

## **De economie van 'Second Life'**

*In 'Second Life' is het mogelijk om, parallel aan de echte wereld, een virtueel tweede leven te beginnen. De virtuele wereld van Second Life lijkt in veel opzichten op de materiële wereld. Er circuleert geld, de Linden dollar, en je kunt er handel drijven. Er zijn mensen die in Second Life grootschalig geld hebben verdiend. Dat is interessant, omdat Linden dollars weer ingewisseld kunnen worden tegen echte Amerikaanse dollars. Maar is er in Second Life sprake van een volwaardige economie?*

### **De structuur van Second Life**

Second Life is niet de enige virtuele wereld. Er zijn tal van internetspelen, die de spelers meenemen in een virtuele werkelijkheid. Hierin moet de speler veelal taken verrichten of vijanden verslaan. Hoe beter de speler hierin is, des te hoger hij opklimt in de hiërarchie van het spel. Meestal staan de spelregels niet toe dat men zich op een bepaald niveau in een spel inkoopt, al wordt hier in de praktijk grootschalig de hand mee gelicht. Zo kan men zich in het spel 'World of Warcraft' op een hoog niveau inkopen bij bijvoorbeeld Chinese gamers. Daarbij gaat het veelal om kinderen die tegen lage lonen voltijs zitten te gamen om hun virtuele personages op een hoger niveau te brengen. Daarna worden zij via een internetveiling aan rijkere (vals-)spelers verkocht.<sup>1</sup> Second Life onderscheidt zich in een aantal opzichten van dergelijke games. Ten eerste kan een speler meedoen zonder specifieke opdracht. Ten tweede is het geen geweldspel. Het is zelfs niet de bedoeling dat je andere spelers dwarszit. Het gaat juist, in tegenstelling tot de meeste andere spelen, om een stuk virtuele sociale interactie. Ten derde behoudt een deelnemer aan Second Life het intellectuele eigendom van zijn of haar creaties in de virtuele wereld. Verder is er een georganiseerde wisselwerking tussen de Second Life wereld en de reële economie. Met name deze twee laatste punten maken Second Life vanuit economisch oogpunt interessanter dan andere games. Je kunt er immers geld mee verdienen.

Na een langzame start in 2003 is het spel in 2006 in een stroomversnelling gekomen. Het aantal deelnemers groeit snel en zou reeds de twee miljoen zijn gepasseerd.<sup>2</sup> Sommige experts stellen echter dat het aantal actieve deelnemers de 100.000 niet overschrijdt.<sup>3</sup> Ter vergelijking: World of Warcraft kent naar schatting acht miljoen actieve gebruikers. Binnen Second Life is vrijwel geen gezag, met uitzondering van de eigenaar van het spel, Linden Lab. Deze heeft dictatoriale bevoegdheden. Linden Lab kan de spelregels veranderen, deelnemers verwijderen (bijvoorbeeld als die zich niet aan de spelregels houden) en de omgeving waarbinnen wordt gespeeld drastisch wijzigen. Nieuwe deelnemers dienen zich vooraf akkoord te verklaren met de algemene voorwaarden (Terms of Service) van Second Life. Daarmee gaan zij expliciet akkoord met het gezag van Linden Lab. De gezagsstructuur op Second Life kan dan ook worden omschreven als een dictatoriaal gezag, met daaronder een vrijwel complete anarchie.

### **Economie van secundair belang**

Het vervolg van dit Themabericht gaat over de economie van Second Life. Daarbij past de opmerking vooraf, dat de economie niet het belangrijkste onderdeel is van Second Life. Veel mensen spelen mee omdat zij meedoen aan een niet-agressief spel gewoon leuk vinden. De sociale component lijkt de hoofdmoot te zijn. Het blijkt dat sommigen via Second Life eenvoudiger sociale contacten leggen dan in de werkelijke wereld. Er zijn gespreksgroepen, bijvoorbeeld voor mensen met bepaalde ziektes. Veel spelers vinden het fijn om zich in een virtuele wereld te kunnen gedragen als in hun dromen. Inmiddels zijn er echter mensen die via Second Life echt rijk zijn geworden. Toen eenmaal duidelijk werd dat het in Second Life niet alleen om virtueel monopoliegeld gaat, maar dat er een link met 'echt' geld bestaat, zijn tal van bedrijven zich ermee gaan bemoeien. Redenen te over om de economie van Second Life nader onder de loupe te nemen.

