



E-volutie (2007-4)

De E-volutie

Lomme Devriendt, Veronique Van Acker & Thomas Boelaers

"Uitvaart.com opent een crematorium in Second Life", "Praga Khan treedt op in Second Life" en "Brusselse politie gaat patrouilleren op Second Life": de stroom aan informatie over het populaire virtualrealityspel lijkt niet te stoppen.

Second Life werd in 2003 opgericht door het technologiebedrijf Linden Lab uit San Francisco, maar is anders dan andere online spellen. Je hoeft geen lastige opdrachten uit te voeren of je door allerlei levels heen te worstelen. Het spel biedt iedereen die beschikt over een computer en een internetverbinding simpelweg de mogelijkheid om virtueel een tweede leven te beginnen. Om je cyberleven vorm te geven, moet je je inschrijven en een alter ego c.q. avatar aanmaken. Vervolgens kan je dag en nacht rondzwerven in een virtuele wereld met om en nabij de negen miljoen inwoners. Net als in de echte wereld kun je er een lapje grond kopen en

daarop je eigen woning bouwen. Ook kun je er kleren of meubels kopen en tal van activiteiten bezoeken. Wat dat betreft beschikt Second Life over praktisch alles wat ook in de reële maatschappij terug te vinden is. Je kunt het zo gek niet bedenken of er bestaat een virtuele variant van.

Enkele maanden geleden bouwde Zweden er in navolging van de Malediven bijvoorbeeld een virtuele ambassade. Het is niet de bedoeling dat er visums en identiteitsbewijzen worden uitgedeeld, maar men ziet het als een kans om informatie te verstrekken over de Zweedse cultuur, haar natuur en andere wetenswaardigheden. Het is daarnaast ook een middel om mensen voor te lichten over hoe ze de nodige documenten in het echt kunnen verkrijgen.

Ook muzikenzenders trachten zich een plaatsje in deze virtuele maatschappij te veroveren. Zowel de Vlaamse als de Nederlandse commerciële radiozenders Q-music kwamen onlangs op het idee om een online feest te organiseren. De dj's werden gedigitaliseerd waardoor je tegenwoordig virtuele danspasjes kan wagen op de muziek uit de Q-hitparade.

Maar er is meer. Sportmerken als Adidas en Nike hebben er shops geopend waar je allerhande virtuele merkkleding kunt kopen, het Vlaamse weekblad Humo plaatste er een kiosk, de voetbalwedstrijd PSV-Ajax kon live worden bijgewoond in de virtuele Amsterdam ArenA, de Nederlandse politieke partijen D66, GroenLinks en VVD hingen er verkiezingsposters op en Praga Khan, U2, Duran Duran en Di-rect gaven er virtuele concerten. De strijd om een plaats in dit tweede leven is met andere woorden begonnen.

Gevaren in Second Life

Er is hier niet sprake van zomaar een spel. De laatste tijd duiken er veel nieuwe toepassingen op die niet altijd in een wettelijk kader zijn vastgelegd. We zien bovendien meer en meer 'strafbare' feiten in deze virtuele maatschappij. De invloed van dit online spel lijkt verder te reiken dan zijn eigen grenzen. We zullen kort enkele van deze (reële) toepassingen en problemen schetsen.

Second Life is naast een spel ook een sector waarin echt geld kan worden verdiend. Eén van de boomende sectoren is de vastgoedsector. Avatars bouwen woningen op basis van eenvoudige 'prims' (kubussen, prisma's, piramides, cilinders et cetera). Deze bouwstenen kunnen bewerkt worden tot prachtige gebouwen, maar niet iedereen heeft die artistieke knowhow. Bewoners van de online wereld willen net als in de reële wereld een bijzondere woning en daarom schieten de virtuele architectenbureaus er als paddestoelen uit de grond. Met behulp van de eigen munteenheid (285 Linden dollar staat ongeveer gelijk aan 1 euro) wordt vervolgens over de prijs onderhandeld. Aangezien Linden dollars garant staan voor echt geld, kunnen diegenen die in het echte leven kaas hebben gegeten van design er een aardige boterham verdienen. Het bruto binnenlands product van Second Life bedroeg in september 2006 negen miljoen Amerikaanse dollar.

Naast vastgoed zijn er tal van andere sectoren waarin geld kan worden verdiend. Virtuele belastingontduiking is bijvoorbeeld een recent fenomeen in Second Life waarmee grof geld kan worden gewonnen. Je kan via deze virtuele wereld namelijk echt geld van de ene plaats naar de andere laten stromen zonder over de transacties een cent belasting te hoeven betalen. Je koopt simpelweg Linden dollars, geeft deze door van de ene avatar naar de andere en zet de som weer om in reëel geld. Het verlies door virtuele belastingontduiking wordt nu al geraamd op een miljoen euro.

