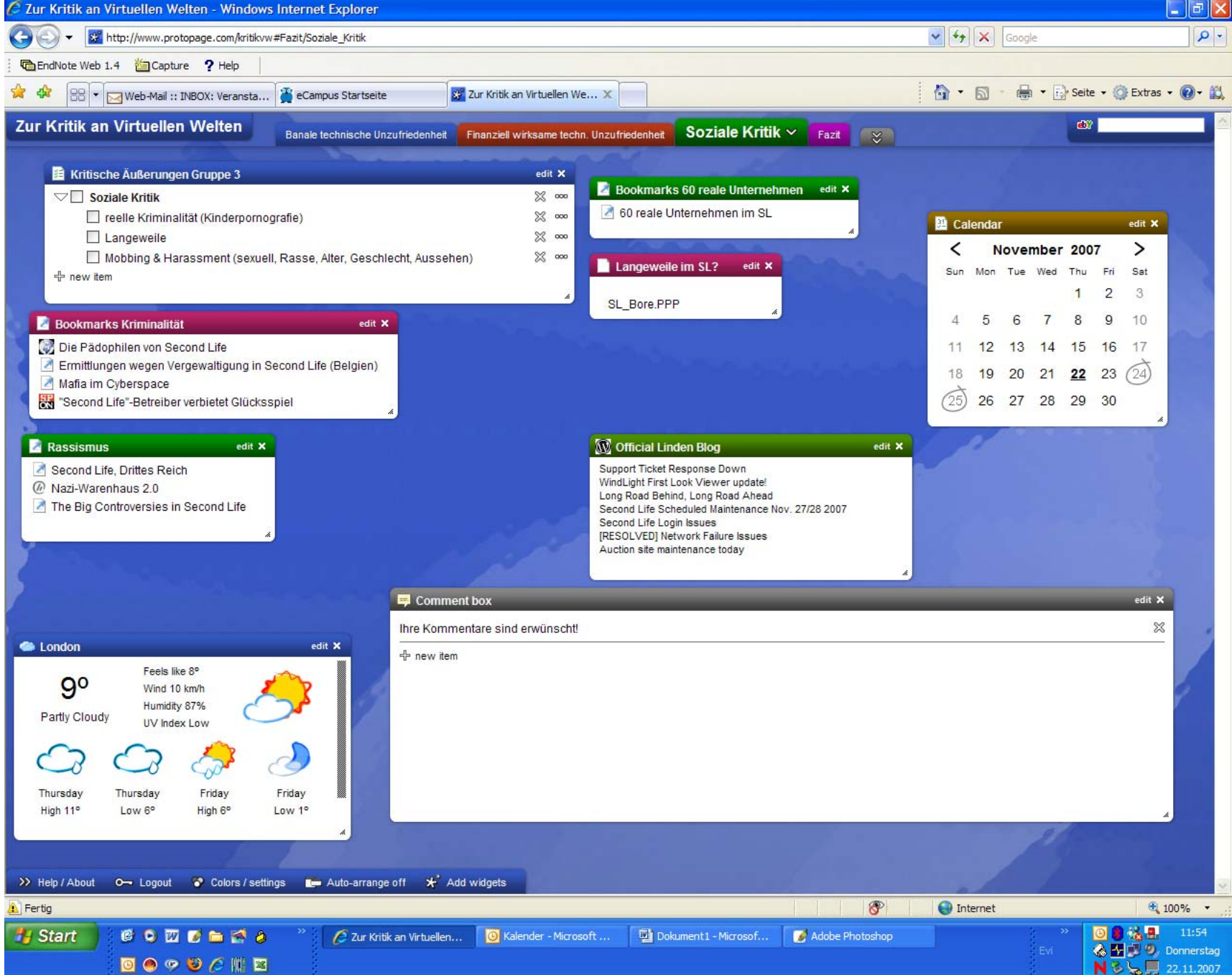
# Nutzung von Second Life noch auf niedrigem Niveau