<sup>1</sup> Poen scheppen in een virtuele economie, De Tijd, 3 februari 2006

<sup>2</sup> Virtueel leven, De Standaard, 3 januari 2007.

<sup>3</sup> Bedrijven gaan verkopen aan avatars, Het Financieel Dagblad, 30 augustus 2006.

### Meedoen in de economie van Second Life

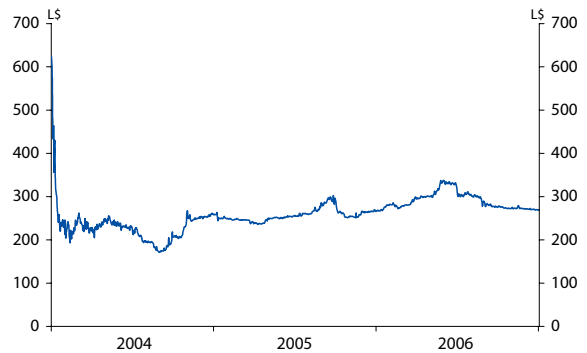
Om de virtuele wereld van Second Life te kunnen betreden moet iemand zich eerst aanmelden. Een inwoner van Second Life wordt aangeduid als een ingezetene (Resident), de persoonlijkheid die hij of zij zich daar aanmeet is zijn of haar 'avatar'. Er zijn meerdere soorten van lidmaatschap, oplopend van 'first basic' via 'additional basic' naar 'premium'. De 'basic' lidmaatschappen zijn (vrijwel) gratis, maar de mogelijkheden zijn dan ook beperkt. Zo mag een resident met een basic account geen virtuele grond bezitten. Ofschoon veel zaken in Second Life gratis worden aangeboden, is dat lang niet voor alles het geval. Dan moet je eerst Linden dollars, de valuta van Second Life, aanschaffen. De prijsvorming in Second Life is geheel vrij, de residents bepalen zelf de prijzen voor de door hen aangeboden virtuele 'goederen' en diensten. Alleen de eerste uitgifte van 'grond' is uitsluitend voorbehouden aan Linden Lab. Die grond is dan nog compleet onbewerkt. 'Premium members' kunnen zonder extra betaling een stuk grond bezitten ter grootte van 512 m<sup>2</sup>. Wil men meer, dan moet worden bijbetaald. Die bijbetaling kan oplopen tot een maandelijks bedrag van US\$ 295 voor een stuk grond van 65.536 m<sup>2</sup>.<sup>4</sup> Premium members betalen een abonnementsprijs per kwartaal die, al naar gelang de wijze van betaling, ligt tussen de US\$ 6,00 en 9,95 per maand. Daarvoor krijgen zij dan, naast het recht om virtuele grond te kopen, een wekelijkse toelage in Linden dollars. Deze toelage staat sinds november 2006 op L\$ 300 per week. Dit is omgerekend naar Amerikaanse dollars circa US\$ 1,12 per week (US\$ 14,60 per kwartaal).

### Linden dollars: geldschepping en -winst

Het virtuele geld van Second Life is zoals gezegd de Linden dollar. Zoals iedere munteenheid ontleent ook dit geld zijn waarde aan de algemene acceptatie door de andere deelnemers aan het bijbehorende economische systeem. In dit opzicht wijkt de Linden dollar niet af van de Amerikaanse dollar of de euro. Verder is de Linden dollar inwisselbaar ten opzichte van de Amerikaanse dollar (en indirect dus in andere geldeenheden). De koers van de munt schommelt de

laatste tijd zo tussen de 260 en de 270 L\$ per US\$.

