

Welkom in de Virtuele Wereld

Second Life nader onderzocht



Door:

David B. Nieborg

Jasper Moes

Heleen van der Klink

Esther Weltevrede

& Jet Mok

Juni 2006 - Whitepaper Second Life

Achtergrond

De virtuele wereld brengt complexe, maar wel enorm belangrijke en interessante vragen met zich mee. In het geval van Second Life heeft het vrijgeven van intellectuele eigendomsrechten aan gebruikers geleid tot een unieke, want geheel door gebruikers zelf gecreëerde, wereld. Een wereld met zijn eigen problemen en oplossingen. Gooi je kristallen bol maar uit het raam: de virtuele wereld van Second Life faciliteert een inhoudelijke discussie over de toekomst van de digitale publieke sfeer. Hoe, bijvoorbeeld, journalistiek te bedrijven in (en over) deze virtuele wereld? Daarnaast wordt ingegaan op de vraag waar de grenzen liggen van de vrijheid van meningsuiting als deze, schijnbaar, vervagen. In deze whitepaper wordt in diverse thema's ingegaan op de vraag wat Second Life nu zo bijzonder maakt.

Deze whitepaper is geschreven in opdracht van [De Nieuwe Reporter](#). De Nieuwe Reporter is een groepsweblog en een onafhankelijk platform voor het debat over de toekomst van de Nederlandse journalistiek.

Inhoud

- Inleiding
- 1. Het stimuleren van creativiteit
- 2. Tringo... bingo!!- Over intellectueel eigendomsrecht
 - 2.1 *Het succes van Tringo*
- 3. De digitale publieke sfeer en journalistiek
 - 3.1 *Grensgevallen*
 - 3.2 *Doodstraf*
 - 3.3 *Protest & Rechtspraak*
- 4. Het politieke debat in Second Life
 - 4.1 *Vier partijen*
- 5. De 'Virtual Fourth Estate'
 - 5.1 *Drie interviews met Second Life journalisten*
 - 5.2 *Een gesprek met Sarg Bjornson & Walker Spaight*
- 6. Conclusie
- 7. Over de auteurs

Inleiding

Zomaar een advertentie uit de krant [Metaverse Messenger](#): "Nikkis dating Agency! Need help with your love? Kom naar mijn kantoor in Ambat (130, 76) of IM Nikki Bessie." Dit is niet een datingbureau ergens in het centrum van Amsterdam, of in een buitenwijk van New York. Sterker nog, in de 'echte' wereld is Nikki niet te vinden. Maar de krant waarin deze advertentie staat wel. Om aan de partner te geraken met behulp van Nikki Bessie moet worden ingelogd in Second Life, de virtuele wereld van [Linden Lab](#).

Met de op het eerste gezicht ongebreidelde mogelijkheden die voortvloeien uit makkelijk te hanteren computerprogramma's, goedkope webruimte en toenemende breedbandpenetratie, rijst de vraag: Waar ligt de grens? Is het zinnig om nog onderscheid te maken tussen lezer en schrijver, tussen werk en vrije tijd en tussen, wat we nu nog noemen, de echte en de virtuele wereld? Bieden virtuele werelden niet een mate van vrijheid die ongekend is voor de echte wereld? Neem het razend populaire online rollenspel [World of Warcraft](#). De wereldwijd meer dan zes miljoen abonnees steken een significante hoeveelheid tijd, geld en moeite in 'hun' virtuele wereld. Het groeiende bevolkingsaantal, je zou ook kunnen zeggen 'het *mainstream* worden', van grootschalige virtuele werelden, is dan ook een belangrijke ontwikkeling voor eenieder die enige interesse heeft in de toekomst van de publieke sfeer, mediagebruik, en nieuwe businessmodellen.

Welk thema is eigenlijk niet te onderzoeken aan de hand van virtuele werelden? Drommen journalisten en academici zijn overal aanwezig om proberen te begrijpen, ieder vanuit hun eigen achtergrond, wat er gebeurt in die ongrijpbare wereld. Met name de bloggers van [Terra Nova](#) weten de discussie voorbij de platgetreden thema's te leiden. [Sociologen](#), [economen](#), [juristen](#), [informatici](#), [filosofen](#) en natuurlijk [mediawetenschappers](#) verzamelen zich online om hun krachten te bundelen en te discussiëren over de zin en onzin van (vul maar in).

1. Het stimuleren van creativiteit

De enorme complexiteit van virtuele werelden en de poging om in spellen bepaalde onderdelen van de echte wereld te evenaren, zorgen voor een geheel eigen domein dat ver voorbij de virtuele wereld zelf gaat. Maar als je beter kijkt, valt op dat een overgrote meerderheid van games, zoals World of Warcraft, gebaseerd is op een vrij conservatief model. Je betaalt als speler een maandelijks bedrag en mag zoveel online zijn als je wilt. Veel games bieden de mogelijkheid om onderdelen van het spel aan te passen. Zo kan in het geval van World of Warcraft de [interface](#) aangepast worden. De rest van het spel mag dan geheel vastliggen, alleen al met interface modificaties zijn tienduizenden mensen uren

[zoet](#). Hoewel creativiteit zowel in als buiten het spel duidelijk wordt gestimuleerd, staat in strak omliggende [End User License Agreements](#) (EULA) te lezen dat alle intellectuele eigendomsrechten op de door gebruikers gemaakte toevoegingen, eigendom worden van [de exploitant van het spel](#). In de praktijk betekent dit ook dat het verboden is om de door derden gemaakte modificaties of toevoegingen te verhandelen. Zo liep een 24-jarige Amerikaan al snel tegen de grenzen van het intellectueel eigendomsrecht van World of Warcraft-maker Blizzard op. Hij maakte een *strategy guide* en werd vervolgens aangeklaagd wegens inbreuk op [auteursrecht](#).

