



## Entwicklung neuer Lern- und Kollaborationsumgebungen für Bildungsanbieter: Das New Media Consortium (NMC) in Second Life



**„Ich glaube, man kann mit Sicherheit behaupten, dass fast jedes College und jede Universität über ein Projekt in Second Life verfügt.“** - Larry Johnson, CEO, NMC



„In einer Live-Videokonferenz könnte ich eine Handgeste machen und das würde jeder sehen, aber wir wären trotzdem nicht zusammen im gleichen Raum. Wir nehmen keinen Einfluss auf die räumliche Umgebung des Anderen. Aber in Second Life... nehmen wir Dinge zusammen war.“

*Larry Johnson, CEO, NMC*

### Zusammenfassung:

Das New Media Consortium (NMC) ist ein gemeinnütziges Konsortium bestehend aus lernorientierten Organisationen. Es wurde 1993 gegründet, verfügt über fast 300 Mitglieder, einschließlich den besten Colleges und Universitäten der Welt, Museen, Forschungszentren, Stiftungen und anderen zukunftsorientierten Organisationen. Schon seit 2006 verwendet das NMC Second Life. Ziel hierbei ist es, die Verwendung neu entstehender Technologien zur Unterstützung von Lehrtätigkeiten, Bildung, Forschung und kreativem Ausdruck zu fördern. Dies geschieht mit beachtlichem Erfolg. Über 150 Colleges und Universitäten hat das NMC geholfen, virtuelle Räume bestens zu nutzen. Hierzu gehören Einrichtungen wie MIT, Harvard, Yale, Princeton, USC, Rice und viele andere. Das NMC hat das größte, lernorientierte Projekt innerhalb einer virtuellen Welt aufgebaut. Das gemeinnützige Projekt der NMC hat durch seine Tätigkeit in der virtuellen Welt seine gesamten Kosten eingeholt und trägt sich seit Frühjahr 2007 selbst.



## Second Life unterstützt das NMC im Streben nach Innovation und Kreativität

Seit seiner Gründung hat sich das NMC dazu verpflichtet, neue Kollaborationen und Lerntechnologien zu erforschen und anzunehmen. Im Jahr 2005 wurde das Konsortium auf virtuelle Welten aufmerksam. Larry Johnson, CEO des



### Die Erfahrung von NMC in Second Life in Zahlen ausgedrückt

- 1.500 Besucher pro Woche auf dem virtuellen NMC-Campus.
- Im Jahr 2008 besuchten über 100 Tage hinweg 15.518 Besucher aus 56 Ländern den virtuellen Campus von NMC und blieben im Durchschnitt 98 Minuten dort.
- Das NMC hat seit 2007 6.500 Bildungsanbieter in Second Life eingeführt.
- Fast 100 Second Life-Regionen wurden von NMC-Mitgliedern bis März 2009 entwickelt.

New Media Consortiums, und sein Team verstanden sofort, dass virtuelle Umgebungen ihren Benutzern keine physischen Grenzen setzen und gleichzeitig bedeutungsvolle Interaktion und Kollaboration fördern. Sie fingen an, nach einer Plattform für NMCs Standort in einer virtuellen Welt zu suchen und wählten schließlich im Jahr 2006 Second Life aus. Das NMC bildete dann eine neue Einheit, NMC Virtual Worlds. Diese sollte die Erstellung von virtuellen Hochschulanlagen und Lernbereichen für seine Kunden, d.h. Bildungseinrichtungen und NMC-Mitgliedsorganisationen, anführen. Hieraus resultierte das NMC Campus Project in Second Life.

Lev Gonick, ehemals Vorstandsvorsitzender des NMC, ist CIO der Case Western Reserve University. Herr Gonick war einer der Mitgründer

des NMC Campus Projects. „Das Geschäftsmodell der NMC für virtuelle Welten entspricht seinem Grundsatz, Innovation und Kreativität zu fördern.“ sagte Gonick. „Second Life lädt dazu ein, zu erkunden, eine Gemeinschaft zu schaffen und gemeinsame Interessen und Zwecke zu unterstützen. Dies ist auch Hauptgrundsatz der meisten Universitäten und Colleges. Das NMC Campus Projekt ist eines der aufregendsten Projekte, welches das NMC in seiner 15-jährigen Geschichte in Angriff genommen hat.“