## Vor allem Teenager nutzen Second Life aktiv



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

<http://www.fittkaumaass.de>



14.11.2007

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



EX-PROFI RIEDLE  
Von Lazios Fans mit  
Steinen beworfen

WELT ONLINE

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



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 buntere, eine schönere und vor allem eine bessere Welt sein: die virtuelle Onlinewelt von „Second Life“. Laut Betreiberangaben



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  
mehr
- Hasen hoppeln durch die Hauptstadt**  
Glamouröse Playmates, niedliche Hasen und jede Menge Party in Berlin  
mehr
- Kylie Minogue**  
Die Pop-Sängerin bringt im Dezember ihr neues Album auf den Markt  
mehr
- Vulkan Anak Krakatau**  
Ausbruch mit Lava, Gas und Steinschlag  
mehr
- Nicole Scherzinger in der neuen MAXIM**  
Eine Pussycat Doll startet Solo durch  
mehr



Second Life - Wirtschaft - ZEIT online - Windows Explorer

http://www.zeit.de/online/2007/02/interview\_second\_life

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

Second Life - Wirtschaft - ZEIT online

Dienstag, 13.11.2007 Community Premium Abo Newsletter Mobil Video Audio Themen Archiv Hilfe Rss

**DIE ZEIT | WIRTSCHAFT** Login »

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

» Hier finden Sie's heraus.

GEDRUCKTES

DIE ZEIT ZEITmagazin ZEIT Wissen

DIE ZEIT 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?