Dit moest natuurlijk veranderen. Of cynischer geredeneerd, er moest iemand komen die dacht: "Hé, laat ik geld gaan verdienen aan de creativiteit van honderdduizenden amateur ontwikkelaars". Het Amerikaanse bedrijf Linden Lab gaf in 2003 Second Life vrij. Een spel is het niet echt te noemen. Echte spelregels zijn er niet en er is geen vooraf gesteld doel zoals: versla een draak, of: dood duizend soldaten. Second Life is een virtuele wereld, of voor de science-fiction literatuur liefhebbers een [metaverse](#). Daar zijn er natuurlijk meer van, denk aan de wereld van [Runescape](#), [There](#) of [Habbo Hotel](#). Wat Second Life uniek maakt zijn twee factoren.

Ten eerste is Second Life als software niet te vergelijken met veel andere virtuele werelden. Linden Lab maakt gebruik van [grid technologie](#), zoals uitgebreid beschreven wordt in [deze paper](#) van Linden Lab's *Chief Technology Officer* [Cory Ondrejka](#). Door losse computers aan elkaar te linken, ontstaat een zogenaamde grid. Voor Second Life geldt dat op een computer ruwweg 65 vierkante kilometer grond, inclusief lucht en bebouwing, gesimuleerd wordt. Deze computer is aan vier kanten verbonden met andere PC's en zo ontstaat een wereld die ongelimiteerd uitgebreid kan worden door simpel computers bij te plaatsen. Op dit moment heeft Second Life meer dan 231.000 'bewoners' en bestaat de wereld uit meer dan 1200 PC's die meer dan tachtig duizend vierkante kilometer simuleren. Land is overigens [te koop](#): voor 195 Amerikaanse dollar per maand kun je een PC, dat wel zeggen 65 vierkante kilometer, [huren](#). Voor 512 vierkante meter betaal je vijf dollar per maand. Onderdeel van de techniek van Second Life is dat gebruikers alles kunnen bouwen door middel van een atomistisch systeem van bouwstenen ([primitives](#)). Met een aantal basisfiguren kunnen grotere en complexere creaties gemaakt worden. Een soort virtueel Lego.

De tweede bijzondere factor aan Second Life is, zoals gezegd, het vrijgeven van intellectuele eigendomsrechten, met als [devies](#): "you create it, you own it, and it's yours to sell, rent out or give away for free". Deze beslissing heeft verstrekkende gevolgen gehad. Second Life bestaat bij de gratie van de creaties van haar inwoners. In de praktijk moedigt

het bouwsysteem samenwerking aan. Maak je in Second Life een [avatar](#), kleding, scripts, textures, objecten, of ontwerpen, dan blijft deze jouw eigendom en heb je het recht hiermee te doen wat je wilt. Het behoud van de eigendomsrechten is volgens [Philip Rosedale](#), opperhoofd van Linden Lab, een noodzakelijke stap in de opkomst van een 'echte' online wereld. En op het eerste gezicht loont het. De economie van Second Life floreert. Er zijn *business opportunities* te over. Je kunt nagenoeg [alles worden](#), van voor de hand liggende beroepen als architect, kleding ontwerper en gids, tot het meer exotische privé-detective, tatoeage artiest, prostituee, of gamer.

2. Tringo... bingo!! - Over intellectueel eigendomsrecht.

Je kúnt ongelooflijk rijk worden in de virtuele wereld, maar dan moet je de kleine lettertjes willen lezen. Zoals Martijn de Waal al schreef in de [bespreking](#) van het recente rapport van het Sociaal Cultureel Planbureau over de digitale generatie: "[Het internet van vandaag is een publieke sfeer] waarin jongeren worden verleid tot het zelf creëren van content en het delen van informatie in een zeer commerciële omgeving, waarin bedrijven als Microsoft de regels bepalen." Het volledig vrijgeven van intellectuele eigendomsrechten is een mooie gedachte. Maar als we de [Terms of Service](#) (ToS) van Second Life erop nalezen, vallen meteen een aantal punten op die de utopie doen veranderen in een dictatuur. Deze dictatuur mag democratische trekjes hebben en in de praktijk is er alleen maar lof voor de keuzes van Linden Lab, er staan toch nog redelijk wat wetten in de weg. Hoe virtueel Second Life ook mag zijn, er kunnen ook Amerikaanse wetten in de weg staan, zoals de omstreden Digital Millennium Copyright Act (DMCA). Linden Lab geeft aan volledig mee te werken in het geval van het schenden van de DMCA.

Door akkoord te gaan met de ToS, geef je Linden Lab het recht om *royalty-free* gebruik te maken van alle door jou gemaakte content. Linden Lab mag zonder opgaaf van reden jouw content gebruiken, reproduceren, en zelfs een derde partij opdracht of het recht geven dit met jouw intellectueel eigendom te doen. Daarnaast mogen alle data op de servers naar believen veranderd, verplaatst of zelfs verwijderd worden. Het geweldige kasteel dat je in de kostbare vrije avonduren van het afgelopen half jaar hebt gemaakt, en duizend echte dollars waard is, kan de volgende dag zonder opgaaf van reden verdwijnen. Tevens behoudt Linden Lab het recht om elk account te wijzigen of zelfs te verwijderen om welke (of geen) reden dan ook. Ook al krijgen de bewoners intellectuele eigendomsrechten, het account dat nodig is om toegang te krijgen tot Second Life blijft eigendom van Linden Lab en deze kan hiermee doen en laten wat ze wil.