### Das NMC Konferenz-Zentrum ist ein Besuchermagnet

Ursprünglich wurde der NMC-Campus in Second Life gebaut, um NMC-Mitgliedern im virtuellen Raum einen Ort zum Experimentieren zu geben. Jedoch wurde aus dem Konferenz-Zentrum schnell ein Ort für virtuelle Besprechungen, wie die Reihe der MacArthur Foundation über digitale Medien und Bildung und das IBM Global Innovation Jam. Das ursprüngliche Design der Anlage ist inzwischen zu einem vollständigen Campus mit dutzenden gut durchdachten virtuellen Einrichtungen für Besprechungen und Lehrtätigkeiten ausgebaut worden. Es gibt eine Bibliothek, ein Kunstmuseum, ein Konferenz-Zentrum, eine Orientierungsinsel, eine Insel, auf der Objekte mit Open-Content zu finden sind, und vieles mehr. Im Jahr 2008 besuchten über 100 Tage hinweg 15.518 Besucher aus 56 Ländern den



virtuellen Campus von NMC und blieben im Durchschnitt 98 Minuten dort.

Christopher Holden und Beth Sachtjen, die zwei Entwickler der NMC, sind vollzeit damit beschäftigt, das Projekt voranzutreiben. Sie werden von anderen NMC-Mitarbeitern unterstützt. Sie erstellen nicht nur Räume für Mitglieder, sondern geben auch Tipps zur Verwendung sowie Trainingseinheiten. Ein dynamischer Veranstaltungskalender voller Live-Events, eine Fülle an Inhalten aus den



ein wichtiger Bestandteil des NMC-Campus Projekts. Zum Zeitpunkt als dieser Artikel verfasst wurde, gab es 100 Second Life-Regionen, die von NMC-Mitgliedern entwickelt wurden. Zur Liste der Universitäten, die NMC-Mitglieder sind und über ein Universitätsgelände in Second Life verfügen, gehören Princeton, Yale,

robusten Online-Bibliotheken der NMC (einschließlich 7000 Zeitschriften und Forschungsdatenbanken), und Bereiche zum Experimentieren sorgen dafür, dass der NMC-Campus wöchentlich fast 1.500 Besucher anzieht. Dies beweist, dass das NMC nicht nur Lernumgebungen schafft, sondern auch Kunden darin unterstützt, Gemeinschaften aufzubauen.

### Unterstützung einer globalen Lerngemeinschaft in der virtuellen Welt

Viele Mitgliedsorganisationen haben außer den Räumen, die das NMC zur Verfügung stellt, auch ihre eigenen Anlagen geschaffen. Diese sind



die Universität von Südkalifornien, Marshall School of Business, New York University, Pennsylvania State University und internationale



## Links

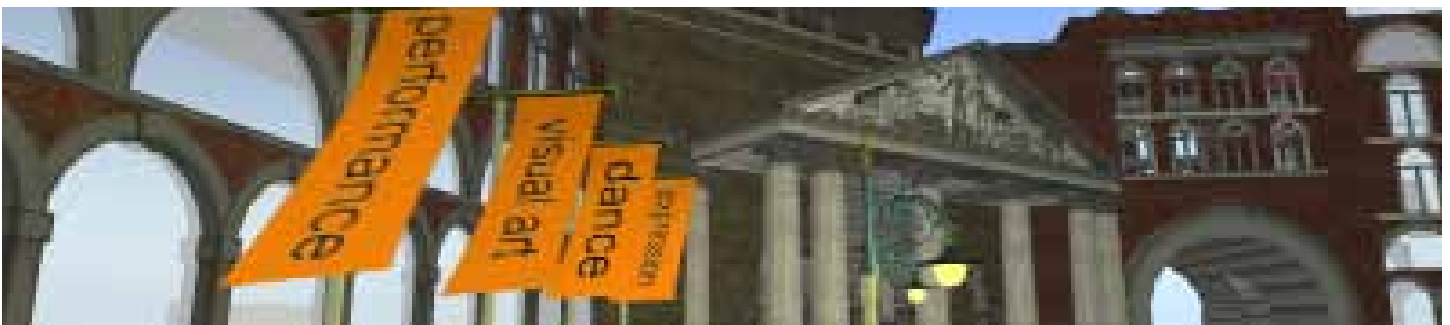
- Ausführliche Details über den Campus sind auf dem NMC-Campus-Wiki zu finden: [http://sl.nmc.org/wiki/Index.php/Campus\\_Calendar](http://sl.nmc.org/wiki/Index.php/Campus_Calendar).
- Das NMC führt jährlich eine Umfrage über Bildungsanbieter in Second Life aus und veröffentlicht die Ergebnisse mit einem Creative-Commons-Lizenzvertrag unter (<http://www.nmc.org/surveys>).
- Die vollständige Geschichte der NMC und aktuelle Aktivitäten sind im NMC Campus Observer (<http://sl.nmc.org/>) und dem NMC-Campus-Wiki (<http://sl.nmc.org/wiki>) zu finden.

