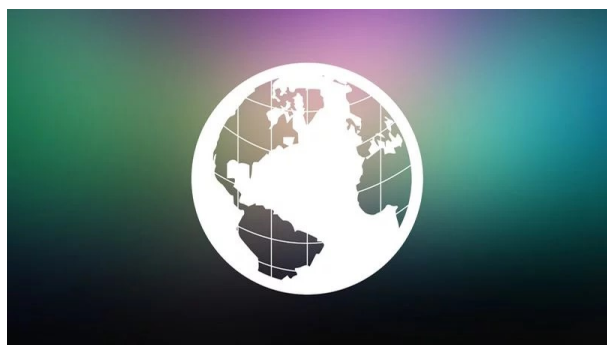


# 'Virtuele wereld steeds belangrijker in het echte leven'

**Hoewel virtuele werelden zoals Second Life steeds belangrijker worden, valt er voor ondernemingen op de korte termijn weinig winst te behalen.**

Door Webwereld redactie | Webwereld | 05 apr 2007



Dat zei Frans Feldberg, docent Informatiekunde aan de Vrije Universiteit in Amsterdam, woensdag tijdens een bijeenkomst in Mediaplaza in Utrecht.

Als platform gaan virtuele werelden zoals Habbo Hotel en Second Life een steeds grotere rol spelen bijvoorbeeld bij het onderhouden van sociale contacten, denkt Feldberg. Ook voor het ontwikkelen en het delen van kennis zullen virtuele werelden in belang toenemen. "Het virtuele leven wordt een steeds belangrijker onderdeel van de *real life*", voorspelt hij.

Volgens Feldberg voorzien virtuele werelden, net als web 2.0, ons in bepaalde fundamentele behoeften. Dat verklaart ook het succes van web 2.0, stelt hij. "Dat succes komt niet zomaar uit de lucht vallen." Feldberg refereert daarbij aan bepaalde basisbehoeften zoals veiligheid en zekerheid, communicatie en zelfontplooiing die dankzij web 2.0 en deze virtuele werelden een nieuwe invulling krijgen.

Op de vraag of bedrijven ook in Second Life aanwezig moeten zijn, antwoordt hij niet volmondig ja. Bedrijven die tot Second Life willen toetreden, hoeven daar op korte termijn weinig voor terug te verwachten, waarschuwt Feldberg. "Voor de media-aandacht hoef je het niet te doen. Die zakt nu al weer een beetje in. Daarom valt er op de korte termijn er weinig winst te behalen. Behalve als je iets met kleding, juwelen of onroerend goed wilt doen."

## Gevaren

Dat Second Life zakelijk wel tot een succes kan leiden, toonde Bart Bockhoudt aan. Onlangs startte hij zijn wisselkantoor Dutch Exchange in Second Life waarmee 'bewoners' Linden dollars kunnen omwisselen in euro's of 'echte' dollars en andersom. "We hebben nu al ruim 1500 klanten", aldus Bockhoudt. Zij kunnen in de virtuele wereld gebruikmaken van pinautomaten om hun virtuele geld op te nemen.

Maar Second Life kent ook nadelen. Zo wordt van diverse kanten gewaarschuwd dat het nog privé-eigendom is van Linden Lab en bestaat het gevaar dat het concept wordt doorverkocht. Verder wordt er vrij veel gefraudeerd, is Second Life nog niet stabiel genoeg en ontbreekt er een goede koppeling met internet zodat surfen vanuit Second Life gemakkelijk wordt. Dit laatste wordt mogelijk snel opgelost. De ontwikkelaars werken namelijk aan de integratie van de browser Firefox in Second Life.

## OurvirtualHolland

Eén van de bedrijven die deze maand zijn eerste stappen in de virtuele wereld zet, is ING. Op 30 april (Koninginnedag) opent de bank officieel zijn eiland, dat 'OurvirtualHolland' is genoemd.

Dit eiland moet geen uithangbord van ING alleen worden. "We werken nu samen met 7 partijen, dat worden er waarschijnlijk vijftien tot twintig", denkt Gertjan Kraaij van ING. Zo praat de bank onder meer met het Rijksmuseum om schilderijen virtueel te maken. Bewoners van Second Life zouden dan zelf in een schilderij kunnen 'stappen'.

Kraaij geeft toe dat Second Life vooral een experiment is voor de bank. "We zien Second Life nu (nog) niet als het medium dat het helemaal gaat worden." Hoeveel het experiment de bank kost, wilde Kraaij niet zeggen.