**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.

Fertig Internet 100%



# 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





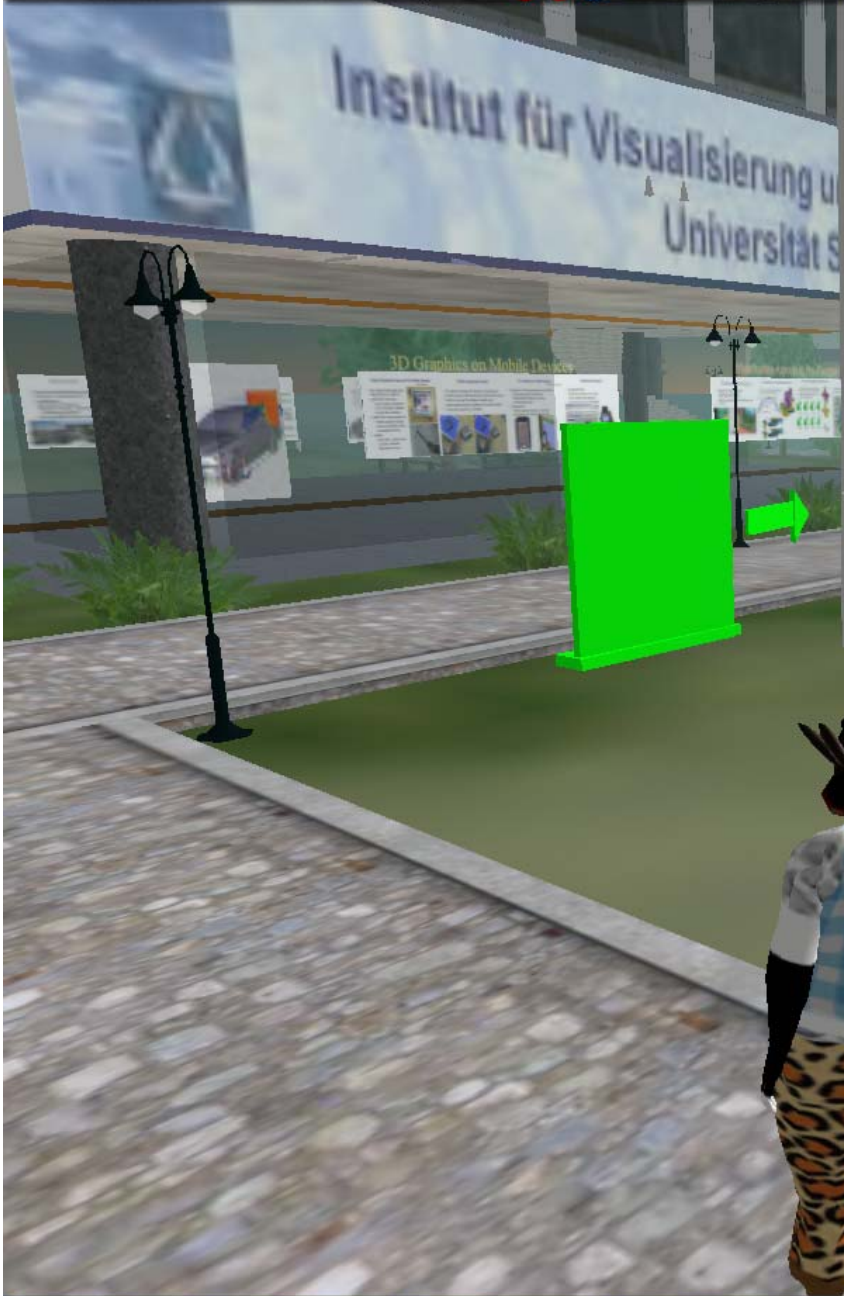
Krit Piek







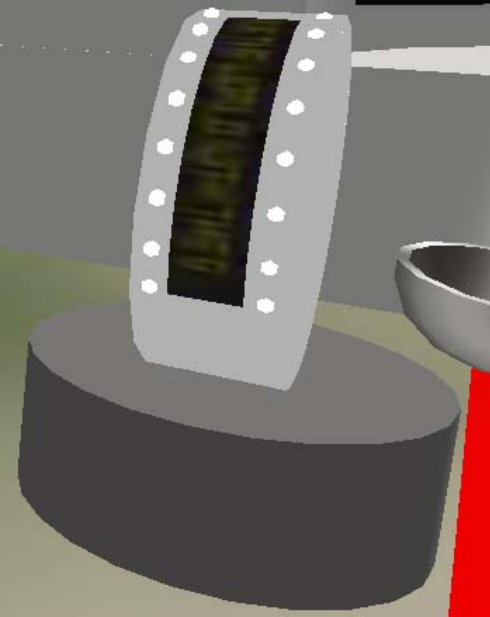
Krit Piek



The Guardian

ein Projekt der  
HOCHSCHULE PFORZHEIM

Krit Piek





# -Mania

ndung zwischen den gegebenen  
die Zeit abgelaufen ist und  
n gehen

m Vorschau-Block angezeigten  
erbindung herzustellen.

verfügbaren Schichten werden nur  
arzeitig angezeigt.

- Anwendung
- Detailung
- Kommunikation
- Training
- Vermittlung
- Sicherung
- Baueintragung
- Vermittlung
- Sicherung
- Bekanntmachung

## 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 gigantische Kuh mit ihrem jetzigen Gehege unzufrieden und der Gerechtigkeit halber müssen nun alle Tiere umziehen. Helfen Sie dem Zoodirektor dabei.
  - Formulieren Sie unter Zuhilfenahme der Fußbodenatmosphäre die im Aufgabenfeld gemachten Aussagen durch **Boolesche Terme** in den nebenstehenden Freifeldern bzw. finden Sie die richtige Aussage zu einem gegebenen Term.
- Hinweis: Hierbei bedeutet „X“: Tier X in Gehege I.

## Boolescher Zoo

- Aussagen:**
1. Die Kuh darf weder neben dem Delphin, noch neben der Kuh weiden.
  2. Die gigantische Kuh darf nicht in einem Gehege neben dem Delphin oder dem Elefanten weiden.
  3. Der Delphin darf nicht neben dem Elefanten weiden.
- Finden Sie nun die geeigneten Booleschen Terme. Folgendes Aussagen:
1. Die Kuh darf nicht in einem Gehege neben dem Delphin weiden.
  2. Die gigantische Kuh darf nicht in einem Gehege neben dem Elefanten weiden.
  3. Der Delphin darf nicht neben dem Elefanten weiden.