Mitglieder wie die Universität von Helsinki und The Open University. Zu dem bunt-gemischten Kreis an weltweiten Mitgliedern und Kunden gehören auch Museen und gemeinnützige Organisationen.

Seit 2007 hat die NMC die beachtliche Anzahl von 11.000 Ausbilder und Studenten in Second Life eingeführt. Diese neuen Mitglieder verwenden Second Life für verschiedene Kollaborations- und Innovationsinitiativen. Für Studenten der Medizin und Zahnmedizin gibt es beispielsweise ein simuliertes Klinikum und Umfeld, um diese auf Situationen vorzubereiten, die sie in der wirklichen Welt erwarten. Virtuelle wissenschaftliche Labors und Kunststudios wurden geschaffen. Studenten aus aller Welt können die virtuellen Universitätsgelände und die dort angebotenen Seminare,

hilft dabei, die NMC-Mitglieder zu informieren und miteinander zu verbinden. Hierin werden Nachrichten sowie Forschungsdetails, Links und Videos über die wachsende in-world-Gemeinschaft herausgegeben und Geschehnisse auf dem virtuellen Campus dokumentiert. Die vom NMC und seinen Mitgliedern veröffentlichten Tipps und Tricks über das Arbeiten und Lernen in der virtuellen Welt sparen Ausbildern wie Dr. Cynthia Calongne von der Colorado Technical University Zeit und Geld. Und so werden Ausbilder wie sie selbst zu in-world-Ausbildern.

Dr. Calongne hat über ein Dutzend Universitäts-Kurse und über 40 Konferenz-Präsentationen und –Seminare über Forschung und Bildung in Second Life gehalten. „Neben Forschung und Konferenzen“, so Dr. Calongne, „bietet die NMC technische Lösungen an, schafft neue



Vorlesungen oder Symposien besuchen, ohne zu verreisen.

### Erfolgsmethoden für qualitativ hochwertige Räume fördern und teilen

Der NMC Campus Observer, eine online-Veröffentlichung des NMCs

Gemeinschaften für Institutionen und hilft dabei, zu identifizieren, was in der Zukunft gebraucht wird. Das NMC hilft jedem Ausbilder, Instruktionsdesigner und –studenten seine eigenen Inhalte zu schaffen, es entmystifiziert den Prozess, wie eine Schule mit limitierten Ressourcen qualitativ hochwertige Lernerlebnisse anbieten kann.“



**„Für das NMC ist Second Life die derzeit fortschrittlichste Plattform einer virtuellen Welt. Und wo auch immer uns diese Technologie hinführt, Second Life ist ein bahnbrechender erster Schritt in Richtung 3-dimensionales Web.“**  
*sagte Larry Johnson, CEO, des NMC vor dem US Congress im April 2008 aus.*

Das NMC konzentriert seine Leistungen weiterhin darauf, die Entwicklung von Lernräumen in Second Life teils durch kostenlose, teils gegen Gebühren zu fördern. Im Frühjahr 2008 hat das NMC 100.000 US\$ in Stipendien angeboten. Diese wurden in 20 Stipendien zu je 5.000 US\$ aufgeteilt. Der Inhalt der erfolgreichen Projektanträge wurde von der NMC gebaut und dann als Open Content veröffentlicht.