Hoe triviaal dit probleem ook mag lijken, de eerste rechtzaak om virtueel goed dient zich aan. De twijfelachtige eer komt toe aan [Marc Bragg](#), advocaat in de Verenigde Staten. Na

investering van enkele duizenden echte dollars in virtueel land is hem de toegang tot zijn account geweigerd. Bragg had [een manier](#) gevonden om land op de officiële Second Life veiling te kopen ver onder de reguliere marktwaarde. Door het land hierna weer te verkopen voor een normale prijs, hoopte hij een aanzienlijke winst te boeken. Zijn "hack-methode" werd ontdekt door Linden Lab die ogenblikkelijk zijn account bevroor, waarop Bragg naar de rechter stapte met een schadeclaim van \$8000. Volgens de ToS heeft Bragg echter geen poot om op te staan en het is onwaarschijnlijk dat Linden aan het kortste eind gaat trekken, mede gezien het feit dat rechtbanken in de V.S. zich over het algemeen strikt aan licentie overeenkomsten houden.

2.1 Het succes van Tringo

Tegenover deze misschien wat sullige rechtzaak staat een veelvoud aan positieve geluiden van en over de bewoners van de virtuele wereld. De bevolking groeit gestaag en ook de economie zit met een huidige waarde van \$65 miljoen dollar per jaar in de lift. Massaal grijpen mensen de mogelijkheden van Second Life aan om handel te drijven en diensten op te zetten, zoals de succesvolle projectontwikkelaar Anshe Chung dat doet. Men kan overal Linden Dollars mee verdienen en deze dollars kunnen op de officiële wisselkoersenbeurs LindeX omgezet worden in keiharde echte Amerikaanse dollars.

Hoe complex Second Life kan worden wat betreft het vervagen van grenzen tussen echt en virtueel, bewijst het geval Tringo. Een Second Life inwoner met de naam Kermitt Quirk (in het echte leven Nathan Keir) ontwikkelde Tringo, een spel dat in essentie een combinatie van Bingo en Tetris is. Het spel werd boven verwachting populair (in Second Life) en trok de aandacht van voormalig CEO van Real Networks, tevens Second Life inwoner, Sean Ryan. Na in Second Life onderhandeld te hebben met Kermitt over de wereldwijde licentie rechten, mocht Ryan zich eigenaar noemen van Tringo. In April 2006 is het spel uitgebracht voor Nintendo's handheld console de Gameboy Advance en later dit jaar zal het spel ook op andere platformen worden uitgebracht. Het succes van Kermitt/Keir bewijst dat creativiteit inderdaad gestimuleerd wordt met het vrijgeven van intellectuele eigendomsrechten.

Echt uniek is het behoud van het eigendomsrecht in de bredere virtuele wereld natuurlijk niet. Virtuele "steden" in de blogosfeer zoals Tripod of GeoCities hebben al sinds oprichting in hun ToS staan dat alle content gemaakt door de gebruikers ook daadwerkelijk van deze gebruikers is. Toch ging het bij laatstgenoemde "mis": toen GeoCities in 1999 door Yahoo voor tien miljard gulden werd opgekocht, kregen de miljoenen gebruikers te lezen dat hun content vanaf dat moment eigendom was van Yahoo. Een golf van protest was het gevolg en Yahoo zag zich, door de drastische daling in gebruikers, genoodzaakt het eigendomsrecht weer terug te geven.

De populariteit van blogs en de mogelijkheid tot reclame-inkomsten hebben de Volkskrant doen besluiten ook gratis webspace aan te bieden. In de gebruiksvoorwaarden staan vooral de rechten van de Volkskrant, zoals het rechtenvrij gebruiken van content van bloggers (overigens wel inclusief bronvermelding). Volkskrant verwijst nog een keer extra naar de website Ius Mentis waar de rechten van bloggers overzichtelijk op een rijtje staan. En daar staat glashelder, wat overigens ook in ons burgerlijk wetboek beschreven staat, namelijk dat elk oorspronkelijk werk automatisch is beschermd door het auteursrecht. Tenzij je daar natuurlijk afstand van doet door akkoord te gaan met een eindgebruikers overeenkomst. Second Life gaat verder dan de vele online sociale netwerken en games. Het is een echte online wereld met een volwaardige publieke sfeer waar creativiteit en handelsgeest de vrije loop krijgen. In die zin is het vrijgegeven intellectuele eigendomsrechten een unicum te noemen en een mooie gelegenheid om die rechten te benutten en wellicht om te zetten in harde valuta. Bedenk wel: ook al staat de discussie over hoe het recht in deze virtuele werelden moet worden toegepast nog in de kinderschoenen, geld verdiend in de tweede wereld dient net als in de eerste opgegeven te worden bij de belastingdienst.

3 De digitale publieke sfeer en journalistiek

Wat is Second Life voor soort wereld? Is het een land of een bedrijf? Heeft Second Life escapisme als doel of komen de echte en virtuele wereld samen? En, is de discussie die zich hierover afspeelt binnen Second Life tekenend voor vergelijkbare digitale domeinen? Of is het een voorbode?

3.1 Grensgevallen

Zoals duidelijk naar voren komt in [deel 1](#) van dit onderzoeksthema is Second Life in zekere zin een dictatuur. Het mag dan een virtueel land zijn, het bedrijf Linden Lab is rechter, politie en wetgever. Als bedrijf bezit Linden Lab de soevereine macht om Second Life te beëindigen of leden die te veel last bezorgen uit de wereld te zetten. Second Life als land is opgebouwd door zijn bewoners en is daarom eerder een *service provider* dan een traditionele spelaanbieder. Philip Linden, de oprichter van Second Life [verklaart](#) dan ook: "Second Life is about building a country" – met een eigen maatschappij en economie.