Een van de meest zorgwekkende problemen in Second Life is seksueel misbruik. In Duitsland is er enige tijd geleden commotie ontstaan toen bekend werd dat er talrijke 'verkrachtingen' en pedofiele praktijken plaatsvonden in dit online spel. Sommige mensen laten hun avatar er met opzet jonger uitzien om geld te verdienen aan virtuele pedofilie. Je kan je afvragen in hoeverre dit strafbaar is, maar psychiaters wijzen erop dat deze makkelijke manier van virtueel seksueel misbruik de stap naar de realiteit voor velen kleiner zal maken. Overheden zijn dan ook op hun hoede voor deze 'virtuele' problemen. De politie zal virtueel moeten patrouilleren en undercoveragenten zullen wanpraktijken moeten opsporen. Daarnaast is een te verwachten volgende stap dat

er wetten worden geformuleerd om deze illegale praktijken aan banden te leggen.

Hype?

Hoewel dit spel de laatste tijd weinig uit het nieuws is geweest, wordt er hier en daar toch de vraag gesteld of Second Life de hype wel waard is. Het aandeel aan constante bezoekers is namelijk heel wat kleiner dan meestal wordt aangegeven. Door de vele media-aandacht hebben veel mensen er een kijkje genomen, maar zijn na een eerste verkenning nooit meer teruggekeerd.

Van de 8,9 miljoen inwoners telt Second Life volgens Linden Lab iets meer dan één miljoen regelmatige bezoekers. De definitie van 'regelmatig' is echter zeer ruim: iedereen die de afgelopen maand een uur in Second Life heeft doorgebracht, valt eronder. Er bevinden zich zelden meer dan veertigduizend avatars tegelijk in Second Life. Ter vergelijking: in het online spel World of Warcraft zijn op een willekeurig moment een half miljoen van de meer dan 8,5 miljoen (betalende) abonnees aanwezig. Misschien moet de invloed van Second Life daarom vooralsnog toch wat worden gerelativeerd.

Sociale en ruimtelijke gevolgen

Dit themanummer heeft als doel stil te staan bij de feitelijke invloed van diverse internetfenomenen, of kortweg: e-phenomenen. Hierbij wordt zowel de sociale als de ruimtelijke context belicht. In het eerste gedeelte ligt de nadruk op de sociale aspecten en richten we ons op de vraag welke invloed de e-volutie heeft op ons dagelijks leven.

E-entertainment omvat meer dan online spellen. Het eerste artikel belicht het verschijnsel 'cyberknuffels'. Het kunnen inspelen op het 'onvoorspelbare' gedrag van je lievelingsknuffel is tegenwoordig niet meer dan normaal. Virtuele troeteldieren zijn hedendaagse fenomenen waar kinderen en hun ouders mee moeten leren omgaan.

Guust De Meyer bespreekt de invloed die deze cyberknuffels op jongeren heeft.

Als tweede bijdrage werd geopteerd voor het artikel van Agnetha Broos. Zij bestudeert de digitale kloof onder de 'webgeneratie'. Men gaat er vaak van uit dat jongeren geboren en getogen zijn met computers en andere ICT, terwijl bepaalde categorieën volwassenen volstrekt niet op de hoogte zijn van deze technologische ontwikkelingen. De digitalisering van de samenleving wordt dan ook meestal voorgesteld als een scheiding tussen jongeren met computerehousiasme en ouderen met computerangst. Dit is echter geen vanzelfsprekend uitgangspunt. Agnetha Broos onderzocht de digitale kloof onder de Vlaamse jeugd.

In het derde artikel dat de sociale impact van de e-volutie verkent, bekijkt Patricia Mokhtarian hoe mobiliteit en ICT te combineren zijn. De talrijke nieuwe e-technologieën worden door velen gezien als dé oplossing voor ons verzadigde mobiliteitsstelsel. Toch moet hier enige voorzichtigheid bij aan de dag worden gelegd. De vele e-technologieën zijn namelijk ook een bron van mobiliteitstoename.

In het tweede gedeelte van de themasectie gaan we dieper in op de ruimtelijke invloed van de e-volutie. Een belangrijke e-fenomeen is de explosieve groei van het e-shoppen. Men vreest dat e-shoppen het traditionele winkelen op den duur vervangt, wat dan weer belangrijke ruimtelijke effecten kan hebben. Jesse Weltevreden bestudeerde deze hypothese en gaat na in welke mate de groei van het online shoppen in Nederland gevolgen heeft voor het fysiek winkelen en het voortbestaan van winkelgebieden. Daarbij gaat hij zowel in op de voordelen als de nadelen van het e-shoppen.

In het volgende artikel wordt onderzocht wat het effect is van de e-volutie op de bereikbaarheid van steden. De digitale revolutie heeft immers een nieuwe en zeer belangrijke factor toegevoegd aan onze locatiekeuze. Zowel op het werk als in de vrije tijd eisen we 'online' te kunnen zijn. Sommige bedrijven en organisaties gaan hierin een stap verder en willen een nog grotere digitale verbondenheid. Door digitaal goed bereikbare steden met elkaar te verbinden, ontstaan virtuele of digitale netwerken. Lomme Devriendt, Ben Derudder en Frank Witlox bespreken het belang van ICT op het mondiale stedennetwerk.

We sluiten het themanummer af met een bijdrage uit de cartografische hoek. Martin Dodge en Rob Kitchen brachten in 2004 hun 'Atlas of Cyberspace' uit. Deze atlas is een verzamelwerk van diverse technieken om de complexe cyberspace in kaart te brengen. Een bijdrage van Martin Dodge belicht in het kort enkele van deze methoden.

