

„Virtuele wereld niet meer weg te denken”

TILBURG - „Dus als wij een inval van de FIOD naspelen in Second Life, kan de eigenaar van dat programma al die gegevens opslaan?” Verschrikt kijkt een medewerkster van de Belastingdienst naar de sprekers tijdens een symposium over de juridische en sociale vraagstukken van onlinewerelden in Tilburg. „Second Life is geen aparte gesloten spelwereld.”

Tijdens een donderdagmiddag aan de Universiteit van Tilburg gehouden symposium laten de sprekers er geen onduidelijkheid over bestaan: Second Life krijgt nu in de media misschien overdreven veel aandacht, het fenomeen als zodanig is niet meer weg te denken. „Virtuele werelden zijn een blijvertje”, stelt Bart Schermer van ECP, het platform dat Nederland wil voorbereiden op elektronisch zakendoen.

„Ik heb een keer rondgekeken op Second Life, maar zag alleen wat puberale geldingsdrang van mensen die in het echte leven niets zijn, maar in het virtuele leven iets denken te kunnen worden”, schampert een bezoeker.

Initiatiefnemer Barend Raaff van de Nederlandse versie van Second Life raakt niet van slag door deze kritische opmerking. „Wij zien drie gebruikersgroepen. Een groep van zo'n 17.000 actieve bezoekers komt duidelijk om vrienden te maken, een eiland op te bouwen en hun sociale netwerk vorm te geven. Dat is de social community. Verder is er de functional community, bezoekers die alleen voor een bepaald doel op Second Life komen, bijvoorbeeld het bezoeken van een beleggingsseminar van ABN AMRO. Ten slotte zijn er bezoekers die Second Life gebruiken als simulator. Dat zijn leden van het functional platform.”

Volgens Raaff nemen de meeste bezoekers van Second Life het virtuele leven serieus. „Ze gaan geen herrie schoppen, maar vinden het belangrijk hun reputatie hoog te houden. Een voorbeeld? Iemand had in Second Life een laptop ontwikkeld. Vervolgens kochten mensen die laptop en gingen ze aan een virtuele bar spelletjes doen op die laptop. Dat leverde een groot protest op in die bar: je gaat toch niet de hele dag achter de computer zitten?”

Lange avatars

Toch moet ook Raaff erkennen dat de avatars -een digitale persoonlijkheid- niet bepaald lijden aan een minderwaardigheidscomplex. „In het begin van het spel waren avatars gemiddeld 1,70 meter lang. Nu is het gemiddelde 2,30 meter.”

Bij Raaff valt deze middag geen enkele kritische noot over Second Life te horen. Sterker, hij betwijfelt zelfs of veel kritiek op het programma terecht is. „Als computergames nu eens eerder zouden zijn uitgevonden dan het boek, zouden veel commentatoren zich ook niet ongerust hebben getoond? Door het lezen van

boeken kunnen kinderen in een isolement komen en zich afzonderen. Of mensen het leuk vinden, of niet: Second Life is een nieuw communicatiemiddel, net zoals de telefoon of msn dat zijn.”

Ook rechtendocent Arno Lodder van de Vrije Universiteit Amsterdam benadrukt dat virtuele werelden niet langer toekomstmuziek zijn. Hij heeft zijn studenten in Second Life colleges gegeven. „Het is voor mij een uitdaging om vanuit ons eigen kader me te verplaatsen naar driedimensionale werelden. De colleges verliepen uitstekend. De studenten gingen netjes zitten op de banken. Eén student raakte zelfs in paniek, omdat het hem niet lukte zijn avatar te laten zitten.”

„De stekker uit het stopcontact en er is geen virtuele wereld meer”, constateert Jacob van Kokswijk van de Universiteit Twente droog. Maar zijn boodschap over virtuele werelden is glashelder: in toenemende mate zullen de werkelijke en de denkbeeldige of virtuele wereld in elkaar overlopen.

Draadloze telefonie

Van Kokswijk haalt de ontwikkeling van het gebruik van de zintuigen aan: „Eerst hadden we alleen het oog, toen de verrekijker en vervolgens de videoconferentie. Naarmate deze zintuigenverlenging levensechter wordt, zullen de twee werelden sneller met elkaar vermengen. Internet en draadloze telefonie zijn de aanjagers en dragers van een virtuele samenleving. Virtuele gevoelens worden onze zesde zintuigen. Dan zal een virtuele schop iemand toch pijn doen. Internet is niet alleen een communicatiemiddel meer, maar ook een belevingsmiddel.”

Second Life is geen gesloten spelwereld, zo waarschuwt Ronald Leens. Hij is universitair hoofddocent recht, technologie en samenleving aan de Universiteit van Tilburg. „Niemand moet denken dat hij op internet of in een virtuele wereld anoniem is. Gegevens van het programma zijn ook via Google te vinden. De grenzen tussen het gebruik van internet en Second Life zullen daarbij steeds verder vervagen.”

