

**SECOND LIFE:
EIGENDOMSRECHT IN EEN ‘NEW PARTICIPATORY CULTURE’**

Jasper Moes

0357677

jaspermoes@gmail.com

Universiteit van Amsterdam

Onderzoekswerkgroep Nieuwe Media

Datum: 10 juli 2006

Rens Bod

ABSTRACT

Linden Lab's SECOND LIFE, een virtuele wereld, heeft als eerste in dit game genre het 'real world' intellectueel eigendomsrecht over de door de gebruikers gemaakte content toekent aan deze gebruikers. In deze paper worden de gevolgen van dit 'nieuw verworven recht' voor de verhoudingen en voor de publieke sfeer in en rondom deze virtuele wereld in kaart gebracht. Dit wordt gedaan door het beantwoorden van een aantal deelvragen, daarbij gebruik makend van theoretische stromingen uit het relatief nieuwe vakgebied van de game studies.

Game studies bedient zich van diverse theoretische stromingen en deze paper zal enkele van die stromingen aangrijpen, met name die van de hypertext theory, cultural studies, Actor Network Theory en politiek economische communicatie om tot een kritische analyse te komen van het corpus.

Betoogt zal worden dat de relatie producent, consument en object in SECOND LIFE op het gebied van economie, kennis en sociale netwerken door de technologische opzet van SECOND LIFE én het voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruiker verschuiven ten opzichte van dergelijke relaties in andere werelden. De rol van het contract (de *Terms Of Service*) en het daar in beschreven voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruiker door Linden zal het idee van een interactieve consument zoals (o.a.) Henry Jenkins betoogt, worden uitgewerkt en toegepast op SECOND LIFE om zo een beter begrip te krijgen van de moeilijk definieerbare (macht)relatie tussen producent en consument en de immer vervagende lijn tussen deze twee.

Keywords: SECOND LIFE, intellectueel eigendomsrecht, MMORPG's, participatory culture

INHOUD

VOORWOORD	3
INLEIDING	4
1 SECOND LIFE & HYPERTEXT	7
2 PROSUMER	9
3 THE NEW PARTICIPATORY CULTURE	9
3.1 PARTICIPATORY CULTURE & FPS MOD COMMUNITY	11
3.2 AURAN & THE TRAINZ ONLINE COMMUNITY	13
3.3 PARTICIPATORY CULTURE & INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT	15
4 SECOND LIFE & INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT	16
4.1 UTOPIE TOCH DICTATUUR?	18
4.2 CREATIEVE KWEEKVIJVER	19
4.2 INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT & BLOGS	20
4.3 VIRTUELE ECONOMIE	20
4.4 POLITIEKE PARTIJEN & RECHTBANK	21
CONCLUSIE	24
BRONNEN.....	26

VOORWOORD

Deze paper heeft een tweeledige functie. Allereerst dient het als eindschrift voor mijn bachelor Media & Cultuur, en het is in dit kader dat ik mijn dank wil betuigen aan Rens Bod als vakgroepdocent van de onderzoekswerkgroep Nieuwe Media van de Universiteit van Amsterdam.

Ten tweede is dit werk bedoeld als theoretische en academische voortzetting van een artikel dat geplaatst zal worden in de Nieuwe Reporter. In dat artikel zal de toekomst van de digitale publieke sfeer worden bediscussieerd door de virtuele wereld SECOND LIFE¹ als voorbode te zien van een plaats waar journalistiek in en over bedreven kan worden. Onder supervisie van David Nieborg en samen met medestudenten Esther Weltevrede en Heleen van der Klink heb ik mee mogen werken aan de totstandkoming van dit artikel.² Ook aan deze mensen wil ik dank betuigen voor hun inspirerende discussies, inzichten en ideeën.

¹ Linden Lab, 2003.

² Nieborg et al., 2006.

INLEIDING

In de zomer van 2005 besloot het Zweedse parlement dat het uitwisselen van software, muziek, films en spellen bestraft kan worden met (maximaal) twee jaar gevangenisstraf. Door deze nieuwe wet werden de naar schatting 1 miljoen inwoners van Zweden die regelmatig via het internet en P2P-technologie bestanden downloaden en delen (op de totale bevolking van 9 miljoen inwoners) crimineel verklaard. Als antwoord op deze beslissing richtte de vierendertigjarige Zweed Rickard Falkvinge op 1 januari 2006 de *Piratpartiet* op, een politieke partij met slechts drie onderwerpen op de agenda: hervorming van de copyright wetgeving, het afschaffen van het patentensysteem, en de bescherming van privacy van burgers.³

Zoals te lezen is op de website van de *Piratpartiet* gaat het bij het eerste punt op de agenda, de hervorming van de copyright wetgeving, om het terugdringen van wetgeving die volgens Falkvinge en consorten te ver is doorgevoerd. De officiële doelstelling van het copyright systeem, zo stelt de partij, was altijd een balans te vinden van de belangen van de makers en consumenten om het creëren van culturele werken te stimuleren en verspreiden. “Vandaag de dag is deze balans volledig zoek.” De partij vindt dan ook dat al het niet-commercieel kopiëren en gebruik geheel vrij moeten zijn. “Bestanden uitwisselen en P2P netwerken zou juist aangemoedigd moeten worden in plaats van gecriminaliseerd. Cultuur en kennis zijn goede zaken waarvan de waarde stijgt naar mate ze worden gedeeld. Het internet kan het grootste, gecreëerde openbare bibliotheek worden.”⁴