Figuur 1: Koers Linden Dollars per \$



Bron: Lindex.

De vragers en aanbieders op de valutamarkt zijn mensen die net beginnen in Second Life of die er willen uitbreiden. Anderzijds zijn de aanbieders mensen die of willen stoppen met hun activiteiten in Second Life, of een deel van hun in Linden dollars opgebouwde vermogen willen repatriëren naar de echte wereld. Gezien de snelle groei van het aantal deelnemers van Second Life zou je verwachten dat de vraag naar Linden dollars het aanbod zou overtreffen. Daardoor zou de koers van de Linden dollar structureel onder opwaartse druk staan. In de praktijk intervenueert Linden Lab, als een echte centrale bank, in de prijsvorming en stelt deze dus extra Linden dollars aan het systeem ter beschikking. Daarvoor ontvangt Linden Lab natuurlijk wel echt geld als betaling. Op deze manier realiseert Linden Lab dus, net als een echte centrale bank, geldscheppingswinst.<sup>5</sup> Overigens is er ook al sprake van valuta-arbitrage. Er zijn mensen die inkomen genereren uit intradaghandel tussen US\$ en Linden dollars. Daarom zijn er zogeheten 'circuit breakers' ingesteld, die de handel stilleggen als het handelsvolume per tijdseenheid van individuele handelaren een bepaalde grens overschrijdt.<sup>6</sup> Voor zover bekend is er nog geen markt in derivaten producten op basis van Linden dollars. Het wisselkoersrisico kan dus niet door middel van derivaten worden ingedekt.

<sup>4</sup> Ontleend aan Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

<sup>5</sup> Geldscheppingswinst ontstaat als de ruilwaarde van geld hoger is dan de materiaalkosten.

<sup>6</sup> How real Money Works in Second Life, interview met CFO, CNNMoney, 8 december 2006

### **Hoe ontstaat waarde in Second Life?**

Waarde ontstaat als mensen nut aan iets ontlenen. Als mensen bijvoorbeeld een product mooi of lekker vinden en daar geld voor over hebben dan heeft dit product waarde in het economisch verkeer. In de virtuele wereld is de fysieke beleving natuurlijk beperkt tot wat je kunt zien of horen. Geur, gevoel en smaak kan vooralsnog niet op digitale wijze worden waargenomen. Het aanschaffen van een virtuele cola ter lessing van virtuele dorst doet in die context vooral surrealistisch aan.

Een belangrijke bron van waarde in Second Life ontstaat bij het ontwikkelen en realiseren van virtuele gebouwen. Hierdoor stijgt de waarde van de grond waar deze gebouwen op staan. Het aldus gecreëerde onroerend goed kan dan worden verkocht aan mensen die het mooi vinden. De voor zover bekend eerste 'Second Life miljonair' is op deze wijze aan haar vermogen gekomen.<sup>7</sup> Deze dame ontdekte dat zij, als zeer ervaren programmeur, gebouwen in Second Life kon ontwikkelen die buiten het bereik van de meeste andere ingezetenen lagen. Inmiddels houdt zij maar liefst acht teams van programmeurs aan het werk. Uiteraard in een lage-lonenland (China).

Overigens hebben ook activiteiten die op het eerste gezicht geen commercieel doel dienen economische waarde. Als mensen bereid zijn om geld te betalen voor deelname aan sociale activiteiten, hebben deze activiteiten immers economische waarde.

### **Waarom doen bedrijven mee aan Second Life?**

Sinds de economie van Second Life een zekere vlucht genomen heeft, zijn steeds meer bedrijven uit de reële wereld in deze virtuele werkelijkheid aanwezig. Wel valt het op dat in de berichtgeving steeds dezelfde bedrijven worden genoemd. Daardoor kun je je niet aan de indruk onttrekken dat het aantal in Second Life actieve 'echte' bedrijven beperkt is. Maar de voorbeelden zijn legio: je kunt er virtuele proefritten maken in experimentele modellen van Toyota. Voor de virtuele dorst kun je er een virtuele Coca Cola drinken. Reeds lang bestaande tijdschriften en persbureaus hebben nu ook hun pendant in Second Life (Bild, Reuters).

