

[Næringsliv]

Virtuell kick-off

Det vesle reklamebyrået Design Container holder seg med kontorer av en annen verden.

Morten Møst og Mikaela Berg (foto), Oslo/SecondLife

NYBYGGET LIGGER MELLOM duvende palmetrær ved havet; en futuristisk drøm av sotglass på benhvitt skjelett, med safrangule møbler i den romslige resepsjonen. En himmelstige av en trapp leder opp til et landskap med komfortable, romslige arbeidsstasjoner og et møterom der til og med gulvet er av glass. I tredje etasje er det bar og nattklubb. Alt dette tilhører en mygg av en bedrift, som har eksistert i mindre enn ett år og har fire ansatte.

Fantastisk? Javisst. For design- og reklamebyrået Design Containers nyskapning finnes bare i Second Life (SL), en raskt voksende fantasiverden på nettet.

I virkelighetens verden holder byrået til i en gammel murstensbygning på en trailertomt. Det har utsikt til en motorvei og innsjøen i Middelalderparken. Ut av Design Containers kontor i Gamlebyen i Oslo kommer det websider, grafiske profiler, brosjyrer og annet materiell for små og mellomstore bedrifter.

Liv for de lekne. Men denne måneden slår Linn-Cecilie Hansen og kollegene hennes følge med store og små foretak fra hele verden – og etablerer seg i Second Life. I den virtuelle ordreboken har de allerede ett oppdrag i SL: å arrangere et virtuelt «event» for en kunde i it-bransjen.

– Det er viktig for oss å være med fra starten, og kunne rådgi våre kunder når det skjer ting som dette, sier Hansen (28).

Hun ser på virtuelle verdener som en alternativ markedsføringskanal, som også gir store muligheter til nettverksbygging. Alt i lekne, tredimensjonale omgivelser der mennesker kan fly og gjøre andre ting som ikke er så lett å få til i «real life» – RL som det heter på disse kanter.

I SL kan brukerne skape varer og tjenester, og beholder eiendomsretten til sine kreasjoner. Dette er ikke et dataspill, men en plattform for mange ulike aktiviteter. SL er et simulert kapitalistisk samfunn, med en egen valuta som er konvertibel mot virkelige dollar. Deltagerne er representert ved «avatarer» – grafiske figurer som man selv kan utforme og endre som man vil. De har kryptiske navn. Linn-Cecilie Hansens avatar heter Ela Oliva.

Norske pionerer. Flere nordmenn tjener gode penger i Second Life, blant andre møbelhandleren Maximilian Milosz, som Dagens Næringslivs avatar Mofera Moore intervjuet ifjor sommer. Men Design Container er trolig første eksempel på at en eksisterende norsk bedrift skaper seg et liv i Second Life.

Byrået kommer i godt selskap. Det siste

halvåret har høyst reelle bedrifter og organisasjoner fra hele verden skapt seg en virtuell eksistens her – ikke minst de store selskapene innen informasjonsteknologi og underholdning. Dette skjer til tross for at Second Life er i et tidlig stadium, med middelmådig grafikk, mange driftsforstyrrelser og et lovverk som i beste fall blir til mens man går.

De store blå. I Dells butikk i SL kan man selv sette sammen sin nye pc, og når man forlater butikken, blir man tatt med til Dells ordinære webside hvor varene man kjøpte allerede ligger i handlekurven. Senest denne uken presenterte International Business Machines nye samarbeidsprosjekter med de amerikanske detaljistkjedene Sears og Circuit City – inne i Second Life. Fra før har IBM et stort «hovedkontor» i SL, simulerte avdelinger i flere land og en organisasjon for IBM-ansatte.

Det stopper ikke der. Hvis du for eksempel ikke er invitert til de rike og mektiges vinterleir i Davos, World Economic Forum, kan du likevel oppleve dem på virtuelle møter organisert av nyhetsbyrået Reuters, som holder seg med egen korrespondent i Second Life.

– Vi er her for å lære mer om virtuelle verdener, og produsere gode næringslivsnyheter fra en økonomi i rask vekst, sier korrespondent Adam Reuters.

– Det som gjør Second Life unikt, er at så mange mennesker driver bedrifter her, fordi de beholder den intellektuelle eiendomsretten til sine produkter, og kan veksle inntektene sine til «virkelige» penger, sier han.