Falkvinge vindt steun in het artikel ‘The Theft of Culture’ van James Hansen die deze verstoorde balans tussen makers en consumenten van culturele werken belicht. Waar het eens zo belangrijk was om in een tijd van (relatief) eenvoudige reproductie van ideeën (sinds de uitvinding van de boekdrukkunst) de auteur te beschermen (ook al gebeurde dit pas veel later in 1709 bij de invoering van de ‘Statute of Anne’ door het Britse parlement) door zorg te dragen voor een inkomen voor de auteur waardoor deze nieuwe ideeën kon ontplooiën waarvan de samenleving weer kon profiteren, is de hedendaagse copyright termijn van ‘levenslang’ (tot het overlijden van de auteur) plús 70 jaar volgens zowel Falkvinge als Hansen ronduit absurd.⁵

It is widely agreed that once an idea is fixed in time and space that it should be protected by law to give the originator due respect and possibly monetary

³ Zie: <http://www2.piratpartiet.se/international/dutch>

⁴ Zie: <http://www2.piratpartiet.se/international/dutch>

⁵ Hansen, 2006: http://www.dontpanicmedia.com/articles/The_Theft_of_Culture

compensation, this that we may reward people for performing tasks that are not rewarding in and of themselves. To enforce this opinion we have given ourselves the gift of copyright, a set of laws that place unnatural limitations on society in order to benefit us in the long run by enlarging the body of our collective knowledge and the culture we use to identify ourselves. Though created with the good intent of maintaining fairness and balance, copyright has become overbearing, resulting in an impoverished public domain and the loss of the freedoms of otherwise law abiding citizens.⁶

De digitalisering van onze cultuur en het inherente gemak waarmee bestanden gekopieerd en gedeeld worden heeft de discussie over copyright op alle fronten aangescherpt. De muziek-, film- en software-industrie maken allen gretig gebruik van de bij wet vastgelegde verjaringstermijnen van copyright. Als voorbeeld noemt Hansen de Walt Disney Company die jaren na de dood van de bedenker van Mickey Mouse nog steeds geld verdient aan het geanimeerde muisje. Bedrijven als Disney proberen gesteund door wetgeving krampachtig de controle vast te houden over consumptie en distributie van allerhande content. Hiertegenover staan de ‘internetactivisten’ als Falkvinge en Hansen die de democratische mogelijkheden van de computer en het Internet, nieuwe vormen van politieke participatie, en een machtsverschuiving van de producent naar consument hoog in het vaandel hebben.

Ook in de gestaag groeiende computergame industrie is het copyright, het behoud van het intellectueel eigendomsrecht, een zwaar beladen onderwerp. Door de enorme snelheid waarmee gebruikers spellen, en dus content consumeren is het een schier onmogelijke taak voor de industrie om aan de vraag te voldoen. Mede hierdoor is er een nieuwe strategie bedacht: geef gebruikers de juiste *tools*, en laat hen hiermee zelf content maken voor een game. Het is echter opmerkelijk dat het intellectueel eigendomsrecht in de meeste gevallen hierbij voorbehouden blijft aan de game-industrie, en niet aan de gebruikers die de content zélf maken!

Deze strategie wordt ook gebruikt in het enorm populaire game genre van de Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), online werelden waar meerdere gebruikers tegelijkertijd actief zijn en vertoeven. Dat online werelden populair zijn blijkt uit een onderzoek van Nick Yee: Niet alleen spreken ze een brede groep mensen aan als het gaat om leeftijd (11 t/m 68 jaar, met een gemiddelde leeftijd van 26 jaar), ook is de aantrekkingskracht sterk want de gemiddelde speler vertoeft zo’n 22 uur per week in de online wereld.⁷ En dat deze reeds populaire online werelden in opmars zijn, blijkt uit het

⁶ Hansen, 2006.

⁷ Yee, 2006.

enorme en dagelijks groter wordend aantal deelnemers⁸, de gestaag groeiende stroom geld die ermee gemoeid gaat, en de enorme belangstelling van academici die ieder vanuit hun eigen achtergrond dit fenomeen proberen te onderzoeken. Met name de bloggers van Terra Nova⁹ weten de discussie voorbij de platgetreden thema's te leiden. Sociologen¹⁰, economen¹¹, juristen¹², informatici¹³, filosofen¹⁴ en natuurlijk mediawetenschappers¹⁵ verzamelen zich online om hun krachten te bundelen en te discussiëren over de handel en wandel in de virtuele werelden.