Alle geselecteerde artikelen hebben met elkaar gemeen dat ze nagaan in hoeverre de nieuwe technologie ons dagelijks leven verandert. Na lezing van alle bijdragen kunnen we ons de volgende vraag stellen: hebben de uiteenlopende e-phenomenen geleid tot een ware revolutie?

Lomme Devriendt is Aspirant van het Fonds voor Wetenschappelijk Onderzoek-Vlaanderen aan het departement Geografie van de Universiteit Gent. Veronique Van Acker is als assistent verbonden aan hetzelfde departement. Thomas Boelaars is student aan Universiteit Utrecht. De auteurs zijn redacteur van AGORA.

Literatuurselectie

Linden Research (2007) What is Second Life? Laatst bezocht augustus 2007.

Linden Research (2007) About Linden Lab. Laatst bezocht augustus 2007.

Swedish Institute (2007) Visit the Second House of Sweden. Laatst bezocht augustus 2007.

Verder in dit nummer:

E-volutie

De E-volutie

Inleiding - Lomme Devriendt, Veronique Van Acker & Thomas Boelaars

"Uitvaart.com opent een crematorium in Second Life", "Praga Khan treedt op in Second Life" en "Brusselse politie gaat patrouilleren op Second Life": de stroom aan informatie over het populaire virtualrealityspel lijkt niet te stoppen.

Het cyberknuffeldier Furby

Essay - Gust De Meyer

Furby is een menselijke robot achter een dierlijke façade en vervult de functies van een echt huisdier. Dit is de eerste vorm van artificieel leven waarin eigenschappen van levende organismen en computers worden gecombineerd.

Digitale kloof bij Vlaamse jongeren

Casestudie - Agnetha Broos

De 12- tot 25-jarigen van nu worden de webgeneratie genoemd. Het is de eerste generatie die zich geen wereld kan voorstellen zonder internet. Maar wat nou als men niet over de nodige ICT-vaardigheden beschikt?

i-Mobiliteit

Essay - Patricia L. Mokhtarian

ICT, zoals videoconferentie, telewerken, gsm en gps, is niet meer uit het dagelijkse leven weg te denken.

Sommigen suggereren dat dergelijke technologieën meehelpen de mobiliteit te beheersen, maar de realiteit leert ons iets anders.

Vervangt e-shoppen het fysiek winkelen?

Casestudie - Jesse Weltevreden

De explosieve groei van e-shoppen heeft gevolgen voor fysiek winkelen en winkelgebieden. Niet alle winkelgebieden worden echter in gelijke mate door e-shoppen beïnvloed. Reacties van consumenten én winkeliers op e-commerce verschillen namelijk sterk per winkellocatie.

ICT en het mondiale stedennetwerk

Essay - Lomme Devriendt, Ben Derudder & Frank Witlox

De digitale evolutie heeft een nieuwe en zeer belangrijke factor toegevoegd aan onze locatiekeuze: digitale bereikbaarheid.

De cartografie van de cyberspace

Essay - Martin Dodge

Paradoxaal genoeg geldt dat we meer en meer tijd in cyberspace doorbrengen, maar dat we er steeds minder van begrijpen. Cartografische methoden helpen ons een beeld te vormen van dit ongrijpbare virtuele terrein.

Varia

'Barça ou barsakh'

Casestudie - Karen Stuyck & Inge Van Nieuwenhuyze

'Barça ou barsakh': Barcelona of de dood. Dat is het motto van veel jongeren in het West-Afrikaanse Senegal door de aanhoudende crisis in de landbouw, hoge stedelijke jeugdwerkloosheid, gebrek aan toekomstperspectief en concrete armoede.

Zonder papieren in Brussel

Casestudie - Mila Paspalanova

De aanwezigheid van Poolse en Bulgaarse migranten zonder papieren is relatief nieuw in de Brusselse publieke ruimte. Wat zijn hun motieven, activiteiten en problemen?

Onderweg naar Europa

Casestudie - Bruno Meeus

Meer dan één miljoen Roemenen verlaten jaarlijks hun vaderland om tijdelijk in het buitenland aan de slag te gaan als bouwvakker, loodgieter of schoonmaker. Wat is er aan de hand?

Spelletjesplanologie

Reactie - Pieter Lukkes

Gert de Roo lanceert een innovatief concept: de planologie van de contramal. Is het een verrijking van de discipline? Of blijft het bij woorden?

'Gated communities' in Vlaanderen

Scriptierecensie - Nick Schuermans

Claessens, B. (2006) Een stadsgeografische analyse van 'gated communities'. Effectuering van een analytisch model in de Vlaamse context, regio Antwerpen. Universiteit Gent, Faculteit Wetenschappen, Geografie.

Steden bouwen met 'scenius'

Boekrecensie - Ilse van Liempt

Jong, A. de & M. Schuilenburg (2006) Mediapolis: populaire cultuur en de stad. Rotterdam: Uitgeverij 010. ISBN 9789064506338.