

[Teknologi]

# 2007 på lissom

2007 var året da parallelluniverset Second Life for alvor tangerte virkeligheten utenfor. Bare spør Maldivene, DnB Nor eller Vestfold fylkeskommune.

Moferai Moore, Second Life

**F**ØRST KOM UTOPISTENE, teknologene og de glupe programmererne. Snart kom de lekne surferne. Så kom pornografene og casinobaronene, tett fulgt av folkemassene. Nå, i 2007, var det skatteinnskriverne, bostyrerne og sedelighetspolitiet tur til å utforske den virtuelle verden kjent som Second Life.

Second Life eller «SL» er et tredimensjonalt nettsamfunn der hvem som helst kan delta gratis eller for en beskjeden sum. Brukerne kan kjøpe, skape og selge virtuelle varer og tjenester for SLs egen valuta, Linden dollar, som kan veksles til høyst reelle, kalde kontanter. Brukerne er representert i verden som avatarer, animerte karakterer som minner om tegnefilmfigurer. Brukeren kan pynte på avataren sin etter egen smak og eget behov – for eksempel med virtuelle merklær kjøpt i de store kleskjedenes butikker i Second Life.

**Mange slags spill.** SL skiller seg fra typiske online-dataspill ved at det ikke har noen indre historie, og intet endelig mål som må nås eller vinnes. I Second Life finnes forsåvidt både monstre å drepe og gull å røve, men dette er ikke noe overordnet poeng. Snarere er Second Life en plattform for mange typer spill; lek og underholdning, sosialt samvær og debatt, sjekking og cybersex for enhver smak.

Ikke minst pågår markedskreftenes frie spill. I 2007 rykket legioner av forretningsfolk fra høyst reelle bedrifter, deriblant flere norske, inn i Second Life og kjøpte seg virtuelle kontorblokker, øyer og land. Mange hadde merket seg at it-kjempen IBM er en bjellesau for forretningsutvikling i Second Life. IBM lager egne produkter for Second Life og har samtidig store arenaer til selskapets egen bruk, internt og eksternt.

Noen, som den amerikanske nettaksessgiganten AOL, gikk imidlertid den andre veien i 2007, for å satse på andre teknologier, eller etter å ha konkludert med at Second Life er oppskrytete saker. En rapport fra analyseselskapet Gartner Group i januar slo an tonen: «Second

Life nærmer seg toppen av hype-kurven, men vi er ikke helt der ennå.»

**Et lite stykke Vestfold.** Linn-Cecilie Hansen og reklamebyrået Design Container er en viktig aktør i utviklingen av Second Life i Norge. DN's avatar Moferai Moore møter Hansens avatar, Ela Oliva, i Vestfoldbibliotekets nye bygg i Second Life. Dette er selskapets seneste prosjekt i SL.

På en øy som heter Info Island DK står et etasjes bygg som skal brukes til å prøve ut nye teknologier for bibliotek tjenester i fylket. Flere lokale biblioteker, som Tjøme, Nøtterøy og Larvik, er med som samarbeidspartnere.

– Det er viktig å prøve ut nye teknologier og nye plattformer for profesjonell og sosial interaksjon. Den sterkeste utviklingen i Second Life akkurat nå, går mot kunnskapsdeling, læring og erfaringsutveksling, sier hun.

**Sin egen stemme.** Strengt tatt sier ikke Hansen dette, hun skriver det på et usynlig tastatur, akkompagnert av raske tasteklikk. Chat med tekst er den bærende kommunikasjonsformen i Second Life, men i 2007 ble også stemmekommunikasjon med mikrofon mulig – en fundamental forandring.

Oliva forteller at stemmemuligheten også er tatt i bruk av endel norske institusjoner, for eksempel Høgskolen i Molde, som har utviklet en virtuell arena for forelesninger og seminarer. Universitetene i Oslo og Bergen er blant leietagerne.

Ifølge Ela Oliva er det betydelig interesse for Second Life i norsk næringsliv. Design Container har blant andre arbeidet for DnB Nor, som i sommer etablerte seg i Second Life. Bankens øy varter opp med reklame, sosiale aktiviteter og en replika av Nobels Fredssenter, som banken sponser, men det finnes foreløpig ingen muligheter for å utføre banktransaksjoner.