Deze paper hoopt een bijdrage te kunnen leveren aan deze discussies door een antwoord te geven op de vraag: Wat zijn de gevolgen van het vrijgeven van het voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruikers, voor de participatory culture, de relatie producent – consument en SECOND LIFE als sociaal systeem? Hierbij wordt gekeken naar de machtsverhoudingen tussen de verschillende actoren in het netwerk van de participatory culture van online werelden. Met een case studie van Linden Lab's SECOND LIFE dat als eerste virtuele wereld het intellectueel eigendomsrecht over de door de gebruikers gemaakte content toekent aan deze gebruikers, worden de gevolgen van dit 'nieuw verworven recht' voor de verhoudingen en voor de publieke sfeer in en rondom deze virtuele wereld in kaart gebracht, daarbij gebruik makend van theoretische stromingen uit het relatief nieuwe vakgebied van de game studies. Game studies bedient zich van diverse theoretische stromingen en deze paper zal enkele van die stromingen aangrijpen, met name die van de hypertext theory, cultural studies, Actor Network Theory en politiek economische communicatie om tot een kritische analyse te komen van het corpus.

Als eerste zal de technologische opzet van SECOND LIFE beschreven worden en de link worden gelegd met hypertext theorie. De manier waarop SECOND LIFE is opgezet vertoont overeenkomsten met de gedachte achter de hypertext theorie en het is nu juist (mede) door deze structuur van opbouw dat de wereld van SECOND LIFE groeit. De structuur maakt wat Pierre Levy collectieve intelligentie noemt mogelijk.

Het tweede hoofdstuk introduceert het begrip 'prosumer', het idee dat de consument door de komst van nieuwe technologieën de mogelijkheid heeft om producent te worden van

⁸ *MMOGchart.com*, 2006: <http://www.mmogchart.com/>

⁹ TerraNova, 2006: <http://terranova.blogs.com/>

¹⁰ Daedalus Project, the, 2006: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

¹¹ Castronova, 2006: <http://mypage.iu.edu/~castro/>

¹² Hunter, 2006: <http://www.wharton.upenn.edu/faculty/hunterd.html>

¹³ Play On, 2006: <http://blogs.parc.com/playon/bios.html>

¹⁴ Reynolds, 2006: <http://www.ren-reynolds.com/>

¹⁵ Nieborg, 2006: <http://www.gamespace.nl>

mediateksten. Deze grens tussen consument en producent vervaagt, en er ontstaat een hele cultuur van door niet commerciële bedrijven geproduceerde producten.

Vervolgens zal in hoofdstuk drie aan de hand van een tweetal werken van Henry Jenkins het idee van *participatory culture* worden uitgelegd. Dit wordt nog eens duidelijk aan de hand van twee voorbeelden uit de game-industrie: de mod community uit het First Person Shooter genre, en de participatory culture die het spel TRAINZ¹⁶ omgeeft. Opmerkelijk is echter dat in alle beschreven gevallen het intellectueel eigendomsrecht over de door gebruikers gecreëerde content wordt afgedragen aan de commerciële instellingen.

Dit intellectueel eigendomsrecht over de ‘zelf’ gemaakte content mogen de gebruikers van SECOND LIFE behouden zoals staat in de *Terms Of Service*, een overeenkomst die gebruikers moeten ‘tekenen’. Dit en de gevolgen hiervan voor de relatie tussen gebruikers onderling, gebruikers en objecten, en gebruikers en Linden worden aan de hand van voorbeelden besproken in het vierde hoofdstuk.

Tot slot zal in de conclusie een overzicht van de bevindingen gegeven worden en antwoord gegeven worden op de hoofdvraag van deze scriptie.

1 SECOND LIFE & HYPERTEXT

SECOND LIFE is niet echt een spel te noemen. Spelregels zijn er niet en er is geen vooraf gesteld doel - bijvoorbeeld versla een draak of dood duizend soldaten. SECOND LIFE is een virtuele wereld, of voor de science-fiction literatuur liefhebbers een metaverse.¹⁷ Daar zijn er natuurlijk meer van, denk aan de wereld van RUNESCAPE¹⁸, THERE¹⁹ of HABBO HOTEL.²⁰ Wat SECOND LIFE echter uniek maakt zijn twee factoren: de technologische opbouw van het spel, en het voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht over de door de gebruikers gecreëerde content aan deze gebruikers. Het eerste punt zal hier behandeld worden, het tweede in de vierde paragraaf.

SECOND LIFE is als software niet te vergelijken met veel andere virtuele werelden. Linden Lab, het bedrijf achter SECOND LIFE maakt gebruik van grid technologie²¹, zoals

¹⁶ Auran, 2006: <http://www.auran.com/TRS2006/>

¹⁷ <http://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>

¹⁸ RuneScape, 2006: <http://www.runescape.com/>

¹⁹ There, 2006: <http://www.there.com/index.html>

²⁰ Habbo Hotel, 2006: <http://www.habbohotel.nl/>

²¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Grid_computing

uitgebreid beschreven wordt in een paper van Linden Lab's Cory Ondrejka.²² Door losse computers aan elkaar te linken ontstaat een zogenaamd grid. Voor SECOND LIFE geldt dat op een computer ruwweg 65 vierkante kilometer grond, inclusief lucht en bebouwing, gesimuleerd wordt. Deze computer is aan vier kanten verbonden met andere pc's en zo ontstaat een wereld die ongelimiteerd uitgebreid kan worden door simpel computers bij te plaatsen. Op dit moment heeft SECOND LIFE meer dan 240.000 'bewoners' en bestaat de wereld uit meer dan 1200 Pc's die meer dan tachtigduizend vierkante kilometer simuleren. Land is overigens te koop. Voor 195 Amerikaanse dollar per maand kan je een pc, dat wel zeggen 65 vierkante kilometer, huren. Voor 512 vierkante meter betaal je vijf dollar per maand. Onderdeel van de techniek van SECOND LIFE is dat gebruikers alles kunnen bouwen door middel van een atomistisch systeem van bouwstenen, die *primitives* worden genoemd. Met een aantal basisfiguren kunnen grotere en complexere creaties gemaakt worden, een soort virtueel Lego.²³