In de praktijk is de Second Life wereld te veelomvattend en gevarieerd om alles en iedereen op een economisch efficiënte manier in de gaten te houden, waardoor bewoners op zichzelf zijn aangewezen. Econoom Edward Castronova [omschrijft](#) daarom het bestuursmodel van de synthetische wereld als opgebouwd uit momenten van onderdrukkende tirannie omringd door wijdverbreide anarchie.

De grenzen van wat mag en niet mag in de virtuele wereld mogen dan zijn vastgelegd in de End User License Agreement en Terms of Service, met de nagenoeg ongebreidelde vrijheid van de makers/bewoners worden de grenzen van wat wel en niet mag regelmatig opgezocht. Toch zijn er twee basisprincipes waaraan iedereen zich dient te houden. Ten eerste is het niet toegestaan Second Life community, servers of andere systemen door middel van objecten, scripts of acties, aan te vallen. Ten tweede zijn er gedragsregels opgesteld die onder andere intolerantie, het bestoken met reclame (spammen) van medebewoners, onzedelijk gedrag en het verstoren van de openbare orde verbieden.

3.2 Doodstraf

Maar wie bepaalt wanneer deze gedragsregels zijn overtreden? Wie bepaalt welk onzedelijk gedrag en welke verstoring van de openbare orde niet door de beugel kunnen? Linden Lab behoudt het recht naar eigen inzien te beslissen of de regels zijn overtreden zonder verantwoording af te leggen aan een derde, objectieve partij.

Een relatief milde, en naar eigen zeggen grappig bedoelde straf, is verbanning naar het '[cornfield](#)': een graanveld met enkel een tractor en een zwart-wit televisie met één zender, waar de bewoner verplicht een bepaald aantal dagen moet doorbrengen zonder contact te hebben met andere bewoners. Geheel naar Amerikaans model geldt er in Second Life het equivalent van de doodstraf; het beëindigen van het account en de daarmee opgebouwde sociale contacten, zakenrelaties, gegenereerde geld, gecreëerde content en avatar. Nu zal de oplettende gamer opmerken dat het heel gebruikelijk is dat accounts opgeheven kunnen worden door spelbedrijven, zonder dat zij daar verantwoording voor hoeven af te leggen. Echter, de makers van Second Life pogen hun virtuele wereld zo veel mogelijk op de werkelijke maatschappij te laten lijken en vanuit dat perspectief is de virtuele doodstraf een zware en niet alom geaccepteerde strafmaatregel. Zeker met de (groeierende) financiële belangen van diverse bewoners in het achterhoofd.

In de praktijk wordt de doodstraf niet zomaar gegeven maar volgt een proces van waarschuwing, verbanning en verwijdering. De beruchte Second Life gangster BallerMoMo King is [beroemd](#) om het inhuren van getalenteerde bewoners voor het programmeren van krachtige wapens die medebewoners door de wereld heen konden schieten. Als een echte Pimp, omringd door bodyguards en 'Momo's Ho's', paradeerde zijn geblingde karakter door Second Life.

Eenmaal liet hij als een ware terrorist bommen vervaardigen die zoveel rook en vuur produceerden dat servers overbelast raakten. BallerMoMo King is te ver gegaan, zo stelt Linden Lab. Met als gevolg verwijdering van niet alleen MoMo's mansion maar ook het

account van Momo's eigenaar. Doorgaans valt het mee met de ijzeren hand van Linden Lab en laat het bedrijf het initiatief van het melden van ongeoorloofd gedrag bij de bewoners. Bewoners kunnen ongeoorloofd gedrag door middel van een 'abuse report' melden, waarop elke klacht individueel bekeken wordt.

3.3 Protest & Rechtspraak

Dat er een levendige publieke sfeer is, blijkt uit het '[geval Divine](#)'. Een aantal maanden geleden is bewoner Lazarus Divine begonnen met het opkopen van smalle stroken grond naast gebouwen van andere bewoners en heeft daar billboards [geplaatst](#) met de tekst: "SUPPORT OUR TROOPS. End the Illegal War in Iraq. Restore US Credibility. IMPEACH BUSH".

Net als in de echte wereld is de waarde van grond mede afhankelijk van locatie en uitzicht. Vele bewoners zagen de waarde van hun huis direct kelderen. Bovendien waren veel bewoners niet gecharmeerd van de esthetica van de borden, en al helemaal niet van de (politieke) boodschap. Verschillende klachten zijn er ingediend bij Linden Lab, maar het mocht niet baten. Vooralsnog zijn noch de billboards, noch het account van Lazarus Devine verwijderd.

De Second Life bewoners hebben diverse machtsmiddelen tot hun beschikking wanneer zij het niet eens zijn met de beslissingen van Linden Lab. Een rechtzaak aanspannen in de echte wereld is een oplossing, zoals in deel 1 al is getoond. Een andere oplossing is in het leven geroepen door de bewoners zelf. Aangezien de makers van Second Life het opzetten van een eigen bedrijf stimuleren, hebben twee rechtenstudenten een rechtbank [geopend](#) in Second Life, de [The Metaverse Superior Court](#).

Het idee achter deze rechtbank is dat bewoners geschillen kunnen laten voorkomen die getoetst worden aan de hand van de Community Standards, de '[Declaration of the Rights of Avatars](#)' en bestaande rechtsprincipes zoals het internationale recht en het merkenrecht. Het is hierdoor mogelijk medebewoners, maar belangrijker nog, Linden voor te laten komen. Als laatste redmiddel kunnen bewoners de pers inschakelen om de publieke opinie te beïnvloeden en Linden tot herziening te dwingen, want Second Life kent een zeer bloeiende *fourth estate*.