**Fødes og dør.** Second Life ble skapt av det San Francisco-baserte selskapet Linden Lab i 2003. Etter et par stille år eksploderte interessen for SL mot slutten av 2006. I 2007 gikk det stadig spekulasjoner om at Linden Lab ville bli



kjøpt opp av en større aktør. Både Google og Microsoft gikk igjen i disse spådommene, som foreløpig ikke har materialisert seg.

SL er fremdeles en liten verden sammenlignet med markedslederen World of Warcraft, som har mer enn ni millioner innbyggere. Hvor mange «residents» det virkelig finnes i Second Life er gjenstand for het debatt. Ifølge Linden Lab er mer enn tre millioner innbyggere «født» ved at en bruker oppretter en konto. Men langt færre enn dette vender tilbake, og mange brukere antas også å ha mer enn én konto.

## PARALLELLUNIVERSET FRA MÅNED TIL MÅNED

### Januar:

- Opptøyer ved det høyreekstreme franske partiet Front Nationals kontorer i Second Life.
- Nyhetsbyrået Reuters holder egne diskusjonsseanser ved World Economic Forum i Davos.
- Financial Times skriver om Second Life under overskriften «Surely, they cannot be serious».
- Linden Lab, selskapet som eier Second Life, åpner sin kildekode for eksterne programmerere.

### Februar

- Store demonstrasjoner på Capitol Hill (i Second Life) mot president Bush' truster om krig mot Iran.
- Ségolène Royal starter valgkamp i Second Life, men taper det franske presidentvalget i mai.
- NRK lanserer planer om en egen øy i Second Life med distriktskontor og egen konsertscene.

### Mars

- Gründer-nettverket First Tuesday drøfter SL, med sentrale avatars RL-personer tilstede på Rockefeller i Oslo.
- En simulering av Amsterdams «Red light district» blir solgt på Ebay for 50.000 (virkelige) dollar.
- Nyhetsbyrået Reuters dobler bemanningen ved sitt kontor i Second Life, fra en til to reportere.

### April

- FBI gransker flere casinoer i Second Life, for å finne ut om virksomheten er innenfor amerikansk lov.
- Tallet på SL-brukere i Tyskland overstiger for første gang antall brukere i hele USA.

### Mai

- Maldivene åpner som første nasjon en ambassade i SL, og står «Virtual Sweden» med nesten en uke.
- Det internasjonale vikarbyrået Manpower slår dørene opp og starter arbeidsformidling i Second Life.



**POPI2007.** Publikum strømmet til fantasiverdenen Second Life i 2007. Men SL simulerte også mange av den virkelige verdens skyggesider, som nedgang i økonomien og vekst i kriminaliteten.



**DIPLOMATI.** Sverige og flere andre stater etablerte seg offisielt i Second Life med egne ambassader.



**LÆRDOM.** Høgskoler, universiteter og biblioteker har begynt å ta Second Life i bruk som læringsarena.

#### Juni

- DnB Nor åpner filial med utstillinger og seilbåter, men uten mulighet til finansielle transaksjoner.
- Second Life har 1457 norske innbyggere, melder nettstedet idg.no, like mange som det bor i Balestrand.
- Stemmekommunikasjon blir mulig i SL, som hittil har vært basert på verdens eget chat-system.
- Deler av tennismesterskapet Wimbledon Grand Slam overføres i Second Life med streaming-teknologi.

#### Juli

- Linden Lab nedlegger forbud mot kasinodrift i Second Life. Dussinvis av spillebuler må stenge, totalomsætningen i Second Life faller med en tredjedel over natten.
- Tallet på betalende brukere av Second Life faller for første gang noensinne.
- Pet Shop Boys forsøker å skape seg et nytt liv ved å opptre på SecondFest, en virtuell festival.

#### August

- Ginko, SLs første bank, går konkurs etter en akutt likviditetskrise skapt av panikkslagne kunder.
- Gartner Group kaller verdener som SL «uegnet» til forretningsmøter på grunn av svak sikkerhet.
- Det totale antall timer brukt i Second Life faller med nesten en prosent, første nedgang noensinne.
- Ett år siden Duran Duran lanserte planer om å etablere seg i Second Life, uten at det har skjedd.