Deze structuur en technologische opbouw waarin computers zijn gelinkt in een netwerk, daarbij een virtuele wereld creërende waardoor de gebruiker zijn pad zelf kan bepalen, doet denken aan de *Memex* van Bush en Barthes notie van *hypertext*. Al in 1945 voorspelde Vannevar Bush in zijn befaamde artikel 'As we may think', dat er een nieuw systeem van archiveren zou komen. De 'Memex', zoals hij het fictieve apparaat noemde, zou informatie opslaan en toegankelijk maken op een manier die sterk doet denken aan de associatieve wijze waarop onze hersenen informatie verwerken, dit in tegenstelling tot de tot dan toe gebruikelijke alfanumerieke vorm van archiveren.²⁴ Vanaf de jaren '60 is dit idee min of meer bewaarheid geworden in de vorm van het World Wide Web, internet en hypertext, waarbij de internetgebruiker actief selecterend en via zogenaamde hyperlinks door een tekst kan 'springen' en zelfs van de ene tekst in de andere kan belanden. Roland Barthes' 'dood van de auteur' komt hier tot leven, immers, de productie van 'verhalen' verschuift van schrijver (de 'readerly text', of 'classic text', waarbij de lezer lineair het verhaal zoals geconstrueerd, meestal op papier, door de schrijver volgt) naar lezer/gebruiker (de 'writerly text', waarbij de lezer uit verschillende teksten een eigen 'verhaal' construeert, iets waarvoor het internet en de hypertext zich prima leent). Links, nodes, netwerken, web en paden zijn de ingrediënten die de ideale tekst van Barthes doet ontstaan.²⁵

²² Ondrejka, 2004: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=555883

²³ Nieborg et al., 2006.

²⁴ Bush, 1945.

²⁵ Landow, 1992.

2 PROSUMER

Zonder nu meteen al te technologisch deterministisch te worden is het toch de technologie, en dan vooral het goedkoper en tegelijkertijd beter worden hiervan, die deze grens tussen producent en consument sinds de jaren 90 van de vorige eeuw doet vervagen. Was het in de jaren vijftig nog enorm kostbaar om een televisieprogramma te maken, nu kan eenieder met een paar duizend euro een prima camera aanschaffen en met eigen opnamen een avondvullend programma in elkaar zetten. Ook in de muziekbusiness is deze lijn tussen producent en consument steeds minder duidelijk. Zeker met de komst van de pc en de enorme toename van rekenkracht werd het mogelijk om thuis op je zolderkamertje de nieuwe zomerhit te componeren, opnemen, op cd branden of middels het internet op mp3 formaat (al dan niet gratis) te distribueren²⁶, iets dat daarvoor enkel mogelijk was in dure studio's met tonnen aan apparatuur. Deze trend heeft een nieuw soort consument opgeleverd, iets dat Lister et al. met een mooi woord de 'prosumer' noemt, en de pc is volgens hen in vele opzichten de ultieme "[...]media 'prosumer' technology."²⁷ Het is een technologie van distributie, consumptie en productie. Naast het consumeren van content gemaakt door anderen, is het mogelijk om op de pc eigen content te maken in de vorm van bijvoorbeeld websites. In combinatie met een internetaansluiting is het mogelijk mee te doen aan discussies op online forums, een eigen blog te beginnen waar je (satirische) journalistiek kunt bedrijven om zo te participeren in de publieke sfeer.²⁸ De nieuwe media wordt dan ook vaak beschreven als een democratisch middel.

3 THE NEW PARTICIPATORY CULTURE

De snel vervagende en veranderende grens tussen producent en consument door de komst van nieuwe technologieën wordt vaak beschreven als en gekoppeld aan *participatory culture*, een term die Henry Jenkins in *Textual Poachers* uit 1992 introduceert.²⁹ Jenkins probeert in dit boek ietwat krampachtig vast te houden aan een volgens hem rigide scheiding tussen producent van 'officiële' industriële en commerciële productie en de onofficiële productie van teksten/producten door de fan cultuur. Hij erkent wel dat er een grijs gebied is van semi-professionele uitgevers van bijvoorbeeld fanmagazines, maar schaarst deze groep snel bij de

²⁶ Mooi voorbeeld hiervan is Spinvis die op zijn zolderkamertje zijn debuutalbum opnam.

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Spinvis>

²⁷ Lister et al., 2003: p.34.

