

Second Life Virtuaalimaailmassa liikkuu oikea raha

**Virtuaalimaailma
Second Life on kunnian-
himoinen yritys luoda
rinnakkainen todelli-
suus. Avattaret
tutustuvat toisiinsa
ja raha liikkuu.**

TEKSTI: JUHO PENTIKÄINEN

Kaikki tähänastiset internetiin rakennetut virtuaalimaailmarakennelmat ovat hautautuneet historian hämääriin.

Viime kuukausina ilmiöksi nousut **Second Life** on virtuaalihankeista kunnianhimoisin. Neljällä miljoonalla asukkaallaan maailma on jo melkein Suomen kokoinen ja väkiluku kasvaa nopeasti.

Virtuaalitalous pyörii asukkaiden luomuksilla ja omalla valuutalla. Rajana on vain mielikuvitus ja verkkoyhteys. Vasara ja naulat ovat ilmaisia. Ilman oikeaa rahaa ei silti pääse virtuaalielämässäkään pitkälle.

Rakennelman takana on Linden Labs -niminen yritys. Se tarjoaa maailmaan ohjelmistoalustan ja pohjalla olevan palvelinverkko Gridin.

Sen sijaan kaikki maailmasta löytyvä sisältö on käyttäjien eli asukkaiden luomaa. Asukkaat tekevät kaiken omasta vartalosta esineisiin ja rakennuksiin. Maailma tarjoaa luovuuteen valmiit työkalut.

Toinen elämä pyörii noin 5 000 palveli-

mella ja tutkittavia paikkoja tuntuu olevan loputtomasti.

Maa onkin litteä

Second Lifen (2L tai SL) maailma itsessään on litteä ja koostuu kolmesta päämanteeresta, joiden lisäksi on yksityisomistuksessa olevia saaria. Kuka tahansa voi ostaa ikkoman saaren ja rakentaa sinne mieleisensä ympäristön.

Samoin omaa virtuaalihahmoaan eli avatarta voi muokata mielensä mukaan. Liikkuminen on todelliseen maailmaan verrattuna mutkatonta. Perille voi oikeista linnuntietä tai tehdä näyttävän ilmestymisen teleporttaamalla itsensä paikalle.

Asuminen on ilmaista, maa ei

Sisäänpääsyyn käyttäjä tarvitsee ainoastaan tilin ja omalle koneelle asennettavan client-ohjelman. Kumpikaan ei maksa mitään.

Ilmaisen basic-tilin lisäksi on premium-tili, jonka käyttäjät saavat kuukausimaksua vastaan linden-dollareita viikkorahana sekä oikeuden omistaa maata.



Jokin aika sitten Linden Labs myi premium-asukkaille hulvattoman halpaa First Land -maata. Nytemmin tämä etuus on poistettu.

Käytännössä kannattaakin tyytyä basic-tiliin ja siirtyä premiumiin vasta kun talonrakennuskuume on sietämättömän kova. Tonttimaa pitää omistusoikeuden lisäksi vielä ostaa.

Vielä ennen varsinaiseen maailmaan

▲ **Esineet luodaan yksinkertaisista** perusobjekteista – primeistä. Valmiita muotoja muokkaamalla ja yhdistämällä koottu rakennelma linkitetään yhteen. Pinnan kuviointi tehdään valmiilla tekstuureilla tai omilla kuvilla.

kirjautumista asukki käy läpi pienen koulutuksen tarkoitukseen varatulla saarella. Kurssi opettaa perustoiminnot.

Oma maa mansikka

Second Lifeä hallinnoivan Linden Labsin oma bisnesmalli nojaa palvelinkapasiteetin myymiseen ja lindenien vaihtoon. Yksi palvelin pyörittää 6,5 hehtaarin aluetta ja maailmaa laajennetaan lisäämällä palvelimia.

Asukkaat maksavat ylläpidolle maan omistamisesta ja tiedostojen lataamisesta palvelimelle. Asukas voi tehdä housuihin hienon farkkutekstuurin, mutta kuvion siirtäminen 2L:ään maksaa.

Samalla tavalla oman saaren hankkiminen tarkoittaa palvelinkapasiteetin vuokraamista.

