

Die virtuelle Welt des „Second Life“

Claudia Bremer



Was ist „Second Life“?

- virtuelle Welt
- kein Spiel!
- bewohnt von vom Nutzer gesteuerten „Avataren“

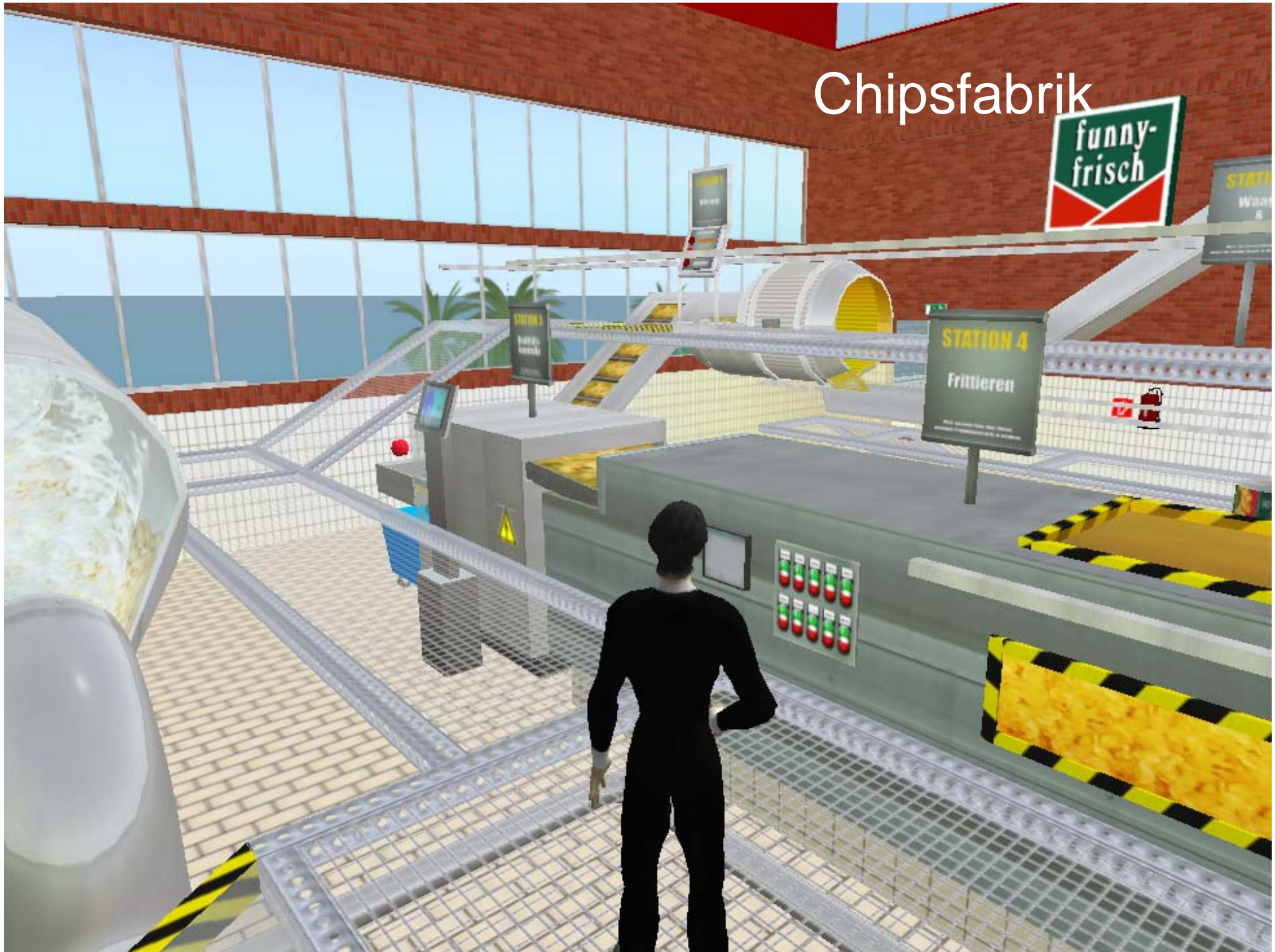


Einkaufscenter



Schwedische
Botschaft

Chipsfabrik







Die Gemäldegalerie „Alte Meister“ der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden eröffnete am am 30. Mai 2007 eine Dependance auf der Insel „Dresden Gallery“, die mehr als 300.000 qm umfasst und auf der auch der komplette Zwinger errichtet ist.