²⁸ Een voorbeeld hiervan is de (in)fameuze website www.geenstijl.nl

²⁹ Jenkins, 1992.

fancommune met de verklaring dat deze semi-professionals afstammen uit de fancultuur en enkel een betere circulatie voorstaan van de culturele producten die deze cultuur genereert.³⁰

Tien jaar later stelt Jenkins in het artikel ‘Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans’ zijn gedachten over de participatory culture bij in wat hij noemt “the new participatory culture”.³¹ Hij onderscheidt drie trends die de relaties tussen media consumenten onderling, media consumenten en media teksten, en de relatie tussen media consumenten en producenten hebben veranderd, te weten:

- (1) new tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content
- (2) a range of subcultures promote Do-It-Yourself (DIY) media production, a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies
- (3) economic trends favoring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas, and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship.³²

Jenkins laat in dit artikel aan de hand van deze drie trends zien dat media consumenten zeker niet totaal autonoom opereren ten opzichte van producenten, maar dat zij ook zeer zeker niet totaal overgeleverd zijn aan de cultuurindustrie. Hij vindt het naïef om aan te nemen dat machtige conglomeraten hun eigen belangen niet zouden waarborgen in de nieuwe mediamarkt, waar tegelijkertijd groepen consumenten (audiences) meer macht en autonomie krijgen wanneer zij de nieuwe kennis cultuur betreden. “The interactive audience is more than a marketing concept and less than a ‘semiotic democracy’.”³³

Zwaar leunend op het werk van Pierre Levy, onderkend Jenkins dat bij participatory culture de *kennis* die gegenereerd wordt door een herhaaldelijk proces van onderhandeling tussen producent en consument het meest waardevolle aspect is in deze nieuwe cultuur. Levy’s idee van de cosmopedia, een voorspellende visie van ‘the new knowledge space’ die wellicht ontstaat wanneer de consument de volledige potentie van de nieuwe media ontdekt en benut, en de deterritorialisatie van kennis gefaciliteerd door de mogelijkheden van internet en het web die de many-to-many communicatie mogelijk maken, is zijn vertrekpunt. Levy onderscheidt een productieve distinctie tussen organische sociale groepen (families, stammen), georganiseerde sociale groepen (naties, instituties, religies en bedrijven) en zelfgeorganiseerde groepen (bijvoorbeeld virtuele communities op het web). Hij linkt de

³⁰ Jenkins, 1992: p.280.

³¹ Jenkins, 2002.

³² Jenkins, 2002: p.213.

³³ Jenkins, 2002: p.213.

opkomst van deze nieuwe kennis ruimte met de opkomst van de wereldcommunicatie (iets wat McLuhan de ‘global village’ noemt³⁴), met de vermindering van loyaliteit van individuen ten opzichte van georganiseerde groepen, en met de vermindering van macht van naties om de exclusieve loyaliteit van hun burgers af te dwingen. De nieuwe kennis communities zullen vrijwillig en tijdelijk zijn waar individuen een tactische, bewuste keuze maken wanneer ze toetreden, gedefinieerd door gezamenlijke intellectuele ondernemingen en emotionele investeringen. Leden van een dergelijke community kunnen van de een naar de ander ‘verhuizen’ wanneer hun interesse verandert.³⁵

Een goed voorbeeld van waar de collectieve intelligentie door de nieuwe communicatie technologieën tot uiting komt is de *open source* gedachte, een term die de manier van productie en ontwikkeling beschrijft zodat de eindgebruiker bij de eindproducten toegang heeft tot de broncode om deze aan te passen naar believen. Deze gedachte bestond al geruime tijd maar de term *open source* werd pas populair met de opkomst van het internet en de daarmee gepaard gaande diversiteit aan productie modellen, communicatie paden en interactieve communities. *Open source* software werd het belangrijkste gezicht van de *open source* ethos, met het *Operating System* (OS) voor pc’s genaamd *Linux* hoog in het vaandel.³⁶ Dit OS is in beginsel gecreëerd door de Fin Linus Torvalds³⁷, maar heeft door het vrijgeven van de broncode vele veranderingen en aanpassingen ondergaan en is inmiddels in verschillende varianten verkrijgbaar.

3.1 PARTICIPATORY CULTURE & FPS MOD COMMUNITY

Jenkins heeft het in zijn eerste werk (1992) hoofdzakelijk over de relatie tussen producenten van televisieseries en fans. Deze relatie bestaat voor een groot deel uit wederzijds achterdocht en zelfs open conflict. Ook bij de *new participatory culture*, mogelijk gemaakt door de komst van nieuwe communicatie technologieën, ziet Jenkins nog steeds een frictie in de relatie tussen gebruikers en producenten. Deze emoties, zo schrijft David Nieborg in zijn artikel ‘Am I Mod or Not? – an Analysis of First Person Shooter Modification Culture’, zijn schijnbaar absent in de *First Person Shooter (FPS) participatory culture* waar spelers van dit genre bijdragen leveren door het creëren van nieuwe content voor de games die ze spelen. Naast het

³⁴ Kline et al., 2005: p. 34.

³⁵ Jenkins, 2002: p. 214.

³⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source

³⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds

aanpassen van bijvoorbeeld virtuele wapens of voertuigen is het mogelijk om een spel naar believen te modificeren en zo nieuwe *maps* te creëren, een nieuwe omgeving waar het spel zich afspeelt. De meest drastische vorm van modificatie is de zogenaamde *total conversion* waarbij het thema van het originele spel wordt veranderd inclusief (de meeste van) alle elementen. Ook al zijn het nog steeds de commerciële ontwikkelaars en een veel kleiner aantal *major game publishers* in het FPS genre de belangrijkste bronnen van productie van primaire game teksten, toch is er een ideologische hegemonie in de discours en praktijken die de *user created content* omringt ervoor zorgende dat *modders*, zoals spelers die spellen modificeren worden genoemd, content kunnen delen en daardoor bijdragen aan de ontwikkeling van een game.³⁸

Het onderscheid, zo stelt Nieborg, tussen producent en consument vervaagt hierdoor enorm, want wie is uiteindelijk verantwoordelijk voor de productie van 'het spel'? Een citaat van Levy (uit Jenkins) verwoordt deze vervaging als volgt:

The distinctions between authors and readers, producers and spectators, creators and interpretations will blend to form a reading-writing continuum, which will extend from the machine and network designers to the ultimate recipient, each helping to sustain the activities of the others.³⁹

Producenten van FPS games staan zeer welwillend tegenover het ontstaan van deze *participatory communities* waar gebruikers producenten worden van content, zodat deze arbeidskrachten opgenomen kunnen worden en de arbeid gecommodificeerd teneinde geld hieraan te verdienen. Het is in deze tak van de game industrie aangegrepen als marketing strategie zoals te zien is bij de FPS UNREAL TOURNAMENT 2004 (Epic Games, 2004) die in samenwerking met NVIDIA de *\$1.000.000 NVIDIA Make Something Unreal Contest* organiseerden en daarmee gamers stimuleerden hun eigen mod te maken. Door het aanschaffen van UT2004, zo luidde het verkooppraatje, krijg je als speler niet alleen toegang tot een geweldig spel, maar kun je ook de vele honderden *user-made mods* en *levels* spelen.

Ook het spel HALF LIFE 2: DEATHMATCH dat in 2004 door Valve wordt uitgebracht, speelt in op de arbeid van spelers voor het maken van content. Het originele spel wordt geleverd met maar twee *maps*, een gratis *Software Development Kit* (SDK) en eveneens een aankondiging van een *map-making-contest*. Hieruit blijkt, zo schrijft Nieborg, het vertrouwen van gameontwikkelaars in hun publiek.

³⁸ Nieborg, 2005.

³⁹ Levy, 1997 in Jenkins, 2002.

Just put out a new game (HALF LIFE 2: DEATHMATCH), give gamers an excuse (a contest), give them the right tools (the Source SDK plus documentation), facilitate peer-feedback and interaction (fora, IRC channels) and in the end modders come up with new maps. A quick look at servers running HALF LIFE 2: DEATHMATCH shows that ‘the plan is working’; within a week already ten new user-created maps were available.⁴⁰

Door zijn analyse van UNREAL UNIVERSE laat Nieborg zien dat game ontwikkelaars en game uitgevers zich de ontstane *mod communities* toe-eigenen en institutionaliseren, daarbij gebruik makende van de *open source* ethiek van deze *mod communities*.

3.2 AURAN & THE TRAINZ ONLINE COMMUNITY

Game modificaties zijn niet enkel voorbehouden aan het *First Person Shooter* genre. Ook in andere game genres wordt er in meer en mindere mate gemodificeerd. Vele *Real Time Strategy* (RTS) games bieden de mogelijkheid om door middel van een *map editor* nieuwe omgevingen te creëren en ook het simulatie spel THE SIMMS⁴¹ kent een uitgebreide community waar allerhande *user-created-content* te verkrijgen is.

In *Negotiating Participatory Culture in the New Media Environment: Auran and the Trainz Online Community – An (Im)possible Relation* geeft John Banks zijn bevindingen weer van een ethnografisch onderzoek naar de participatory culture en de community die het virtuele *railroad* simulatie spel TRAINZ⁴² omgeeft. De bijdrage van een van de spelers door het creëren van een 3D model van een virtuele stoomtrein wordt hier als corpus gebruikt. Een stoomtrein ontbrak bij het oorspronkelijke spel, maar was wel een wens van veel spelers, wat bleek uit de vele verzoeken en opmerkingen die geplaatst werden op online forums behorende bij de online communities van TRAINZ. Dit digitale object, genaamd de P10, is ontstaan uit een participatory culture netwerk, een complex web van heterogene materialen en gebruiken die in een nieuwe media omgeving bijdragen aan het proces van herstructurering van de relatie tussen producers en users, en fan cultuur en bedrijfscultuur.

De Actor-Network Theory, zo schrijft Banks, is een bruikbare theoretische en methodologische gereedschapskist om de configuratie en reconfiguratie van de ‘materialen’ die ten grondslag liggen aan en de constructie vormen van de relaties in de participatory

⁴⁰ Nieborg, 2005.

⁴¹ Maxis, 2000.