Tekniikka tosin asettaa rajoja elämälle. Koska jokainen palvelin pyörittää yhtä maapalaa, paikalla oljoiden määrä hidastaa maailman pyörimistä. Viikonloppuisin maailma suorastaan matelee.

Linden Labs on ilmoittanut tukevansa avoimen lähdekoodin ideologiaa ja aikoo tulevaisuudessa julkaista asiakas- ja palvelinohjelmiston koodin. Tarkoituksena on ottaa yhteisö mukaan kehitykseen.

Ajattelen, siis olen

Kommunikointi muiden kanssa on monipuolista. Perinteisiin chatteihin verrattuna 2L tarjoaa myös eleet. Tärkeilevä hahmo voi vaikka rykäistä keskeyttääkseen muiden keskustelun tai huutaa tuhtumustaan. Muut myös näkevät minne katsot.

Yhteisöllisyys on 2L:n ehdoton vah-

vuus. Tulokkaita neuvotaan ja apu on tarpeen, sillä kaikkien ohjeiden löytäminen ei ole helppoa. Muihin asukkaisiin tutustuminen onkin mutkatonta.

Tutustu toisiin avattariin



Virtuaalimaailmassa ihminen voi vapautua kaikista reaali maailman rajoitteista. Vartaloa tai sukupuolta voi vaihtaa lennossa. Itseilmaisua on rajoitettu mahdollisimman vähän.

Ihminen voi muuntaa unelmiensa hahmoksi – avattareksi. Aamulla voit tuntea itsesi jäykäksi robotiksi ja illalla viiletää moottoripyörähevarina.

Monen miehen tiedetään esiintyvän virtuaalimaailmassa tyttönä. Itsensä lesbonaiseksi tunteville heteromiehille on jopa oma nimi – transgender lesbian.

Nettityhteisöissä varovaisuus on paikallaan. Avojaloin viiletävä kaunis hawaijilaistyttö voi olla naapurin setä.



Virtuaalitaloutta pyörittävät yksityisyrittäjät

2nd Lifen talouden rattaat pyörivät hitaasti, mutta hypessä ja rakkautta on tärkeää nousukulma. Viime vuonna asukkaiden välinen kaupankäynti kolminkertaistui. Nykyään yhden päivän aikana noin 1,5

www.secondlife.com

Asukkaita:
4 235 000.

Pinta-ala:
80 000 virtuaaliekkeriä

Kieli:
kansainvälinen kommunikointi

Valuutta:
Linden dollari (1 USD = 246 L\$)

Uskonto:
open source

Kaikki, mikä on sinun, on myös Linden Labsin

LINDEN LABS PITÄÄ maailman ohjokset tiukasti käsissään. Maailmaan astuessaan jokainen lindenlainen hyväksyy sopimuksen, jonka mukaan Linden Labs voi mistä tahansa syytä tai ilman syytä karkottaa asukkaan. Se tarkoittaa myös sitä, että pankissa olevat rahat jäävät Linden Labsille. ■



miljoonaa dollaria vaihtaa omistajaa.

Järjestelmän nerokkuus on tekijänoikeuksissa. Esineen luoja saa määrittää itse jokaiselle tavaralleen käyttöoikeudet.

Asukas voi saada suurta iloa vapauttamalla luomansa puun kopiointioikeudet, jolloin tyydytyksen tuottaa omien tuotosten leviäminen ympäristöön.

Toisaalta kopiointia voi rajoittaa ja estää. Talouden kannalta oleellista on mahdollisuus kaupalliseen kopiointiin.

Ostaminen ja myyminen on tehty helpoksi. Kuka tahansa voi olla yrittäjä.

Rahan vaihtamiseen on Linden Dollar Exchange -rahanvaihtokeskus eli Lindex. Kun vaihdat vaikka Visalla euroja, niin Lindex nappaa aina välistä vaihtopalkkion. 100 dollarilla saa 24 600 lindenä. Kun saman vaihtaa takaisin, saa enää 86 dollaria.