Des Weiteren organisiert das NMC jedes halbe Jahr die zweitägige „Series of Virtual Symposia“, bei der Teilnehmer Gemeinschaften aufbauen, neue Bildungswerkzeuge ausprobieren sowie Projekt-Mashups und andere innovative Lernmethoden und –themen erkunden können. „Wir haben genau untersucht, wie man Leute am besten zu Second Life hinführt“, sagte Herr Johnson, „und wie man eine Gruppe von Leuten zusammenbringt.... denn das ist genau das, was wir machen.“ Die Teilnehmer an der Symposia-Reihe sparen Reisekosten und Reisezeit und vermeiden Jetlag, denn sie können sich mit Kollegen in einer facettenreichen, interaktiven Umgebung treffen. Das erste Ereignis war kostenlos. Für die nachfolgenden Symposien erhob das NMC Teilnahmegebühren. Mit diesen Gebühren finanziert das NMC die Entwicklung anspruchsvoller bildungstechnischer Designs und Architektur. Gegen eine Gebühr werden auch Entwicklungsdienstleistungen angeboten.

### Die Bildungstechnologie der Zukunft sind virtuelle Welten

Herr Johnson fasst seine Erfahrung mit Second Life so zusammen: „Ich glaube, man kann mit Sicherheit behaupten, dass fast jedes College und jede Universität über ein Projekt in Second Life verfügt.“ Das NMC wird zweifellos weiterhin eine führende Rolle darin spielen, Bildungsanbieter auf ihrem Weg in die virtuelle Welt zu unterstützen und zu fördern.





### Über das New Media Consortium:

Das New Media Consortium (NMC) ist ein internationales 501(c)3 gemeinnütziges Konsortium, dem mehr als 250 lernorientierte Organisationen angehören. Das NMC beschäftigt sich mit der Erforschung und Verwendung neuer Medien und Technologien. Mit vielen Projekten, einer umfassenden Webseite und einer Reihe von internationalen NMC-Konferenzen regt das NMC Dialoge an und fördert das Verstehen durch die Erforschung aussichtsreicher Ideen, Technologien und Anwendungen. Für weitere Informationen über das NMC besuchen Sie bitte [www.nmc.org](http://www.nmc.org).

Die Emerging Technologies Initiative des NMC konzentriert sich auf das Ausweiten der Grenzen des Lehrens, Lernens und des kreativen Ausdrucks durch die Anwendung neuer Werkzeuge in neuen Kontexten. Der Kern dieser Initiative, das Horizon Project, verfolgt neu entstehende Technologien und bringt den jährlichen NMC-Horizon-Report heraus. Weitere Informationen über die Emerging Technologies Initiative des NMC finden Sie unter [www.nmc.org/horizon](http://www.nmc.org/horizon).

### Über Second Life und Linden Lab

Second Life, die weltweit führende 3-D-Technologie-Plattform, wurde von Linden Lab im Jahr 2003 entwickelt und auf den Markt gebracht. Benutzer, Einwohner genannt, können Inhalte selbst erstellen, mit anderen kommunizieren, Unternehmen gründen, mit anderen zusammenarbeiten und andere ausbilden. Eine ständig wachsende in-world Wirtschaft, in der zwischen Benutzern im Jahr 2008 Geschäfte im Wert von 360 Millionen US\$ abgewickelt wurden, und eine breitgefächerte Anwenderbasis, die Konsumenten, Ausbilder, medizinische Wissenschaftler und große Unternehmen mit einschließt, trugen dazu bei, dass Second Life weltweit zu einer der größten Plattformen für Anwender-erzeugten Inhalt wurde.

Linden Lab wurde 1999 vom Vorstandsvorsitzenden Philip Rosedale gegründet. Der Firmen-Hauptsitz befindet sich in San Francisco. Das Unternehmen entwickelt revolutionäre, tiefgreifende Technologien, die die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, interagieren, lernen und Inhalte erstellen, verändert. Linden Lab ist ein gewinnträchtiges Unternehmen in Privatbesitz. Angeführt von CEO Mark Kingdon verfügt es über mehr als 300 Mitarbeiter in den USA, Europa und Asien.



**Für weitere Informationen**

besuchen Sie unsere deutsche Webseite:

<https://de.secondlife.com>

besuchen Sie unsere Enterprise-Webseite:

[www.secondlifegrid.net/education](http://www.secondlifegrid.net/education)

besuchen Sie unseren Land-Store:

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=de>

besuchen Sie unser Blog:

<https://blogs.secondlife.com/community/community/education>

folgen Sie uns bei Twitter:

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

email: [business@lindenlab.com](mailto:business@lindenlab.com)

Linden Lab

945 Battery Street

San Francisco, CA 94111

USA

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid und die Second Life und Linden Lab Logos sind eingetragene Markenzeichen von Linden Research, Inc.