Moro med tall. Second Life har eksistert siden 2003, men ble først et stort globalt fenomen i 2006. Denne uken besluttet det San Francisco-baserte selskapet bak SL, Linden Lab, å friggi kildekoden til Second Life-programmet. Det betyr at andre programutviklere står fritt til å modifisere og supplere det. Ifølge Linden Lab har tallet på registrerte brukere passert 2,5 millioner. Men antall aktive er langt mindre: Bare omkring 900.000 har logget på i løpet av de siste to månedene.

Norge er blant annet representert med ambassade i form av et stabbur og en kopi av Bryggen i Bergen med egen musikkscene. På disse møteplassene svirrer tallene friskt – det er snakk om 5000 registrerte nordmenn og 2000 aktive, men ingen har sett alle på en gang. Bare litt over 100 har funnet veien til brukergruppen «Alt for Norge».

– Det finnes lite statistikk om brukerne. Det gjør det vanskelig for oss å si noe sikkert om verdien av markedsføring i SL, sier Linn-Cecilie Hansen.



DOBBELTLIV.

Michael Linne-mann og Linn-Cecilie Hansen i Design Container har tatt firmaet med til fantasiverdenen Second Life (på skjermen), der de kan påtreffes som Nova Arkin og Ela Oliva.





– Men vi vet at mange av brukerne er teknologiinteresserte. Kanskje er det mer overraskende at mange er godt voksne forretningsfolk som er nysgjerrige på mulighetene her, og vil møte andre med samme interesser. Vi vet av egen erfaring at SL egner seg godt til å bygge nettverk, sier hun.

Partnerne i Design Container art director Michael Linnemann (32) tror at nærvær i Second Life kan styrke byråets image.

– Vi vil være en lekende bedrift som gjerne prøver ut nye ting. Derfor er dette naturlig for oss, sier Linnemann.

– Vi skal ha det spennende og morsomt og samtidig være en servicebedrift.

Partnerne i Design Container tror ikke at virtuelle verdener kommer til å erstatte tradisjonell virksomhet, men vil bli stadig mer interessant som supplement for visse bransjer og visse typer arrangementer, som events, seminarer og e-læring.

– Dette er litt som da internett kom på 90-tallet. Mange spurte hva som var vitsen med email og web når de hadde faks og kataloger. Nå er det nok endel som spør seg hvorfor man skal være til stede i Second Life når man allerede har kontorer og webside, sier Hansen.

Høye på hype. Enkelte ser en annen og mer skremmende parallell med 90-tallet: en voldsom hype der børsselskapene kaster seg på utviklingen til store kostnader, mens inntektene er mikroskopiske.

Forskningsinstituttet Gartner Group mener SL nærmer seg toppen av hypekurven. Men det går også spekulasjoner om at Second Life vokser så raskt at det kan bli kjøpt opp, for eksempel av Google.

SL er blitt kalt kimen til neste generasjons world wide web, der brukeren opplever nettet tredimensjonalt. Man beveger seg gjennom, i stedet for å bla fra side til side.

– Jeg er ikke så sikker på det. Men vi er i en så tidlig fase at det er vanskelig å spå noe som helst. Det er endel tekniske problemer knyttet til Second Life, og det kan godt komme andre plattformer som er bedre. Uansett har vi tenkt å prøve ut dette en god stund, sier Hansen.

– Men kanskje var det viktig å være første norske bedrift som gjør dette?

– Det tenkte vi faktisk ikke på i det hele tatt. Først etterpå oppdaget vi at det var smått med andre norske bedrifter her. Men det er klart at det ikke gjør noe å være først.

mofera.moore@dn.no

Second Life (SL)

- Tredimensjonal nettverden med en raskt voksende befolkning fra mer enn 100 land. 2,5 millioner brukere er registrert, ifølge San Francisco-selskapet Linden Lab, som står bak Second Life. Aktive brukere er langt færre – cirka 900.000.
- Ikke et dataspill, men en plattform for ulike aktiviteter: produksjon, kjøp og salg, underholdning, møter og sosialt samvær. Sterkt innslag av gambling og sex. 18-årsgrense.
- Mange ser potensial for å bruke SL til e-læring og fjernundervisning.
- Økonomien er basert på Linden dollar (LD), som er konvertibel: 1 USD=186 LD.
- Store selskaper som Adidas, Toyota, IBM, Dell, Reuters, Universal Studios har det siste året etablert seg med store eiendommer i Second Life.
- En amerikansk kongresspolitiker drev i høst valgkamp i SL. Det franske rasistpartiet Front National er også etablert, og blir møtt av virtuelle demonstranter. Årets World Economic Forum kan besøkes i SL.