⁴² Auran, 2003.

culture van waaruit de P10, de virtuele 3D stoomtrein, is ontstaan. Als methodology is Bruno Latour's ANT "...relationally materialist". Het stelt dat alle entiteiten geconfigureerd zijn in relatie tot andere entiteiten en 'actoren' en dat deze relatie tussen mensen en objecten niet vast staat maar voortdurend aan verandering onderhevig is. Niets dat een relatie aangaat met andere actoren is op zichzelf vaststaand. ANT werkt vanuit het idee dat er geen fundamentele scheiding is tussen mensen en objecten, tussen ons en ons gereedschap en technologieën. ANT onderscheidt zich van sociaal constructivisme:

As Bruno Latour puts it in *Pandorra's Hope*, "Yes, society is constructed, but not socially constructed"⁴³. What we call the social is a relational effect or outcome constructed through networks of diverse materials, both human and nonhuman. As a methodology ANT urges us to 'follow the actors' as they work to perform the construction of sociotechnical networks or assemblages, and to describe the heterogeneous materials from which they are composed.⁴⁴

Banks schetst met deze Actor-Network Theory en Jenkins' Participatory Culture als theoretisch kader een overzicht van wat de actoren zijn in het netwerk dat Auran en het spel TRAINZ omgeeft en de enorme dynamiek in de relaties. Het is een netwerk met in het midden de commerciële producent Auran die de softwarematige simulator op de markt brengt. Auran heeft vanaf het begin het idee dat, wil het TRAINZ project slagen, er een actieve online fan community moet komen die naast het promoten van het product ook content voor het spel moet opleveren, geheel gecreëerd door de gebruikers. De eindgebruikers en treintjesfans zouden actief betrokken worden in het ontwerp van de simulator. De virtuele treintjes mogen op veel belangstelling rekenen, wat in eerste instantie zichtbaar wordt door de verkoop van TRAINZ, maar later ook tot uiting komt in websites volledig opgezet door fans die de simulator promoten. Dan komt er vraag naar stoom. Gebruikers willen een stoomtrein kunnen besturen in TRAINZ. Auran heeft het nog te druk met andere beslommeringen als distributie en het updaten van de simulator zelf, dus fans van het spel slaan de handen ineen. Door het nauw samenwerken, gebruik makende van zgn. *Do It Yourself* (DIY) software en het herhaaldelijk overleggen op forums en via e-mail waardoor kennis werd gedeeld, is via een 'vallen en opstaan'-proces uiteindelijk de P10 ontstaan. Gemaakt door gebruikers wordt de P10 toch aan Auran overgedragen (en niet onderling gedistribueerd) die de stoomtrein opneemt in de vernieuwde versie van TRAINZ.⁴⁵

⁴³ Latour, Bruno. *Pandorra's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, 1999: p. 198.

⁴⁴ Banks, 2003: p. 8.

⁴⁵ Banks, 2003.

Wat we hier zien is dat, net zoals bij de FPS modding cultuur overigens, waarde wordt gegenereerd voor de commerciële industrie door een niet betaalde groep arbeidskrachten. Enkel door de liefde voor het spel, en het maken van onderdelen voor het spel, zijn de fans bereid een enorme hoeveelheid tijd te investeren. De agency en de macht die gebruikers hebben wanneer zij samenwerken, hebben grote gevolgen voor de relatie met de game industrie en de content van de spellen die hieruit voortkomen.

3.3 PARTICIPATORY CULTURE & INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT

We hebben nu bij zowel de mod cultuur in het First Person Shooter genre (Nieborg) en de mod cultuur die het simulatie spel TRAINZ omgeeft (Banks) gezien dat de machtsrelaties tussen ‘open source’ fan culture en de industrie een complex netwerk vormen waar verschillende actoren, mensen en objecten, op diverse momenten agency hebben, gebruik makende van de Actor Network Theory. Bij zowel Banks als Nieborg wordt aan de hand van een case study ingegaan op de commodificatie van deze open source gedachte, de producten die hieruit voortkomen (het verhandelen van door fans gecreëerde content) en de institutionalisering hiervan door de game-industrie.

Ondanks dat het overduidelijk is dat het idee van een ‘enkele auteur’ steeds minder houdbaar is (ook) in de modding cultuur, is het toch in de meeste gevallen één partij, het commerciële bedrijf, die het auteursrecht te allen tijde behoudt, óók daar waar het gaat om user-created content. Wanneer je gebruik maakt van de software zoals deze geleverd wordt door de producent, ga je automatisch akkoord met een contract dat zegt dat elke gebruiker het intellectuele eigendomsrecht dat normaliter en onmiddellijk geldt op alles wat hij/zij maakt, opgeeft en deze overdraagt aan de producent. Dit is op zijn zachtst gezegd opmerkelijk. Wanneer we dit vertalen naar een alledaags voorbeeld, zullen de meeste wenkbrauwen gefronst worden.

Stel je voor: je koopt een piano, een Bösendorfer. Bij aanschaf onderteken je een contract dat zegt dat het intellectueel eigendomsrecht over alle muziek die je op die piano speelt en componeert voorbehouden is aan de firma Bösendorfer.⁴⁶ Waarschijnlijk zou dit de ondergang van de pianofabrikant betekenen want welke componist zou zijn stukken nog schrijven op een ‘Bösie’ als hij zijn royalty’s direct moet afstaan?

⁴⁶ Voor meer info over IP-recht en virtuele werelden: zie Briët, Menno. ‘Meer dan een spelletje? Recht en virtuele werelden.’ Heus, et al. *Een Wereld te winnen*. Nijgh & Van Ditmar, 2006: p. 38-52.

Toch lijkt het erop, aldus Nieborg, dat gamers hier over het algemeen vrede mee hebben.

