

Persbericht

Den Haag, 1 oktober 2006

Onderzoek EPN:

Creatieve voorhoede op Second Life; 40% 'residents' heeft te maken met sociaal onwenselijk gedrag

In Second Life, een snelgroeiende virtuele wereld die door 'residents' zelf wordt gebouwd, is een innovatieve voorhoede actief van creatieven, designers, schrijvers, musici, IT'ers en communicatieprofessionals. In de kenniseconomie vormt deze groep de motor van economische en culturele vooruitgang.

Hoewel de 'bewoners' zich in het algemeen veilig en vrij voelen in Second Life, geven velen aan ook te worden geconfronteerd met sociaal onwenselijk gedrag van anderen. Achtervolgen, beledigen, gevangen zetten, schenden van de privacy en geweld komen er voor (veelal samengevat onder de noemer 'griefing': het moedwillig anderen proberen te schaden). Ongeveer 40% heeft met een van deze vormen van sociaal onwenselijk gedrag te maken gehad en voelt zich daar onprettig bij, ook al betreft het ervaringen in een online virtuele wereld.

Dit blijkt uit het onderzoek 'Second Life, Het Tweede Leven van Virtual Reality'. Het betreft een uitgebreide enquête met zeventig vragen onder zo'n 300 'residents' naar de invloed van deze virtuele wereld op hun psyche en gedrag. Daarnaast werd een tiental diepte-interviews gehouden. Meer resultaten in percentages staan verderop in dit bericht.

Het EPN-onderzoek is het eerste ter wereld waarmee een beeld wordt gevormd van 'heavy users' van Second Life. Ongeveer 250 'residents' vulden de enquête over de impact ervan op het dagelijks leven volledig in. Vooral over zaken samenhangend met welzijn, economie en recht zijn vragen gesteld.

Second Life groeit explosief. Een half jaar geleden bevonden zich er nog slechts ongeveer 150.000 'inwoners' in, momenteel zijn dit er ruim 800.000 en aan deze snelle toename lijkt voorlopig geen einde gekomen. Overigens kent Nederland op de VS na de hoogste groei van Second Life.

EPN richt zich op het agenderen van de gevolgen van de invoering van ICT op de samenleving en is zodoende geïnteresseerd in het fenomeen 'interrealiteit'. Met 'interrealiteit' wordt de versmelting van de online werkelijkheid met de fysieke aangeduid, die op steeds grotere schaal optreedt en mensen in hun doen en laten en gevoel beïnvloedt.

Deze verwevenheid neemt toe als gevolg van een nieuwe generatie grafische interfaces die mogelijk zijn dankzij toegenomen computerrekenkracht en sophisticated software. De almaar toenemende bandbreedte legt verder steeds minder beperkingen op aan de snelheid van het internetverkeer en daarmee het verzenden van beelden (wat veel dataverkeer met zich meebrengt).

De effecten van Second Life op 'inwoners' zijn door EPN onderzocht in het kader van het speerpunt 'interrealiteit'. EPN heeft daarom vooral belangstelling voor 'heavy users'. De onderzoekers begaven zich in Second Life en spraken via chatten bewoners aan met de vraag of zij bereid waren de enquête in te vullen. Door deze gebruikte onderzoeksmethode in dit kwalitatieve onderzoek is het aannemelijk dat vooral diegenen de enquête hebben ingevuld die relatief veel tijd in deze virtuele wereld doorbrengen. Hoe vaker in Second Life immers, hoe groter

de kans er te worden aangetroffen. De resultaten zullen daardoor vermoedelijk vooral betrekking hebben op de voorhoede.

EPN is mede vanuit de zakelijke invalshoek in het fenomeen geïnteresseerd. Er gaat een ommekeer ontstaan in wijze waarop producten worden ontworpen, getest en vermarkt. Second Life lijkt te leiden tot nieuwe ontwerpprocessen en nieuwe businessmodellen. Veel bedrijven verkennen inmiddels de marketingmogelijkheden die virtuele werelden met hun 3D-interface bieden. Bewoners kunnen een 'testrit' maken in de nieuwe Toyota, Adidas toont prototypen van schoenen en de Amerikaanse bank Wells Fargo biedt er financiële pakketten aan. Popgroep U2 gaf er een concert, Duran Duran heeft er een aangekondigd en CocaCola sponsort zulke concerten.