Aussehen

Body Parts

- Form
- Haut
- Haar
- Augen
- Clothes
- Hemd
- Hose
- Schuhe
- Socken
- Jacke
- Handschuhe
- Unterhemd
- Unterhose
- Rock

Cema-002gthborg Shape
In /My Inventory/Clothing/Cybergoth Female

Körper

Kopf

Augen

Ohren

Nase

Mund

Kinn

Oberkörper

Beine

Weiblich
 Männlich

Zufällig

Speichern Speichern unter Zurücksetzen

Outfit erstellen Alles speichern Schließen



Eigenschaften

- ▶ Dreidimensionale Umgebung
- ▶ Avatar-basierte Benutzerführung
- ▶ Embodiment
- ▶ Individuelle Präsenz
- ▶ Persistenz
- ▶ Soziale Netzwerke

(Dr. Peter Schmidbauer, München 2008)

Kosten

- ▶ Währung: Linden-Dollar 246 = 1 US Dollar
- ▶ Kostenlose Basismitgliedschaft
- ▶ 9,95 US\$ monatlich Premium Mitgliedschaft
- ▶ Eigene Insel (65,536 m²) = 1.675 US\$
zzgl. Ca. 300 US\$ monatliche Pflege

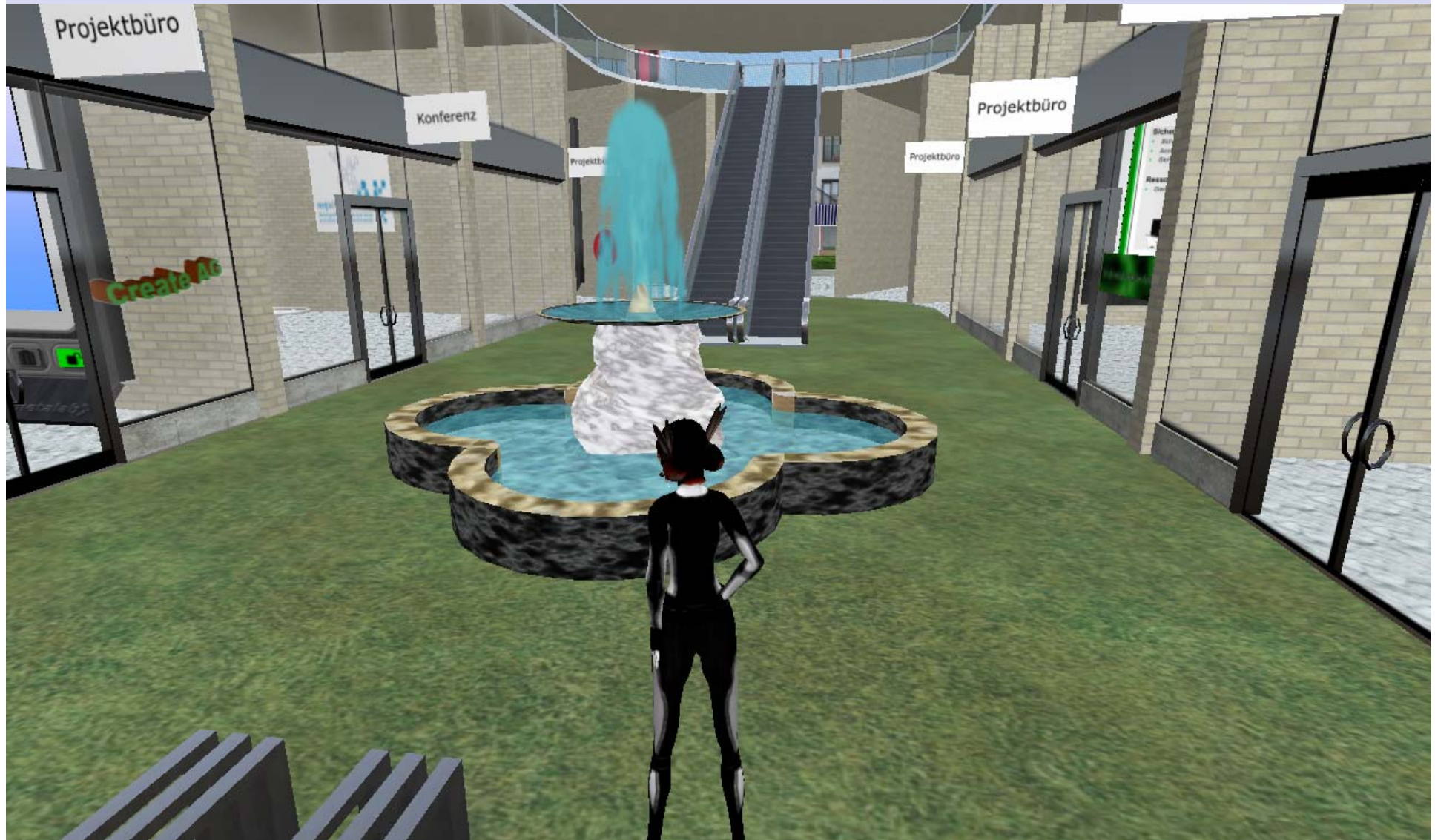
eLearning im „Second Life“

eLearning im Second Life

- ▶ Sprachkurse
- ▶ Vorlesungen
- ▶ Podiumsdiskussionen
- ▶ Rollenspiele
- ▶ Erkundungen
- ▶ Projektdarstellungen









Vorlesung Uni Hamburg



Ausblick

- ▶ Erkundung über Kirchen im FB 07
- ▶ Sprachkurse (Hebräisch?)
- ▶ Historische Städte
- ▶ ...

Kontakt

Claudia Bremer

Kompetenzzentrum Neue Medien in der
Lehre / Goethe Universität Frankfurt/M.

info@megadigitale.de

www.megadigitale.de