4. Het politieke debat in Second Life

Doordat alle content gecreëerd wordt door leden en er elke dag meer leden bij komen, betekent dit dat de wereld langzaam maar zeker verandert. Elk lid heeft een unieke kijk op hoe de wereld eruit zou moeten zien. Hierover ontstaan discussies onder de leden die naar

boven komen wanneer er problemen ontstaan. Bewoners polariseren over bepaalde zaken en voelen zich daar vaak in gesteund door gelijkgezinden. De kernvraag die hierin meespeelt is of de virtuele wereld losstaat van de echte wereld en escapisme als doel heeft of dat de virtuele wereld en de echte wereld steeds meer samenkomen. Is Second Life een land of een bedrijf en zijn meer regels wenselijk of juist minder?

4.1 Vier partijen

Aimee Weber, bewoonster van Second Life, heeft de bewoners gecategoriseerd volgens vier verschillende politieke ideologieën. Deze partijen zijn spontaan ontstaan en 'het vierpolen spectrum' dat Weber beschrijft, scheidt de libertarianen van de socialisten en de liberalen van de conservatieven. Deze indeling is gebaseerd op de ideeën van de bewoners van Second Life en op de manier waarop ze de virtuele wereld zien. Centrumlinks ziet Second Life letterlijk als een nieuw land, centrumrechts als een (financieel lucratief) software platform, libertariaans links het liefst als een anarchistische staat en autoritair rechts ziet Second Life het liefst functioneren als een game, waar vrijheid wordt ingeperkt om het zo plezier zo groot mogelijk te maken.

De vier partijen die hieruit voortvloeien hebben ieder een andere visie op hoe de virtuele wereld is, of zou moeten zijn. De nationale partij; bewoners die Second Life het liefst zien als een land met redelijk veel regels, verwachten van Linden Lab openheid in de regelgeving en enige democratische invloed op die regelgeving. Bestuurlijke interventie wordt geaccepteerd zolang het maar democratisch gebeurt. Vrijheid van meningsuiting wordt belangrijk gevonden, al wordt er vaak gevraagd om officiële sancties tegen vervelend gedrag. In het voorbeeld van het billboard voorval zou de nationale partij het wenselijk vinden dat Linden Lab optreedt tegen Lazarus Devine en opkomt voor de belangen van medebewoners.

De platform partij ziet Second Life als een software platform. Second Life is een particulier bedrijf in het bezit van Linden en investeerders met redelijk veel regels. Deze regels moeten bepaald worden door Linden Lab en niet via democratische wegen. Als Linden Lab besluiten neemt, stemmen de gebruikers met hun portemonnee zijn ze van mening. Bestuurlijke interventie wordt geaccepteerd zolang het om orde handhaving gaat, hoewel het creëren van bijvoorbeeld artificiële condities, zoals het verdelen van rijkdom, afgekeurd wordt. In het billboard voorbeeld zijn de platformers blij met het optreden van Linden Lab; namelijk geen optreden. Een voorbeeld van een platformer is de maker van Tringo; hij heeft Second life als platform gebruikt voor zijn eigen onderneming. Met behoudt van zijn IP-recht heeft hij vervolgens zijn uitvinding verkocht aan gameontwikkelaars in de First Life.

De game partij ziet Linden als een gamebedrijf en verwachten dat Linden invloed uitoefent om de wereld zo leuk mogelijk te maken voor iedereen. De wereld moet bestuurd worden vanuit gameregels in plaats van de vrije markt economie. Bijvoorbeeld het worden van een top journalist in Second Life moet minder afhangen van First Life kwaliteiten. En meer van overwinningen op uitdagingen gecreëerd door Linden Lab. Regels binnen Second Life moeten als doel hebben het spelgenot binnen de virtuele wereld te vergroten. Een straf voor het plaatsen van billboards zou op zijn plaats, menen de game partijleden, als het spel de spelervaring minder wordt. Een mogelijke straf vanwege het kelderen van de woningprijs van omwonenden, wordt dus niet gezien als een reden om sancties op te leggen. De waarde van de Linden Dollar vinden de gamers niet van belang, tenzij het dient als spel element.

Tot slot de leden van de vrijheid partij, zij geloven in Second Life als land. Een land dat eigenlijk weinig doet. Censuur is uit den boze en vrijheid van meningsuiting het grootste goed. Linden Lab moet zich verder niet bemoeien met creatieve input van bewoners maar zich enkel bezig houden met de software. De bewoners zorgen wel voor de community. In het billboard voorbeeld vinden deze bewoners de billboards geen probleem; iedereen is vrij te bepalen wat ze creëren en uitdragen. Bovendien zou een verbod leiden tot inperking van (esthetische) vrijheid voor iedereen en daar zijn ze geen voorstander van. Ieder is vrij te bepalen wat ze binnen Second Life doet, of dat prostitutie, maffiapraktijken, geld verdienen, politiek bedrijven of mooie huizen bouwen is.

Binnen Second Life zijn deze vier, en waarschijnlijk nog meer, visies vertegenwoordigd in verschillende communities. Tot nu toe is er plaats voor deze vier visies al hebben sommige meer overwicht dan anderen. Zo zijn de gamers duidelijk in de minderheid. De vraag die dan ook naar voren komt is of en in welke mate Second Life in de komende jaren een evenwichtige wereld kan blijven voor de vier partijen.