Momenteel zijn er ruim 3.000 kleinere en grotere bedrijven in Second Life. Alle hebben Second Life inmiddels ontdekt als middel voor productverbetering, marketing en reclame (showroom) en meer algemeen als communicatiemiddel om hun (potentiële) klanten te bereiken. De verwachting is dat virtuele werelden meer en meer voor deze activiteiten gebruikt gaan worden.

Resultaten in percentages welzijn, economie en recht

In de door EPN onderzochte populatie blijkt dat 16% van de 'residents' ondernemer is. Deze verdienen Linden-dollars (de virtuele munteenheid in Second Life), zetten die ook om in echte valuta en noemen zich producer. Zij maken 'goederen' (bijvoorbeeld virtuele kleding, auto's of bouwen huizen voor andere 'residents') en handelen daarin of leveren diensten zoals het organiseren van een event. Ca. 50% van de ondervraagden zegt wel incidenteel geld te verdienen in Second Life maar gebruikt Second Life niet als serieuze inkomstenbron zoals de genoemde ondernemers.

Het blijkt dat in de EPN-steekproef van heavy-users 60% hoger opgeleid is. Daarvan is 60% vrouw.

In onderzochte groep was 50% van de 'gebruikers' tussen de 25 en 40 jaar oud. De verdeling van sekse in die groep is ongeveer 50/50.

Ongeveer 30% van de respondenten heeft een inkomen van meer dan 40.000 US dollar per jaar.

Ruim eenderde van de onderzoekspopulatie (vooral de 'heavy users') begeeft zich meer dan 40 uur per week in Second Life. Bij navraag tijdens de diepte-interviews bleek dat respondenten in de enquête eerder te weinig dan te veel uren op hadden gegeven.

Naarmate men langer in Second Life rondloopt besteedt men er meer uren per week aan. Van de groep mensen die zich korter dan twee maanden in deze virtuele wereld begeeft besteedt ongeveer een kwart er 30 uur of meer per week aan. Bij de groep langer dan twee jaar is dat nagenoeg de helft.

Ca. 40% noemt zich verslaafd. Gebruikelijke effecten van verslaving (denk aan het verliezen van sociale contacten, last voor de omgeving, negatieve invloed op het beroepsmatig functioneren) lijken echter nauwelijks op te treden.

Opvallend is dat uit het onderzoek blijkt dat men over het algemeen Second Life niet ziet als een ontsnapping uit het echte leven, maar meer als een aanvulling.

Philip Rosedale, bestuursvoorzitter van Linden Lab dat Second Life in 2003 op de markt bracht, juicht het EPN-onderzoek toe: "Ik sta gezien deze resultaten positief tegenover vervolgonderzoek om de effecten op economie, educatie, welzijn en recht verder in kaart te brengen." Rosedale heeft aangegeven mee te willen werken aan een mogelijk vervolgonderzoek van EPN naar Second Life.

EPN | Platform voor de Informatiesamenleving brengt de maatschappelijke betekenis van informatie- en communicatietechnologie over het voetlicht door debat, publicaties en onderzoek. Bij het agenderen van onderwerpen richt het platform zich vooral op de langere termijn. In deze onafhankelijke stichting zijn het bedrijfsleven, de overheid, de wetenschap, maatschappelijke organisaties en de politiek vertegenwoordigd. Voorzitter is dr. A.H.G. Rinnooy Kan, vice-voorzitter mr. B.E.M. Wientjes. Website: www.epn.net

Nadere informatie: Tom van der Maas, directeur EPN, mobiel 06 – 25 130 130 of onderzoeker David de Nood, 070 – 4 277 622