

Rezz Day



Burkhard, heute ist dein 15th Rez Day!



Ich schrieb [2013](#): „RL (Real Life) – (n) (1) an imaginary, dream-like world frequently described by avatars shortly after waking up in-world. (2) the constant interruptions that interfere with your ability to stay in-world 24 hours a day.

Vor [10 Jahren](#): „Zu Beginn meiner Reise durch virtuelle Welten erwartete ich, dass die Einwohner dem Stereotyp von Videopspielern entsprechen würden: einsam, träge, deprimiert, süchtig und daran gewöhnt, sich Fantasien darüber zu teilen, wie man einander tötet und die Zeit tots schlägt. Aber wie ich bereit vermutet hatte, erwies sich die reale Welt als die

einsamste, und obwohl diese „Eigenbrötler“ isoliert an ihrem Computer saßen, waren die virtuellen Welten überfüllt. Die Menschen, denen ich dort begegnete, wirkten sensibel, nachdenklich und offenbar von den Möglichkeiten der neuen Räume, die sie entdeckt hatte, fasziniert.“

Tim Guest: [Die Welt nicht nicht genug](#). Reisen in die virtuelle Realität. Berlin 2008 (London 2007)



Jeder grüne Punkt auf der „Karte“ ist ein Avatar. Wenn man auf das Bild klickt, sieht man, wie klein der Kartenausschnitt ist – und das große Bild wiederum ist auch nur ein Ausschnitt. Das nur zu Thema deutsche Medien, die mit unglaublicher Ignoranz wiederholen, dass Second Life „tot“ oder „uninteressant“ sei. ([2011](#))

Unzählige Erinnerungen – ich weiß noch bei fast jedem der ebenso unzähligen Screenshots, unter welche virtuellen Umständen ich sie gemacht habe. [Erst 2008](#) habe ich mein erstes Posting hier zu Gor verfasst. Vorher war ich oft im [virtuellen](#)

[Weltraum](#) unterwegs oder als [Privatdetektiv](#). Langweilig war es nie. Mir gehörte sogar mal ein [virtueller Puff](#) dort.



[Electronic Commerce Info Net](#) (FTK – Forschungsinstitut für Telekommunikation): „Demnach ist der Altersdurchschnitt von 36 Jahren überraschend hoch. 42 Prozent der User sind sogar älter als 40 Jahre und ebenfalls 42 Prozent weiblich. In der Altersgruppe der 16-bis29-jährigen liegt der weibliche Anteil mit 34 Prozent höher als bei den Männern mit 23 Prozent. Das liegt, nach Meinung der Autoren, auch an der höheren kommunikativen Eigenleistung, die in Second Life erbracht werden müsse und besonders Frauen anspreche. Insgesamt verfügen die Nutzer von Second Life über ein höheres formales Bildungsniveau als der Bevölkerungsdurchschnitt. Etwa zwei Drittel der deutschen Second Life-User haben einen Job, Frauen häufiger in Teilzeit. Der Anteil der Freiberufler liegt insgesamt bei 17,7 Prozent, der Anteil der Beamten und angestellten bei 43,8 Prozent. Facharbeiter machen 11,5 Prozent aus und leitenden Beamte 17,2 Prozent.“ ([2008](#))

Am [Tag meiner virtuellen Geburt](#) sah mein Avatar total grottig aus. Vom 25.01.2007 stammt auch das erste Posting darüber.