5. De 'Virtual Fourth Estate'

Het grootste deel van de journalistieke praktijk die met Second Life samenhangt, speelt zich niet binnen Second Life af maar op het web. Via blogs, websites en nieuwsbrieven houden bewoners elkaar op de hoogte.

De vele gebeurtenissen in Second Life - de gevallen van Momo, Tringo en noem maar op - zijn een dankbaar onderwerp voor bloggers, amateurjournalisten en professionele verslaggevers. Daar komt nog eens bij dat het gebruikelijk is om een beroep te hebben in Second Life en journalist is een aantrekkelijke optie voor veel bewoners. In Second Life zelf

is het aanbieden van kranten en nieuws door derden, met name vanwege een aantal technische beperkingen, een stuk minder gebruikelijk. De uitzondering op de regel is het erotische magazine [Slustler](#). Op het web zijn er vele gespecialiseerde blogs te vinden die ingaan op [mode](#), [architectuur](#), of '[celebrities](#)'.

Het interessantst zijn toch wel de Second Life kranten. De [Second Life Herald](#) is het bekendst. Opgericht door [Peter Ludlow](#), hoogleraar filosofie aan de universiteit van Michigan, bericht deze krant over de juridische, sociale en economische gevolgen van het leven in een virtuele wereld. De krant doet aan als een tabloid, aangezien de [erotische aspecten](#) - lees: 'page 6 girls' - van Second Life een prominente plaats op de website hebben.

De [Metaverse Messenger](#) (MM) gaat verder en is een krant die in pdf-formaat aangeboden wordt. De MM is zeker de moeite van het lezen waard en zal niet-Second Life bewoners op zijn minst intrigeren. De krant lijkt wat betreft inhoud en structuur verdacht veel op de gratis OV-krantjes Metro en Spits. De krant bevat een horoscoop, een strip, maar bovenal barst het van de advertenties. Er is reclame voor alles wat je maar kan bedenken. Full colour spreads met de laatste mode en woninginrichtingen worden afgewisseld met aankondigingen van bewonerbijeenkomsten in de echte wereld.

Hoe dicht de echte en virtuele wereld elkaar raken blijkt uit de interviews die wij hadden met een drietal journalisten. Twee 'werken' er bij de MM en de ander is hoofdredacteur van de Second Life Herald. Zoals gezegd zijn er volop journalistieke uitingen binnen en buiten Second Life. Over de 'virtuele wereld': wat is het, wie speelt het en waarom? Maar ook over wat er in die wereld gebeurt: wie trouwt met wie? Waar is Linden Lab mee bezig? Welk nieuw bedrijf is gestart en wat doet de Linden dollar vandaag? Er wordt geschreven over de economische, politieke en sociale gebeurtenissen binnen het spel. Een interessante vraag is dan ook welke keuzes er gemaakt worden op de virtuele krantenredacties. Gedraagt Linden Lab zich daadwerkelijk als een dictator en mag daarom niet alles gepubliceerd worden, of valt het in de praktijk allemaal reuze mee?

5.1 Drie interviews met Second Life journalisten

Katt Kongo is de oprichter en hoofdredacteur van de Metaverse Messenger (M2). Katt Kongo is haar Second Life naam. In 'first life' heet ze Kristan Hall en woont ze in de Amerikaanse staat Texas.

Wat is jouw taak bij M2?

Katt: Ik ben met M2 begonnen in augustus 2005 omdat ik Linden dollars wilde verdienen in Second Life, zonder US dollars weg te halen bij mijn familie. En ik miste het om bij een krant te werken. Ik heb vijf jaar bij een universiteitskrant gewerkt en daarna twee jaar bij een weekblad. Daarna ben ik fulltime fictie gaan schrijven. Ik kwam erachter dat ik de journalistiek heel erg miste. Het praten met mensen en het schrijven over hun ervaringen doe ik nu voor M2.

Wat wil je met M2 bereiken?

Katt: Mijn doel is tweeledig. Ik wil een betrouwbare en waardevolle nieuwsbron voor inwoners van Second Life maken en een goede manier bieden om reclame te maken voor hun goederen en diensten.

Waarover schrijven jullie en waarom typeert dat M2?

Katt: We hebben geschreven over 'Real Life' meets 'Second Life' gebeurtenissen. Bijvoorbeeld '[BBC Radio's Big Weekend](#)' (PDF) en het City Stages live concert (PDF) . We schrijven over de manieren waarop Second Life wordt gebruikt door muzikanten, kunstenaars, zakendeals en educatieve platformen. De zaken waarover we schrijven zijn net zo divers als onze lezers.

Waarom is de krant alleen op een website in PDF-formaat te lezen en niet ingame?

Katt: De enige manier om de krant in-world te hebben is door de pagina's tot JPGEG's om te zetten, te importeren in Second Life en de teksten op een virtueel object te zetten. Dat maakt de teksten echter niet leesbaarder en dus gebruiksonvriendelijk. Zodra Linden Lab HTML implementeert zullen we dat gebruiken om de krant ook in-world uit te brengen. (noot: op dit moment is Linden Lab bezig met de [integratie](#) van de browser Firefox in Second Life) .

Wie schrijven stukken voor de Metaverse Messenger?

Katt: Op dit moment hebben we 25 journalisten. Tussen de vaste schrijvers zitten grote verschillen in ervaring. Ikzelf heb een journalistieke opleiding gedaan en heb jaren als journalist gewerkt. Sommige van onze schrijvers zijn gamers, bijvoorbeeld Jazz Lomax. Andere zijn academici, zoals bijvoorbeeld Christien Sunzu, die in real life professor is.