#### September

- Nettstedet IslamOnline åpner et virtuelt Mekka, der både muslimer og ikke-muslimer kan gjøre en simulert pilegrimsreise til den hellige by – med sine avatarer kledd i tradisjonelle hvite klær.
- Linden Lab går med på å kreve inn moms fra betalende brukere som er bosatt i EU-området.
- Linden Lab og IBM inngår samarbeid om å utvikle en universell avatar til bruk i ulike virtuelle verdener.

#### Oktober

- Høgskolen i Molde åpner et virtuelt campusområde med de største norske universitetene som leietagere.
- Guruen Edward Castronova utgir ny bok, «Exodus To Virtual Worlds – How Online Fun is Changing Reality».

## [2007 på lissom]



**BØRSEN.** World Stock Exchange, en virtuell børs i Second Life, ble rammet hardt av finanskrisen i året som gikk.

En litt mer pålitelig målestokk er tallet på innlogginger siste to måneder, som for tiden ligger rundt 1,4 millioner. Men det hører til sjeldenhetene at mer enn noen titusener er innlegget samtidig. I 2007 oppsto det stadige skaleringsproblemer etterhvert som tallet på brukere økte; fortsatt kan mange steder bare håndtere 20-30 brukere samtidig.

**Griser og kriser.** Til gjengjeld har Second Life elementer av virkelighetsnært drama som WoW bare kan drømme om. I 2007 ble denne fantasiverdenen mye likere den grimme virkelighet som simuleres.

Prostitusjon florerer, og et virtuell utgave av Amsterdams red light district ble i mars solgt på auksjonsnettstedet Ebay for 50.000 amerikanske dollar. Det ble avdekket flere tilfeller av simulert seksuell misbruk av barn, utført med avatarer som ser barnslige ut. Det gikk rykter om at terrorister vasker penger, simulerer terrorangrep og konspirerer seg imellom i den virtuelle verdens mørkeste avkroker.

Alt dette tiltrakk seg myndighetenes interesse, og skattevesenet i flere land iverksatte granskninger av Second Life-aktørers handel og vandel.

I sommer ble Second Life i 2007 rammet av sin hittil verste finanskrisen, som delvis ble utløst av et nytt forbud mot casinodrift som ikke er i tråd med USAs lovverk. Forbudet førte til at mange casinoer stengte på dagen, noe som ikke bare førte til tapte arbeidsplasser, men også et bratt prisfall på Second Lifes virtuelle eiendomsmarked.

**Virtuell bank-erott.** Et offer for finansuroen var Ginko Financial, den første banken i Second Life, som også ble den første virtuelle bank i verden som ble utsatt for et «run». Tusenvis av kunder fikk panikk og tok ut hva de kunne. Dette skjedde forøvrig samtidig som svart angst grep kundene i den britiske storbanken Northern Rock i virkelighetens verden – Real Life, eller «RL» som det heter i Second Life-sjargong.

En uke før panikken brøt løs, hevdet Ginko

den hadde 18.000 konti med total innskudd på 190 millioner Linden dollar (litt over fire millioner kroner). Men Ginko var omdiskutert hele sin levetid, ikke minst på grunn av sine ekstremt høye innskuddsrenter. Enkelte sammenlignet den med et pyramideopplegg, der pengene fra nye innskytere ble brukt til å betale ut de gamle.


**Farlige forbindelser.** Samtidig med finanskrisen kom en kraftig advarsel fra Gartner Group, som gjennom 2007 ble mer kritisk til Second Life og lignende fenomener etterhvert som selskapets egne hype-kurve steg. Gartner konkluderte nå med at datasikkerheten i SL er for svak til at bedrifter bør holde møter og annen forretningsvirksomhet i slike virtuelle verdener.

– Second Life har ikke noe sikkerhetssystem som kan verifisere identiteten til personer som oppretter en ny avatar. Hvem som helst kan gå inn og opprette figurer med utseende og navn skapt for å utgi seg for en annen enn den man er. Derfor er slike tredimensjonale verdener uegnet til å holde møter eller dele informasjon utover slikt som offentliggjøres allment, het det i Gartners advarsel.

– Bedrifter som vil gjøre slikt bør skaffe seg utstyr som de selv kontrollerer, het det.