Krit.Piek



**Aufgabe:** Ordnen Sie die Objekte des Platz das richtige Zusammengepaar von Subjektivitäten und Logik-In-E-Tier

**Achtung:** Durch mehrmaliges ankllicken eines so lange vorhanden, bis die richtige Antwort auch Ihren Felder verbleibt dem Ihre Antwort stimmt, dann können Sie Ihre Ergebnisse zu veröffentlichen

**Start Ergebnis**



Krit Plek



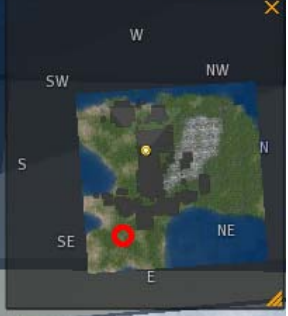
- 3. Stock Labor
- 2. Stock Online-Learning
- 1. Stock Eingangshalle





Krit Piek

The University of Edinburgh  
MANAGEMENT SCHOOL









Krit Plek







Krit Piek

TEACHERS COLLEGE  
COLUMBIA UNIVERSITY  
WWW.TC.EDU

Please don't place items on the floor.



IM erhalten

Unterhalten

Chat

Fliegen

Foto

Suchen

Bauen

Minikarte

Karte

Inventar

Start

Second Life: Your Wo...

Education & Non-Prof...

Academic Computing ...

Adobe Photoshop

Second Life

DE 14:07





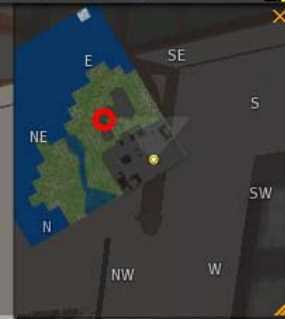


IM erhalten Unterhalten Chat Landen Foto Suchen Bauen Minikarte Karte Inventar



Krit Piek









::\*LOULOU&CO\*::\*  
lolly Carlberg

Manna Yoshikawa

Krit Piek

Berkman (105, 74, 35)  
204 m

Halliwell  
AgentSmith Thom



IM erhalten Aufstehen Unterhalten Chat Fliegen Foto Suchen Bauen Minikarte Karte Inventar







Krit Piek





University of Innsbruck

Second Life ist Skript

- Second Life ist Skript?
- Second Life ist Skript?
- Second Life bietet von Köpfe mit Hilfe
- Second Life ist eine Plattform?
- Second Life ist eine Plattform?

Hitler-Blog » Blog Archive » Second Life, Drittes Reich - Windows Internet Explorer

http://www.taz.de/blogs/hitlerblog/2007/02/23/second-life-drittes-reich/

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

Hitler-Blog » Blog Archive » Second Life, Drittes Reich

**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 Schergen (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 Nazipest. 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 getätigt 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

Internet 100%



# TELEPOLIS



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

erweiterte suche

- home
- politik
- wissenschaft
- energie & klima
- kultur
- medien

- online
- medientheorie
- infowar
- aufmerksamkeit
- cyber-weltgipfel
- magazin



### most wanted

- Echt unrealistisch und schöner als die Wirklichkeit
- Faktisch richtig, Moralisch nicht rechtens
- Selbstmordattentate lohnen sich
- Die letzte Zuflucht

### frisch aus dem archiv

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



## Nazi-Warenhaus 2.0

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.



Im "Waffenamt - Germany Military", einem Laden, der in SecondLife in der Liste der Orte, zu denen man sich "teleportieren" lassen kann, schnell mit dem Suchbegriff "german" auftaucht, geht es vordergründig um den Verkauf von Weltkrieg II-Devotionalien. Wenn Nazis jemals Pop waren, dann hier: An den Wänden kombiniert der Anbieter Bilder blonder Hitlerjungen mit denen deutscher Landser. Die Ästhetik ist jedoch eine seltsam eklektizistische Mischung aus



- 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?