Is M2 onafhankelijk?

Katt: Ja. De Metaverse Messenger is een onafhankelijke publicatie.

Heeft Linden Lab iets te zeggen over de inhoud van M2?

Katt: Nee, Linden Lab heeft geen richtlijnen waaraan wij ons moeten houden. Soms vragen ze ons te schrijven over iets dat zij aan het doen zijn. Maar ze hebben nog nooit gevraagd iets NIET te schrijven. En als ze dat wel zouden vragen zouden wij doen wat voor ons het beste voelt. Linden Lab lijkt een beetje op de overheid. Een burgemeester van een stad kan een lokale krant vragen een bepaald artikel over misbruik van campagnegeld niet te publiceren. De krant doet dan natuurlijk wel. Het publiek heeft het recht te weten wat er speelt. Ook de inwoners van Second Life. M2 werkt dus net zo.

Zijn er grenzen aan wat je mag publiceren?

Katt: De enige grenzen die er zijn, stel ik. Erotiek bijvoorbeeld, is gigantisch belangrijk in Second Life. Toch heb ik besloten om dat gedeelte niet te beschrijven in mijn krant. Door die keuze bereik ik een groter publiek.

Gelden dezelfde ethische regels als je schrijft voor M2 als in het 'echte journalistieke leven'?

Katt: Absoluut. Ons motto is: een echte krant voor een virtuele wereld. Ik wil dat onze krant net zo is als kranten uit de 'vleselijke wereld'. Ethiek is ontzettend belangrijk voor een krant en ik ben er trots op dat mijn krant en mijn team zich daar zo serieus mee bezig houdt.

Voor wie is M2 bedoeld?

Katt: Leden van de Second Life community die geïnteresseerd en betrokken zijn bij Second Life.

Hoeveel lezers heeft M2?

Katt: Op dit moment hebben we 11.400 lezers en dat aantal groeit met 500 tot 2000 per maand. In april hadden we er ruim 9000. We krijgen veel input van lezers, bijvoorbeeld de aankondigingen van verlovingsen en trouwerijen, brieven aan de hoofdredactie en persberichten. (noot: op dit moment heeft Second Life zo'n 250.000 bewoners van wie er ruwweg 3000 tegelijk online zijn).

5.2 Een gesprek met Sarg Bjornson & Walker Spaight

Twee interviews met journalisten die berichten over het wel en wee van de bewoners van Second Life: Sarg Bjornson en Walker Spaight. [Sarg Bjornson](#) (24) is journalist voor de Metaverse Messenger (M2) in Second Life. Toen hij in oktober 2005 op een website over MMORPG's kwam zag hij een vacature en solliciteerde hij. In zijn 'first life' studeert hij Telecommunications Engineering in Madrid en loopt hij stage.

Hoe betrokken ben je bij de Second Life community?

Sarg: Zo betrokken als de tijd in het echte leven me toestaat. Ik help vooral nieuwe inwoners van Second Life. Ik ben een mentor in een vrijwilligersclub die nieuwkomers ondersteunt. Daarnaast schrijf ik als online journalist voor de M2.

Waarom werk je voor M2?

Sarg: Ik ben gek op schrijven, zowel in het Engels als Spaans, mijn moedertaal. Schrijven voor M2, in het Engels, is een goede manier om mijn schrijfvaardigheid te verbeteren. Toen ik, in Second Life, het gebouw van Metaverse Messenger bezocht dacht ik: waarom niet?

Denk je dat dezelfde ethische standaarden gelden voor het schrijven van een virtuele krant?

Sarg: Absoluut. Ik heb de afgelopen jaren veel onethisch gedrag gezien bij journalisten uit de echte wereld. Vooral als het ging om de heksenjacht in Spanje tegen de roleplaying games. In mijn artikelen probeer ik altijd neutraal te zijn en niet te betrokken te raken bij zaken waar ik over schrijf. Dat lukt niet altijd, want soms ben ik zo enthousiast dat het wel tot de tekst doordringt...

Welk artikel is typisch jouw artikel voor de M2?

Sarg: Het beste stuk dat ik tot nog toe heb geschreven is 'Till Lag do us apart' ([PDF](#)). Daarin beschrijf ik over intieme relaties in Second Life. Wat houden die precies in? Ik denk dat ik beide kanten van de zaak heb laten zien op een heel objectieve manier.

Walker Spaight

Een derde interview hadden we met Walker Spaight (in het echt beter bekend als Mark Wallace). Wallace is uitgever en hoofdredacteur van de Second Life Herald en schrijft in het echte leven voor [Wired](#), de New York Times en diverse andere bladen. Enige weken plaatste hij een [oproep](#) voor een nieuwe *managing editor*: "Help Wanted: Underpaid, Overworked Managing Editor of the Second Life Herald". Deze wordt betaald met 100 echte dollars per maand en moet daarvoor een verhaal per dag schrijven. Op dit moment heeft de Herald duizend unieke hits per dag maar mocht het aantal bezoekers stijgen dan zal het salaris ook toenemen. De Herald is gratis en wordt geheel gefinancierd door advertentie-inkomsten.

Wie werken er voor de SLH en wat doen zij precies?

Spaight: De staf van de SLH bestaat uit mijzelf, ik ben freelance journalist. En we hebben Urizenus Sklar, professor filosofie, en Matthias Zander, student. Overigens zijn dit hun Second Life namen. Op onregelmatige basis krijgen we vanaf een roterende staf die bestaat

uit freelance journalisten, artikelen als ze een leuk idee hebben of iets opmerkelijks meegemaakt hebben. Het is lastig mensen op vaste basis te krijgen. De meeste bewoners van Second Life worden dat niet omdat ze over anderen willen schrijven.