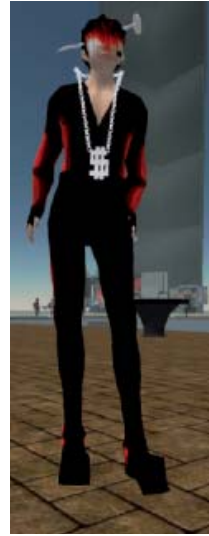
Jotkut tienavat oikeaa rahaa

Linden Labsilla on tavoitteena kehittää ensimmäinen kunnolla toimiva virtuaalitalous. Tämä tarkoittaa työtä tekeviä kunnan kansalaisia, jotka ostavat erilaisia hyödykkeitä virtuaalimaailmassa. Hyödykkeet ovat maailman luonteen mukaisesti lähinnä palveluita.

Linden Labsin mukaan noin 500 asukasta tienasi helmikuussa yli 1 000 US-dollaria. Todelliset tienestit voivat olla hie- man pienempiä, sillä luvuista on poistettu maakaupat ja erilaiset Linden Labsille suoritettavat maksut.

Maailmalla on kuitenkin vetovoimaa. Suuret yritykset kuten Adidas, IBM, Reebok ja Sun Microsystems ovat perustaneet omat virtuaalikon-
torinsa. Ruotsin valtio-
kin on lähtenyt touhuun mukaan perustamalla maailmaan lähetystön, josta halukkaat saavat tietoa Ruotsista.

Suuren luokan bisneksistä ei ole vielä kyse. Eräs asukas kertoi tienanneensa yhtenä iltana strippibaarissa 400 lindenä eli



pari dollaria.

2L:n käyttäjämääriä on mainostettu yläkanttiin. Asukkaiksi on kirjautunut yli neljä miljoonaa henkilöä, mutta heistä vain kymmenesosa oli kirjautunut sisään edellisviikon aikana.

Suurelle bisnekselle varjon luo myös oikean maailman rajoitukset. Tosimaailman verokarhu luultavasti kiinnostuu jos-
sain vaiheessa rahavirroista. ■

Tehoa ja tuplasti kaistaa

TIETOKONEESSA PITÄÄ OLLA sen veran höyryä, että liikkuminen on jouhevaa. Uusinta turborautaa ei tarvita, mutta laajakaistaa pitää olla riittävästi. 512 kilobitin yhteys riittää.

Suurin pullonkaula järjestelmässä tuntuu olevan verkkoyhteys. Nopea liikkuminen muuttaa maailman tekstuuriympäristöistä 1990-luvulta tutuksi pikselimaailmaksi.

Käyttöjärjestelmä ei rajoita asukkaaksi ryhtymistä. Client-ohjelmistot on windowsille, macille ja linuxille.

Vanhempien koneiden käyttäjät voivat laskea grafiikan laatua jouhevoittoakseen maailmassa liikkumista.

Mac-versio tosin hydytti intel-pohjaisen Mini-koneen lähes täysin. Linux-versiosta on valmistunut vasta kokeellinen alpha-versio. ■

Verta, pornoa ja propagandaa

SECOND LIFEN KASVAVAA taloutta himentävät samat varjopuolet kuin muuta-
kin internetin kaupankäyntiä.

Rikolliset ovat jo käyttäneet Toista elämää rahanpesuun ja phishing-kalasteluun. Asukkaiden tietoja ei valvota edes sähköpostivarmistuksella, joten kauppiaan luotettavuudesta on vain vähän takeita.

Luotettavuudessa kehittämistä

Myös järjestelmän luotettavuudessa on kehittämistä. Pohjalla olevaa palvelinverko Gridiä vastaan on hyökätty erilaisin tavoin. Kerran virtuaalimaailman palvelimet

hyydytettiin monistamalla sormuksia.

Järjestelmän pitäisi olla ehdottoman luotettava, jotta siellä voisi käydä kauppaa oikealla rahalla.

Vega konsertoi

Palvelutarjonta on myös lopulta rajoit-
nutta. Esine- ja -vaatemyyjien lisäksi vas-
taan tulee pääasiassa erotiikkaa ja uhkape-
liä tarjoavia palveluita.

Ylevämpiäkin kulttuuria on tarjolla. Maailmassa voi järjestää joukkotapahtu-
mia. Laulaja **Suzanne Vega** piti ensimmäi-
senä suuren luokan tähtenä virtuaalikon-
sertin viime syyskuussa. ■