Mehr Infos auf



Die neue Intel vPro<sup>™</sup> Prozessor-technologie ist da.



http://gwynethllewelyn.net/2006/09/17/the-big-controversies-in-second-life/

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

Gwyn's Home » The Big Controversies in Second Life

Site Extras

VIRTUAL WORLD of Kaneva **FREE 3D**

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 Castronova »»

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 1/2 Sim \\$55/mo](#)  
Large Area/Low Prim Land Available. 1 Sim 65,536m for

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

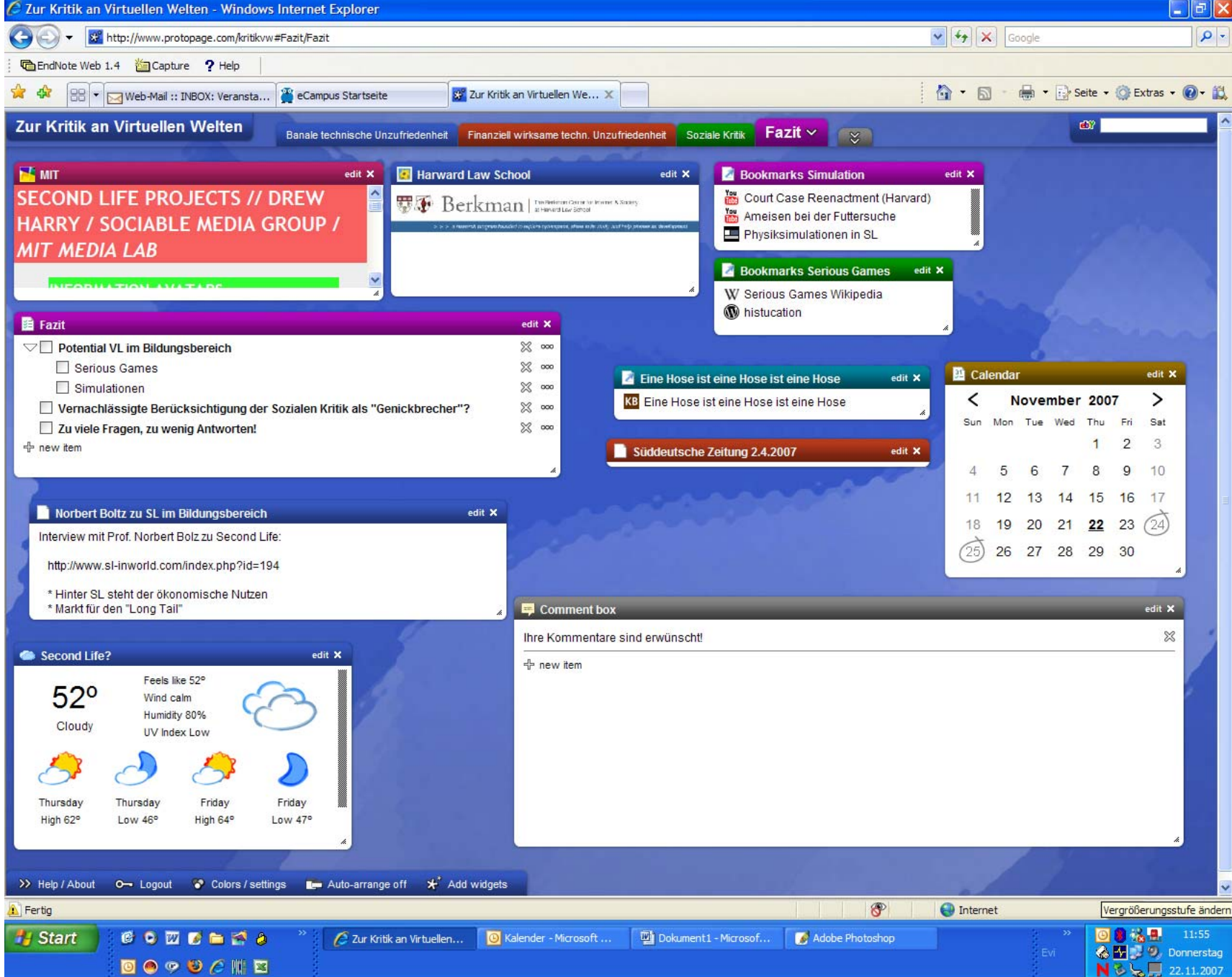
Author

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 Roadman?