**Og vi skal utenriks.** Maldivene, øyriket i Det indiske hav, ble i 2007 første nasjon som åpnet egen ambassade i Second Life. Maldiverne slo svenskene på målstreken. Sveriges «Virtual Sweden» har imidlertid mer trafikk – mellom 300 og 400 på en god dag, ifølge en funksjonær der, Didge Burroughs.

– En typisk besøkende blir en halvtimes tid og leser Sverige-informasjon. I det siste har det vært mange amerikanere og japanere, taster Burroughs.

Ingen av utenriksstasjonene i Second Life utsteder visa og slike ting. Men så er de heller ikke helt som andre ambassader. I november åpnet Estlands ambassade, der besøkende blir møtt med estiske nyheter, lest av en hund. 

*mofera.moore@dn.no*

## [Motor]



**KJEKK BAK RATTET.** Menn kjører Ferrari for å trekke damer som liker menn som kjører Ferrari. Eller? FOTO: AFP/SCANPIX

# Ferrari-fallet

Nok en gang får kvinnene skylden for alt som har gått galt her i verden. Nå også for global oppvarming.

**Sarah Hambro**

**D**AMER MÅ SNART SLUTTE å sikle på menn i Ferrarier, advarer nemlig den britiske stats forskningsrådger, sir David King. Han har dermed ertet på seg sportsbileiere over hele Storbritannia, skriver The Daily Telegraph.

Men alt er lov i krig, kjærlighet og miljøets navn.

Advarselen kom da en ung kvinne etter en forelesning spurte sir David hva hun kunne gjøre for å begrense den globale oppvarmingen. – Slutt å beundre unge menn i Ferrarier, var forskningssjefens råd.

For sikkerhets skyld la han til at kvinner bør bruke energien sin på menn som lever mer miljøvennlig enn dem som kjører sportsbiler.

Hvorfor?

– Staten har mange virkemidler – og i næringslivet er de ganske effektive. Men så snart du kommer ned på individnivå, vil folk kjøpe en Ferrari. Ikke fordi de er billige å kjøre eller har lave utslipp, men fordi unge kvinner synes det er sexy med menn som kjører Ferrari, sier han til The Daily Telegraph.

**Gifte eiere.** Som statlig forskningsrådger har sir David vært sentral i å sette klimaspørsmålet på agendaen i Storbritannia, og var mannen som overtalte regjeringen til å kjøpe den miljøvennlige hybridbilen Toyota Prius. Til orientering slipper en Ferrari F430 ut fire ganger så mye CO2 som sir Davids favoritt, Priusen.

Men nå har han altså fått sportsbilentusiastene på nakken.

Sportsbileierne hevder nemlig at utslippene fra deres biler er små sammenlignet med utslippene fra store firehjulstrekkere. Dessuten er det få av dem.

– Ferrari lager færre enn 5600 biler i året. Å antyde at Ferrarier er med på å endre klimaet hjelper lite, sier Peter Everingham, sekretæren i Ferrari-eiernes klubb. Han legger til:

– Nesten 90 prosent av dem som kjøper Ferrarier er gift, så de forsøker ikke å imponere kvinner med bilen sin.

Elskerinner er åpenbart ikke med i regnestykket.

*sarah.hambro@dn.no* 

## PARALLELLUNIVERSET FRA MÅNED TIL MÅNED

### November

- Utenriksministre fra flere små øystater holder virtuell pressekonferanse om klimaendringene.
- President Gloria Macapagal-Arroyo deltar på IBMs innovasjonskonferanse i SL for å vise at Filippinene er med i av den teknologiske utviklingen.
- Estland åpner ambassade i Second Life med informasjon, konferanserom, og en lesende nyhetshund.
- En serie koordinerte hackerinnbrudd letter ulike SL-banker for over tre millioner Linden dollar – cirka 55.000 kroner.

### Desember:

- Klimaekspert holder samtaler i SL parallelt med det globale klimatoppmøtet på Bali.
- Vestfold fylkesbibliotek med lokale partnere åpner filial i Second Life for å prøve ut ny teknologi.
- Nettaksessfirmaet America Online forlater Second Life til fordel for verdener basert på åpen instant messaging.
- **Kilder:** Reuters, Second Life Herald, Design Container, Maximilian Milosz, digi.no, The AvaStar