Bedrijven gebruiken Second Life dan ook vooral

voor hun marketingactiviteiten. Ten eerste hopen zij door aanwezig te zijn in dit parallelle universum een trendy uitstraling te krijgen. Door producten en diensten in Second Life te testen bij de virtuele consument hopen zij de verkoop van hun producten, zoals auto's, in de echte wereld te stimuleren.

Overigens kun je in Second Life ook een virtuele auto aanschaffen. Ook artiesten die in Second Life concerten organiseren doen dit in de hoop dat dit de verkoop van hun muziek zal stimuleren, waarbij muziek zich overigens uitstekend leent voor digitale distributie. Want een tweede functie is die van de echte distributie. Zo kunnen in Second Life schoenen worden besteld die na betaling in de virtuele wereld met Linden dollars in de echte wereld worden thuisbezorgd.

Hoe effectief dit alles is zal nog moeten blijken. Zo maakt de kleine werkelijke omvang van de markt het voor veel bedrijven nog niet aantrekkelijk om actief te worden op Second Life. Daar staat tegenover dat de groei van deze virtuele economie hoog ligt en dat de opstartkosten relatief laag zijn.

### **Is bankieren in Second Life mogelijk?**

Een recente ontwikkeling in Second Life is de vestiging van een bankkantoor. Na het Amerikaanse Wells Fargo is nu ook ABN AMRO in Second Life aanwezig. Vooralsnog gaat het om een kantoor waar mensen elkaar kunnen ontmoeten, zij productinformatie kunnen krijgen en kunnen vergaderen. De bank hoopt dat haar aanwezigheid aldaar een positieve uitwerking heeft op haar imago. De vraag die rijst is natuurlijk: is het mogelijk om in Second Life echt te gaan bankieren? De kern van bankieren is enerzijds het verstrekken van krediet en anderzijds het aantrekken van spaargeld. Als een bank rente gaat vergoeden op bij haar aangehouden deposito's in Linden dollars zou zij spaargeld moeten kunnen aantrekken. Sparen in Linden dollars is natuurlijk alleen aantrekkelijk als de rente erop aantrekkelijk genoeg is ten opzichte van de rentevergoeding op het geld in de reële wereld, zoals US-dollars of euro's. Er is trouwens al een virtuele bank actief, Ginko Financial, die zeer hoge rentes (44% op jaarbasis) uitkeert. Deze bank claimt dat zij haar rente terugverdient door beleggingen in virtueel vastgoed en dergelijke. Critici stellen echter dat het hier een

<sup>7</sup> Virtuele realiteit, maar echte dollars, De Tijd, 1 december 2006

piramidespel betreft, waarbij met de inleg van nieuwkomers de rendementen van de eerdere beleggers worden uitgekeerd. In ieder geval is het ondoorzichtig, en is geen sprake van enig toezicht. Om in Second Life krediet te verstrekken, wat ook ABN AMRO schijnt te overwegen, is het kennen van de tegenpartij van doorslaggevend belang. Nu is een belangrijk kenmerk van Second Life dat de echte persoon van vlees en bloed achter iedere avatar niet bekend is. Het is zelfs niet toegestaan om te trachten achter de ware identiteit te komen. Wel zijn er voorbeelden van avatars die elkaar, via andere websites, in de echte wereld opzoeken.