Waarom schrijf jij voor de SLH?

Spaight: De reden dat ik voor de SLH werk is omdat het een uitgelezen kans is om de gemeenschappen in cyberspace te zien ontstaan. Een tweede reden is dat ik een waardevolle service verleen door een kritische blik te werpen op wat er nu exact gebeurt in deze werelden.

Is de SLH onafhankelijk en welke criteria hanteren jullie voor het plaatsen van stukken?

Spaight: De Herald is compleet onafhankelijk van Linden Lab. Linden Lab neemt zo nu en dan contact met ons op om hun ongenoegen te uiten (of, heel zelden, hun genoegen) over wat we gepubliceerd hebben. Maar, ze hebben geen enkele stem wat er in de krant komt. We staan ons erop voor dat we de luis in de pels zijn, de meest kritische nieuwsbron binnen Second Life. We hanteren evenwel bij het plaatsen van stukken twee belangrijke principes. We publiceren geen *off-the-record* informatie en we zullen nooit zonder toestemming de ware identiteit van Second Life bewoners onthullen.

Hanteert de SLH dezelfde ethische standaarden zoals die bij papieren (echte) kranten gehanteerd worden?

Spaight: We hanteren min of meer dezelfde ethische waarden als een onderbemande lokale krant. We missen vaak de tijd om diepgravend onderzoekswerk te verrichten voor een verhaal. De SLH is erg opiniërend, maar in tegenstelling tot wat wel eens gezegd wordt, verzinnen we nooit iets.

Wat is de doelgroep van de SLH?

Spaight: Iedereen die in Second Life woont of geïnteresseerd is wat er gebeurt in virtuele werelden.

Krijgen jullie veel reacties van lezers?

Spaight: We hebben een vrij actief lezerspubliek. Hoewel veel mensen ons bekritisieren is ons lezersaantal, sinds we in oktober 2003 begonnen zijn, alleen maar gegroeid.

Wat is het doel van de SLH?

Spaight: We willen slechts een kritisch blik werpen op virtuele werelden en op de manier hoe deze werelden bestuurd worden. Uiteindelijk kijken we het grootste deel van de tijd om naar Jan met de pet.

Waarom hebben jullie geen krant in de wereld zelf?

Spaight: Dat is een kwestie van een gebrek aan middelen. We hebben geen tijd om ons in Second Life ook te laten gelden. Maar we zijn dus op zoek naar een nieuwe managing editor en we hopen dat hij ons hiermee wil gaan helpen.

6. Conclusie

Het mag duidelijk zijn dat de virtuele wereld op dit moment ontgonnen wordt. Met de unieke openheid van Second Life is het geheel nog niet gezegd dat de gemeenschappelijk en gemoedelijke wereld van Second Life zo open blijft als hij nu is. Nu zijn het nog vooral mensen met een journalistieke en academische achtergrond die het journalistieke debat aanvoeren. Ontwikkelaar Linden Lab doet er alles aan om een goede verstandhouding te houden met haar bewoners. Het is een moedige stap geweest om het intellectuele eigendomsrecht vrij te geven. De cynicus zal hier louter een commercieel motief in zien. Maar als je kijkt naar de plannen van de mannen die aan het hoofd van Linden Lab staan, dan staat Second Life nog maar aan het begin van een in theorie oneindige wereld met evenzoveel mogelijkheden.

De makers hebben al aangegeven in de toekomst de techniek achter Second Life te willen *open sourcen*. De techniek, bestaande uit enerzijds een grid structuur en anderzijds een Lego-achtig bouwsysteem, laat dit ook makkelijk toe. Kijkend naar open gemeenschappen als Wikipedia is er, met een optimistisch blik naar voren, heel wat te verwachten van Second Life. In vergelijking met succesvolle commerciële tegenhangers als World of Warcraft is er een virtuele wereld te winnen. En is het eens te meer aan de bewoners zelf om van deze nieuwe wereld, vol kansen en mogelijkheden, iets unieks te maken. Als studieobject en [petrischaal](#) is Second Life nu al meer dan geslaagd!

7. Over de auteurs

David B. Nieborg is onderzoeker en docent aan de Universiteit van Amsterdam. Zijn onderzoek richt zich met name op games en game cultuur. David schrijft voor diverse bladen en kranten over zijn hobby: Gamen. Jasper Moes, Heleen van der Klink, Esther Weltevrede zijn drie enthousiaste studenten aan de Universiteit van Amsterdam en hebben een belangrijk deel van het onderzoekswerk van deze whitepaper op zich genomen. Jet Mok is journalist en is verantwoordelijk voor alle interviews. Nagenoeg alle tekst in deze whitepaper is eerder verschenen op de Nieuwe Reporter. De paragraaf 'politieke partijen in Second Life' is voor de volledigheid aan dit document toegevoegd.

Eerder verschenen als

- "De 'Virtual Fourth Estate' (2)" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=483>. Juni 16, 2006.
- "De 'Virtual Fourth Estate' (1)" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=482>. Juni 15, 2006.
- "De digitale publieke sfeer en journalistiek" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=478>. Juni 14, 2006.
- "Tringo... bingo!!" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=476>. Juni 13, 2006.
- "Echte dollars in een virtuele wereld" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=474>. Juni 12, 2006.
- "Welkom in de Virtuele Wereld - Second Life nader onderzocht" 2006. In De Nieuwe Reporter. Beschikbaar: <http://www.denieuwereporter.nl/?p=472>. Juni 12, 2006.

Met dank aan

Theo van Stegeren & Mark Meadows



Juni - 2006