14.11.2007

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

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](#)

**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](#).

**Berkman Blog**

**Berkman Luncheon Series - Gary Kebbel on "The Knight News Challenge and Digital Innovation"**  
11/13/2007 2:35 pm

This afternoon, [Knight Foundation](#) Program Officer Gary Kebbel gave a Berkman Luncheon Series talk on "[The Knight News Challenge and Digital Innovation: Challenges Posed by Intellectual Property, International Givino, and Grant Administration](#)."



**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](#)

**Chilling Effects**



 Center for Citizen Media

 CITIZEN MEDIA LAW PROJECT

Fertig Internet 100%

Second Life Projects // - Windows Internet Explorer

http://web.media.mit.edu/~dharry/secondlife/ MIT second life

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

Second Life Projects //

SECONd LIFE PROJECTS // DREW HARRY / SOCIABLE 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 of the gallery.

Internet 100%



SL INWORLD • Das Second Life Portal • Interview mit Prof. Norbert Bolz zu Second Life - Windows Internet Explorer

http://www.sl-inworld.com/index.php?id=194

MIT second life

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

SL INWORLD • Das Second Life Portal • Interview mit ...

HOME NEWS ACTIVITIES SHOPPING-GUIDE STYLE SL HELP

Wirtschaft Produkte & Services Rund um SL Wissenschaft & Bildung Sitemap

NEWS > Wissenschaft & Bildung > Aktuelle Artikel > Interview mit Prof. Norbert Bolz zu Second Life Dienstag, 13.11.2007

NEWS: Wissenschaft & Bildung zurück

12.01.2007 ◀ nächster Artikel ▶

### 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 Wohnbarkeit 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

 SECOND LIFE

Artikel-Archiv:

- "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 Dependance
- 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 Begegnungsräume
- Interview mit Prof. Norbert Bolz zu Second Life
- Masterstudium an der UDK Berlin
- The Second Life of Virtual Reality

Internet 100%

# Kunst-Blog.com

Kunst und Kritik online

Anzeige **amazon.de** Information

	<a href="#">Die Kunst, jung zu bleiben...</a> Willy Breinholst Nur EUR 2,47		<a href="#">Das kann ich auch! Gebra...</a> 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

- 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](http://www.laredoute.at/Jeans)

#### Levis Hose

Levi's für jeden Look. Schnell bestellt und geliefert!  
[www.ottoversand.at/Levis](http://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 - Windows Internet Explorer

http://histucation.wordpress.com/

Google

EndNote Web 1.4 Capture ? Help

histucation

Seite Extras

# 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](http://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 Videoportalen 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)

Fertig Internet 100%



[Sign Up](#) | [My Account](#) | [History](#) | [Help](#) | [Log In](#) | [Site](#)

Videos Categories Channels Community



Search



### Dred Scott Case reargued in Second Life



[Share](#) [Favorite](#) [Add to Playlists](#) [Flag](#)

Rate: ★★★★★  
3 ratings

Views: 1,032

Comments: 4 Favorited: 3 times Honors: 0 Links: 5

#### 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

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

**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://

- More From: draxtordespres**
- Related Videos** Display: [Grid]
- [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

- Promoted Videos**
- [爱情烘焙屋](#)
  - [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.

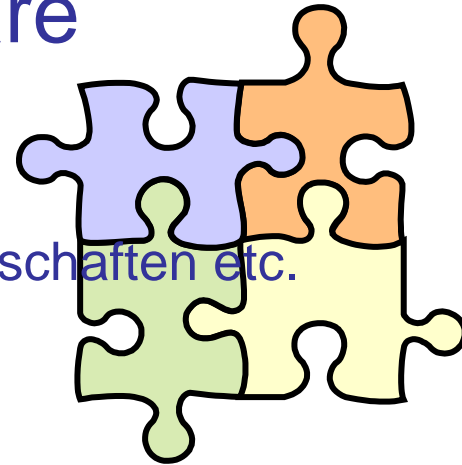
Das Problem war ein Aufeinandertreffen von überspitzten Werbeversprechen, Blauäugigkeit der Beteiligten und dem Wunsch auf eine neue digitale Revolution. Dabei wurden Probleme ausgeblendet. Niemand wollte Spielverderber sein.

...

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