TILBURG - „Dus als wij een inval van de FIOD naspelen in Second Life, kan de eigenaar van dat programma al die gegevens opslaan?” Verschrikt kijkt een medewerkster van de Belastingdienst naar de sprekers tijdens een symposium over de juridische en sociale vraagstukken van onlinewerelden in Tilburg. „Second Life is geen aparte gesloten spelwereld.”

Tijdens een donderdagmiddag aan de Universiteit van Tilburg gehouden symposium laten de sprekers er geen onduidelijkheid over bestaan: Second Life krijgt nu in de media misschien overdreven veel aandacht, het fenomeen als zodanig is niet meer weg te denken. „Virtuele werelden zijn een blijvertje”, stelt Bart Schermer van ECP, het platform dat Nederland wil voorbereiden op elektronisch zakendoen.

„Ik heb een keer rondgekeken op Second Life, maar zag alleen wat puberale geldingsdrang van mensen die in het echte leven niets zijn, maar in het virtuele leven iets denken te kunnen worden”, schampert een bezoeker.

Initiatiefnemer Barend Raaff van de Nederlandse versie van Second Life raakt niet van slag door deze kritische opmerking. „Wij zien drie gebruikersgroepen. Een groep van zo'n 17.000 actieve bezoekers komt duidelijk om vrienden te maken, een eiland op te bouwen en hun sociale netwerk vorm te geven. Dat is de social community. Verder is er de functional community, bezoekers die alleen voor een bepaald doel op Second Life komen, bijvoorbeeld het bezoeken van een beleggingsseminar van ABN AMRO. Ten slotte zijn er bezoekers die Second Life gebruiken als simulator. Dat zijn leden van het functional platform.”

Volgens Raaff nemen de meeste bezoekers van Second Life het virtuele leven serieus. „Ze gaan geen herrie schoppen, maar vinden het belangrijk hun reputatie hoog te houden. Een voorbeeld? Iemand had in Second Life een laptop ontwikkeld. Vervolgens kochten mensen die laptop en gingen ze aan een virtuele bar spelletjes doen op die laptop. Dat leverde een groot protest op in die bar: je gaat toch niet de hele dag achter de computer zitten?”

Lange avatars

Toch moet ook Raaff erkennen dat de avatars -een digitale persoonlijkheid- niet bepaald lijden aan een minderwaardigheidscomplex. „In het begin van het spel waren avatars gemiddeld 1,70 meter lang. Nu is het gemiddelde 2,30 meter.”

Bij Raaff valt deze middag geen enkele kritische noot over Second Life te horen. Sterker, hij betwijfelt zelfs of veel kritiek op het programma terecht is. „Als computergames nu eens eerder zouden zijn uitgevonden dan het boek, zouden veel commentatoren zich ook niet ongerust hebben getoond? Door het lezen van boeken kunnen kinderen in een isolement komen en zich afzonderen. Of mensen het leuk vinden, of niet: Second Life is een nieuw communicatiemiddel, net zoals de telefoon of msn dat zijn.”

Ook rechtendocent Arno Lodder van de Vrije Universiteit Amsterdam benadrukt dat virtuele werelden niet langer toekomstmuziek zijn. Hij heeft zijn studenten in Second Life colleges gegeven. „Het is voor mij een uitdaging om vanuit ons eigen kader me te verplaatsen naar driedimensionale werelden. De colleges verliepen uitstekend. De studenten gingen netjes zitten op de banken. Eén student raakte zelfs in paniek, omdat het hem niet lukte zijn avatar te laten zitten.”

„De stekker uit het stopcontact en er is geen virtuele wereld meer”, constateert Jacob van Kokswijk van de Universiteit Twente droog. Maar zijn boodschap over virtuele werelden is glashelder: in toenemende mate zullen de werkelijke en de denkbeeldige of virtuele wereld in elkaar overlopen.

Draadloze telefonie

Van Kokswijk haalt de ontwikkeling van het gebruik van de zintuigen aan: „Eerst hadden we alleen het oog, toen de verrekijker en vervolgens de videoconferentie. Naarmate deze zintuigenverlenging levensechter wordt, zullen de twee werelden sneller met elkaar vermengen. Internet en draadloze telefonie zijn de aanjagers en dragers van een virtuele samenleving. Virtuele gevoelens worden onze zesde zintuigen. Dan zal een virtuele schop iemand toch pijn doen. Internet is niet alleen een communicatiemiddel meer, maar ook een belevingsmiddel.”

Second Life is geen gesloten spelwereld, zo waarschuwt Ronald Leens. Hij is universitair hoofddocent recht, technologie en samenleving aan de Universiteit van Tilburg. „Niemand moet denken dat hij op internet of in een virtuele wereld anoniem is. Gegevens van het programma zijn ook via Google te vinden. De grenzen tussen het gebruik van internet en Second Life zullen daarbij steeds verder vervagen.”