

Arbeitsblatt 2

Freizeit & Medien

Marktplatz "Second Life"

"Second Life" ist seit fünf Jahren online und auch heute noch die innovativste 3D-Welt. Ein Faktor für den Erfolg: In "Second Life" kann man Geld machen.

Kurztest

Was ist kein anderes





ie Parallelwelt hat über acht Millionen Mitglieder* – oder Residents. Die Residents kreieren einen Avatar, einen digitalen Charakter. Die Avatare gehen tanzen und shoppen oder kommunizieren und spielen mit anderen Avataren.

Aber "Second Life" ist nicht nur Spaß und Spiel, es gibt hier auch Business. Man kann bei "Second Life" Land und Häuser kaufen und virtuelle Artikel, Tickets und Snacks, Das Besondere*? Mit dem Kauf und Verkauf von Objekten kann man richtiges Geld machen: Die Währung* in "Second Life" ist der virtuelle Linden-Dollar, aber man kann ihn gegen harte US-Dollar umtauschen*. Die Umtauschrate ist 270 Linden-Dollar zu einem US-Dollar.

Willkommen auf dem Marktplatz in "Second Life" Da man in "Second Life"
Geld machen kann, ist
es kein Wunder, dass
Konzerne aus der Realität
in der virtuellen Welt
operieren. Auch viele
deutsche Organisationen
sind hier präsent, denn
die Deutschen sind die
zweitgrößte ResidentsGruppe hinter den USA.



RADIOCAST



BOL Online-Shop für Bücher, CDs, DVDs, ...



Kommerz und Medien Die deutschen Firmen "Adidas" und "BMW" haben in "Second Life" eine Plattform. Sie verkaufen hier ihre Artikel, aber ihr Hauptinteresse ist das Marketing. Sie wollen im Internet mit der jungen Generation kommunizieren, die immer weniger Interesse an den alten Medien hat. Deshalb sind auch das deutsche Wochenmagazin "Spiegel" und der Axel Springer Verlag*, der die "Bild"-Zeitung publiziert, in "Second Life". Sie wollen hier neue Leser finden und mit den Leuten in Kontakt kommen, die ihre Freizeit am liebsten im Internet verbringen.

Kultur und Bildung* Aber auch Städte wie Berlin, München und Frankfurt haben in "Second Life" eine Präsenz und verkaufen hier Tickets für virtuelle Konzerte und Events. Die Volkshochschule* Goslar (Niedersachsen) hat hier eine Plattform, wo man Kurse machen kann, und die Hamburger Universität arbeitet an ihrem virtuellen Campus. Pädagogen sehen in der Internet-Plattform ein großes Potenzial, weil die Leute die Informationen individuell für ihr Studium benutzen* können.

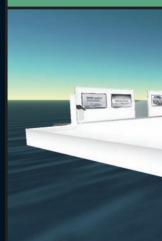
DELTA Energie- und Umwelttechnik



KADEWE das größte Kaufhaus Kontinentaleuropas (in Berlin)



BMW deutscher Automobilkonzern



deutsches Privatradio

TUI der größte Touristikkonzern Europas



Wird das im Artikel gesagt? "Second Life" ist ein Erfolg, weil ...

- 1 man die Plattform als soziales Netzwerk benutzen kann. Ja Nein
- man mit dem Linden-Dollar in der Realität einkaufen kann. Ja Nein
- 3 man hier mehr deutsche als amerikanische Residents trifft. Ja | Nein
- 4 die junge Generation gerne Zeitungen liest. Ja Nein
- 5 im Internet zu spielen generell eine beliebte Freizeitaktivität ist. Ja | Nein
- 6 heute mehr Leute im Internet als an realen Unis studieren. Ja Nein

Grammatik-Check

Trage die Verben aus dem Artikel in der

1. Pers. Singular in die Argumente gegen "Second Life" ein. Kreuz dann an, ob du zustimmst oder nicht.

1 Ichlieber mit richtigen Leuten in Kontakt. stimmt | stimmt nicht

2 Ichlieber in einem sozialen Beruf Geld. stimmt | stimmt nicht

3 Ichlieber mit meinen Freunden. stimmt | stimmt nicht

4 Ichmeine Freizeit lieber im Park. stimmt | stimmt nicht

5 Ichim Real-Studium ein größeres Potenzial. stimmt | stimmt nicht

KUONI internationaler Reisekonzern mit Sitz in Zürich



BERLIN die deutsche Bundeshauptstadt

Großer Hype oder großes Potenzial? Was hältst du von "Second Life"? Warum?









Wörter

der Erfolg · success · le succès · das Mitglied · member · le menbre | besondere · special · particulier | die Währung · currency · la monnaie | umtauschen · exchange · échanger | der Verlag · publisher · l'éditeur (m) | die Bildung · education · l'éducation (f) | die Volkshochschule · adult education college · l'université pour adultes (f) | benutzen · to use · utiliser