Kredietverlening aan mensen die na opname van hun krediet zonder spoor kunnen verdwijnen, is voor een bank niet aantrekkelijk. In theorie zou men hypothecaire leningen in Linden dollars met virtueel onroerend goed als onderpand kunnen verstrekken. Ook hier is echter geen toezichthoudend orgaan dat kan voorkomen dat het met de hypotheek belaste pand of stuk grond vrolijk wordt doorverkocht aan een niets vermoedende koper, waarna de verkoper zonder een digitaal spoor na te laten verdwijnt. Het van de grond komen van echt bankieren in Second Life lijkt dan ook niet waarschijnlijk.

### ***Hoe de economie van Second Life te duiden?***

Al met al moet worden geconcludeerd dat zich in Second Life geen volwaardige economie kan ontwikkelen. De virtueel gegenereerde toegevoegde waarde is per definitie niet in staat om in fysieke behoeften, zoals voedsel, kleding en onderdak te voorzien. Het zal dus altijd een aanvullende 'preteconomie' blijven, zij het wel een creatieve economie pur sang. Overigens is veel van de Second Life economie niet bekend. Het BBP wordt geschat op US\$ 64 miljoen, maar hoe dit wordt berekend is onduidelijk. Of er in Second Life, anders dan door Linden Lab doorgevoerde tariefverhogingen, inflatie bestaat is evenmin bekend. Het gebrek aan toezicht biedt kansen aan criminelen om geld via Second Life te witwassen. Dit neemt niet weg dat het wel degelijk een nuttige proeftuin voor marketeers kan blijven. Ook bestaat er in Second Life wel degelijk een markt voor zaken als (financieel of medisch) advies, kennisproducten vergaderfaciliteiten, trainingen, gesprekstherapieën of designproducten.

Het feit dat er nu enkele mensen zijn die met hun activiteiten in Second Life een vermogen in Linden dollars, en daarmee in Amerikaanse dollars hebben verdiend, heeft velen alert gemaakt op de financiële mogelijkheden van deelname in Second Life. Er is al een bedelaar die in Second Life genoeg geld bij elkaar heeft gebedeld om zijn in echte dollars luidende studieschuld af te lossen. Het Amerikaanse kankerinstituut heeft in Second Life al het equivalent van US\$ 40.000 aan donaties opgehaald. Maar inmiddels zijn ook de fiscale autoriteiten aan het ontwakken. Toch is de monetaire kant van de Second Life economie vooral een 'zero sum game', waarin de winst van de een per definitie wordt opgebracht door de betalingen van de ander. Er kunnen immers nooit meer echte dollars uit het systeem worden gehaald dan erin zijn gegaan. Hoe meer partijen er met commerciële doeleinden instappen, des te groter de kans op teleurstellingen. Maar zolang anderen er geld voor over hebben om ingezetene van Second Life te zijn, liggen er voor ondernemende mensen kansen. Zo lang sprake is van een groeiende deelname aan Second Life, waardoor de hoeveelheid Linden dollars in omloop ook gestaag toeneemt, zullen er groeiende winstkansen zijn.

Het spel, dat Second Life uiteindelijk is, kent natuurlijk maar één echte winnaar, en dat is Linden Lab zelf, hoewel het bedrijf stelt er door de hoge operationele kosten nog niet veel aan te verdienen. Zodra de groei van Second Life afvlakt of, erger nog, de krimpfase toeslaat zal de koers van de Linden dollar onder druk komen. Of Linden Lab de koers dan nog zal ondersteunen mag worden betwijfeld. Dan zou het de eerder geïncasseerde geldscheppingswinst immers terug moeten geven. De kans is groot dat de Linden dollar dan snel zijn waarde zal verliezen, waarbij het virtueel opgebouwde vermogen snel zal verdampen. Wil je je in Second Life behaalde winst in harde Amerikaanse dollars cashen, dan zul je er dus als één van de eersten uit moeten stappen. Net als in een echt piramidespel.

januari 2007

Wim Boonstra (030 - 2166617)

W.W.Boonstra@rn.rabobank.nl

Met dank aan Berry Rops voor de nuttige ondersteuning bij de voorbereiding van dit Themabericht.