

Second Life meets Real Life

04.06.2007, 09:02 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *SLCC 2007*

Erstes deutsches Treffen der Second Life-Pioniere findet in Düsseldorf statt.

Düsseldorf, 04. Juni 2007 – Endlich ist es soweit: Vom 21. bis 23. September treffen sich die Menschen hinter den Bewohnern der virtuellen 3D-Welt Second Life erstmalig in Deutschland. Ob Know-how-Transfer, Kontakte oder Party, die „Second Life Community Convention Germany“ bietet ein umfassendes Angebot für Unternehmer wie Privatpersonen.

Im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen Workshops und Gastvorträge zu den Themen strategische Markenführung, Communities, Medienlandschaft, Bildung und gemeinnützige Aktivitäten im Second Life. Ein buntes Rahmenprogramm bietet den Teilnehmern der Convention ausreichend Gelegenheit zum Erfahrungsaustausch und Networking. So ist beispielsweise eine Talkshow mit verschiedenen Gastrednern geplant. Auch Vertreter der Second Life-Gründerfirma Linden Lab werden anwesend sein. Ein weiteres Highlight ist der ausgeschriebene Design-Wettbewerb: Hier werden die besten Entwürfe in den Kategorien Mode & Schmuck, Design, Avatar-Kreation, Architektur, Fahrzeuge und virtuelle Kunst ausgezeichnet. Als Auftakt der Veranstaltung ist eine große Eröffnungsparty geplant.

Doch wozu braucht eine virtuelle Gesellschaft reale Events? „Wir haben in den vergangenen Monaten immer wieder festgestellt, dass es in der deutschen SL-Gemeinde – mit rund 420.000 Nutzern (Unique User *) die größte europäische Gruppe – ein starkes Interesse an direktem Erfahrungsaustausch gibt. Schon aufgrund der Tatsache, dass Second Life als soziales Netzwerk in Deutschland genutzt wird, besteht ein zunehmendes Bedürfnis sich auch im „Real Life“ kennen zu lernen.

Die Veranstaltung bietet beste Voraussetzungen, das eigene Unternehmen der ständig wachsenden SL-Community vorzustellen und damit die Affinität und Loyalität zur eigenen Marke zu erhöhen“, erläutern die Initiatoren Mark Lambertz und Thomas Woywod. Denn in einem Punkt ist sich die SL-Gemeinschaft einig: Die virtuelle Zweitwelt ist mehr als nur ein zeitlich begrenzter Trend. Für Woywod und Lambertz ist sicher: „Genau wie damals das aufkommende Internet wird Second Life das Kommunikationsverhalten von Privatanutzern und Unternehmen in den nächsten Jahren stark beeinflussen“.

Als Gastgeber der Veranstaltung konnte „Apfeland“ gewonnen werden, eine virtuelle Gemeinde, speziell für die deutschen Second Life Bewohner, die von der Firma Arktis Software GmbH aus Rosendahl gegründet wurde. Apfeland ist einer der von den deutschen Nutzern am stärksten frequentierten Bereiche in Second Life und bietet seit Dezember 2006 Privatpersonen und Firmen ein „Zuhause“.

Ihre Ansprechpartner:

Initiatoren

Thomas Woywod, (0211) 698219-40
thomas.woyod@newton21.de

Mark Lambertz, (0211) 602988-14
m.lambertz@anyMOTION.de

Gastgeber:

Rainer Wolf (0254) 9321-20
rw@arktis.de

Über Newton21:

Newton21 Europe hat nicht nur bereits seit Herbst 2006 ein virtuelles Büro in Second Life, sondern inzwischen 17 Büros in 13 Ländern, von Spanien bis zur Türkei, von Deutschland bis Italien. Newton21 ist eine Werbe- und Marketingagentur, die von B2B bis B2C, von erklärungsbedürftigen Produkten bis Softdrinks, von Marken-Management bis POS-Aktivitäten, von Online- bis Offline europaweit Kunden betreut. Newton21 hat insgesamt über 100 Mitarbeiter und über 110 Kunden aus dem Konsum- und Investitionsgüterbereich, ist seit Dezember 2005 an der Brüsseler Euronext (BE0003833507) Börse notiert und ist Linden Lab-Partner.

Weitere Infos unter: www.newton21.com

Über anyMOTION:

Seit 2006 entwickelt die Agentur erfolgreiche Second Life-Auftritte für bekannte Real-Life-Marken. anyMOTION arbeitet dabei mit einer besonderen Kombination aus 3D-Design und Online-Marketing-Knowhow und ist seit Anfang 2007 Linden Lab-Partner.

Weitere Infos unter: www.anymotion.de

Portrait

Weitere Infos unter: www.arktis.de

News-ID: 138632 • Views: 3845 (Stand: 01.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/138632/Second-Life-meets-Real-Life.html>