

## 'De virtuele wereld wordt belangrijker dan het web'

Posted on oktober 11th, 2008 in [Achtergrond](#) by Veldmuis

**Exclusief: interview met Philip Rosedale, de bedenker van Second Life**

[click here for the English translation](#)

Het zal nog wel even duren voordat de virtuele wereld Second Life wordt gekoppeld met andere virtuele werelden. Het blijkt namelijk erg ingewikkeld om de user generated content in Second Life over te brengen naar andere virtuele werelden. Het verschil in content blijkt te groot, dat heeft Philip Rosedale, oprichter en bestuursvoorzitter van Linden Lab gezegd in een exclusief interview met Veldmuis.com.

Second Life werkt nu alleen nog samen met open-sourceontwikkelaars van OpenSim die een soort open-sourceversie van Second Life hebben gemaakt die aan de virtuele wereld van IBM kan worden gekoppeld. Op die manier kan een *avatar* uit Second Life vanuit de ene virtuele wereld de andere in gaan.

Met andere virtuele werelden, zoals Google Lively, wordt dat een stuk moeilijker. "In veel virtuele werelden is geen *user generated content* dus kan je geen dingen verplaatsen van Second Life naar een andere wereld. In Lively kan je zelf niks maken. Daar is een vaste catalogus waaruit je kunt kiezen."

Volgens Rosedale is het kunnen overbrengen van virtuele producten noodzakelijk voor de interoperabiliteit. "Bovendien kan ik in Second Life alles creëren, maar wat gebeurt er met de eigendomsrechten als ik dat verhuis naar een andere virtuele wereld?"

De uitdaging is volgens Rosedale om de diverse virtuele werelden Second Life logo met verschillende technologieën en verschillende regels en voorwaarden te verbinden. "Dan moet je er een manier worden gevonden waarbij je kunt zeggen dat een bepaalde zelfgemaakte tafel niet uit Second Life mag worden meegenomen omdat het jouw bezit is."

Volgens Rosedale is het kunnen overbrengen van virtuele producten noodzakelijk voor de interoperabiliteit. "Bovendien kan ik in Second Life alles creëren, maar wat gebeurt er met de eigendomsrechten als ik dat verhuis naar een andere virtuele wereld?"

De uitdaging is volgens Rosedale om de diverse virtuele werelden Second Life logo met verschillende technologieën en verschillende regels en voorwaarden te verbinden. "Dan moet je er een manier worden gevonden waarbij je kunt zeggen dat een bepaalde zelfgemaakte tafel niet uit Second Life mag worden meegenomen omdat het jouw bezit is."

"Dit wordt de manier waarop geld verdiend zal worden in de toekomst", vervolgt hij. "Door tegen betaling de content te verhuizen binnen verschillende systemen zonder dat de regels worden gewijzigd." Verder vormt de virtuele valuta (Linden dollars) ook een obstakel voor interoperabiliteit.

### Taalbarrière

"Het is eigenlijk wat je nu ook ziet met het web. De Chinese sites zijn nauwelijks verbonden met andere sites want die verbindingen vinden plaats via hyperlinks, en tenzij je Chinees begrijpt ga je geen Chinese websites gebruiken."

Volgens Rosedale is alles in een virtuele wereld wat dat betreft veel beter met elkaar verbonden. "In virtueel Beijing weet je wat je moet doen, bijvoorbeeld rondlopen. Er zijn dingen die vertellen wat je kunt doen, en je weet wat je moet doen omdat het fysiek is, zelfs als je de taal niet begrijpt. Of je vraagt iemand anders naast je. Op het web kan dat niet. De technologie op het web maakt dat onmogelijk, het is een *single user experience*.  
Centraal Station in SL

Virtuele werelden in het algemeen worden belangrijker dan het web, denkt Rosedale. "Juist omdat je andere mensen om je heen hebt en je niet gehinderd wordt door de taalbarrière."

### Inlogtijd

Hoewel de hype rond Second Life voorbij lijkt te zijn, is de virtuele wereld van de Amerikaanse ontwikkelaar Linden Lab niet ingedut. Op het hoogtepunt heeft Second Life ongeveer 70.000 unieke gebruikers per dag. Deze gebruikers brengen gezamenlijk dagelijks meer dan 1 miljoen uur door binnen Second Life.

Volgens Rosedale is één van de interessante aspecten van Second Life de duur van gebruik (inlogtijd). Internetters die een website bezoeken zijn daar vaak binnen twee minuten al weer weg. Binnen Second Life is de gemiddelde inlogtijd ongeveer een uur.

Philip Rosedale wil dan ook niets weten van een teruggang in populariteit. "Het is hetzelfde als wat gebeurde met internet rond 1995/1996. Toen zeiden ook velen dat het internet niet zoveel voorstelde en dat het niet zo groot zou worden." Volgens Rosedale wordt Second Life veel gebruikt voor educatie- en trainingsbijeenkomsten voor kleine bedrijven.

"We zijn gegroeid en de groei is vrij stabiel geweest, stabieler dan vaak wordt gedacht. En niet alleen is het aantal gebruikers *gegroeid*, ook het aantal transacties is gestegen."

Rosedale is de oprichter van het bedrijf [Linden Lab](#) en heeft daarmee aan de wieg gestaan van Second Life. De virtuele wereld die in 1999 al werd ontworpen, telt nu ruim 15 miljoen geregistreerde [gebruikers](#). Linden Lab heeft in de Verenigde Staten drie vestigingen waar ongeveer driehonderd mensen werken.

screenshot uit Second Life

Om te voorkomen dat de servers uit de lucht gaat, draait de virtuele wereld, ook wel de *grid*, op maar liefst 29.000 cpu's. "We zijn nu op zoek naar een Europese vestiging want we hebben datacenters in Europa nodig." Over waar die Europese vestiging moet komen, wil of kan Rosedale nog niets zeggen.

Door Edwin Feldmann | oktober 2008

\* Het overnemen van (delen van) dit verhaal alleen met bronvermelding en een link naar het originele verhaal \*