There is an absence of criticism on the rise of commodification practices within gaming culture. There seems to be a consensus in the FPS mod culture discourse of a win-win situation, modders are seen as player/authors (Poremba, 2003) instead of full-fledged developers. Modding is looked upon not so much as labour, but almost as an extension of gaming. The work done values the modder and is a personal enrichment for this person. [...] By letting gamers interact in both the development of a text and with the text itself, users are able to influence the text (i.e. a commercial game) in various ways. The question is, is this process of co-creating media and participatory design still participatory culture? On the one hand it is, users are still actively engaging with media texts out of free will and are eager to use (and create) free tools and software. On the other hand the question is whether these participatory and collaborative elements within FPS mod culture are as bottom-up as some argue it to be. In other words; are we witnessing the rise and subsequent fall of FPS mod culture based on an open-source ethos or are we at the beginning of a new era featuring cleverly commoditised user-created content?⁴⁷

Als we de laatste vraag van Nieborg moeten beantwoorden dan lijkt het erop dat we het begin zien van een nieuw tijdperk waar door de commerciële industrie handig gebruik wordt gemaakt van de user-created content voor geldelijk gewin.

4 SECOND LIFE & INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT

Zoals we in de eerste paragraaf gelezen hebben is onderdeel van de techniek van SECOND LIFE dat gebruikers alles kunnen bouwen door middel van een atomistisch systeem van bouwstenen, die *primitives* worden genoemd. Met een aantal basisfiguren kunnen grotere en complexere creaties gemaakt worden iets dat lijkt op een virtueel Lego.⁴⁸ SECOND LIFE bestaat voor het grootste gedeelte bij de gratie van wat de spelers met deze bouwstenen maken. Ook hier verwacht je, net als bij de participatory culture van de modders, dat het intellectuele eigendomsrecht óók over de door de gebruikers gemaakte content bij het commerciële bedrijf Linden Lab (makers van SECOND LIFE) ligt, ware het niet dat Linden Lab dit ‘probleem’ heeft onderkend. Het intellectueel eigendomsrecht op de door de spelers gecreëerde content werd, zoals te zien is in onderstaand citaat uit Linden’s *Terms Of Service* (TOS, een contract dat je

⁴⁷ Nieborg, 2005: p. 7.

⁴⁸ Nieborg et al., 2006.

virtueel moet ondertekenen om deel te kunnen nemen aan de wereld van SECOND LIFE), in 2003 mede op aanraden van enkele academici vrijgegeven en voorbehouden aan deze spelers.

Linden Lab's Terms of Service agreement recognizes Residents' right to retain full intellectual property protection for the digital content they create in SECOND LIFE, including avatar characters, clothing, scripts, textures, objects and designs. This right is enforceable and applicable both in-world and offline, both for non-profit and commercial ventures. You create it, you own it – and it's yours to do with as you please.⁴⁹

En dat is het tweede punt dat SECOND LIFE uniek maakt in de game industrie, naast de eerder genoemde technologische opbouw van de virtuele wereld. Maak je in SECOND LIFE een avatar, kleding, scripts, textures, objecten, of designs dan blijft dit jouw eigendom en heb je het recht hiermee te doen wat je wilt. Dit vrijgeven van het voorbehoud van intellectueel eigendom aan de gebruikers heeft verregaande gevolgen voor de status van co-created content en de waarde hiervan. Ook de relatie tussen het commerciële bedrijf Linden en de gebruikers van SECOND LIFE verschuift hier ten opzichte van een dergelijke relatie in andere takken van de game industrie zoals het First Person Shooter genre en de bijhorende modding cultuur. Immers, eigendom leidt tot controle, macht; je kunt doen en laten wat je wilt met jouw gemaakte kasteel. Weggeven, of er wat aan verdienen door het te verhuren of te verkopen.

En dat dit ook echt uniek is in het genre van de *Massively Multiplayer Online Role Playing Game's* (MMORPG's) blijkt als we de *Terms Of Service*, of *End User Licence Agreement* (EULA) van andere online werelden zoals WORLD OF WARCRAFT⁵⁰ er naast leggen. In 'Commodifying culture: it's not just about the virtual sword' maakt Sal Humphreys aan de hand van de EULA van Sony's online wereld EVERQUEST een analyse van hoe eigendomsrecht en contract recht (met de inherente relatie tot eigendom) worden gebruikt om de positie en het handelen van de beheerders van het spel te legitimeren. Hierover schrijft zij het volgende:

The Harvard Berkman Centre's Green Paper (2004) analyses the way that copyright and contract law interact. They conclude that in the US although federal constitutional law generally pre-empts State law, and copyright falls under federal law, contract law under state law, "...US courts increasingly agree that copyright law does not override contract law and permit contracts to assign or waive copyright protections and defences." (Berkman Center for Internet and Society 2004: 16). Part of the rationale

⁴⁹ *Second Life*, 2006: http://secondlife.com/whatis/ip_rights.php

⁵⁰ Blizzard, 2004.

for this is that "...copyright's protections are universal, while contractual rights only apply to agreeing parties." (Berkman Center for Internet and Society 2004: 16).⁵¹

Hier zien we dus dat een individuele overeenkomst gesloten tussen twee partijen het universele recht van copyright (een onderdeel van het intellectueel eigendomsrecht) naar de achtergrond duwen. De meeste EULA's en TOSsen zijn voor wat betreft het intellectuele eigendomsrecht een regelrecht pact met de duivel, iets dat SECOND LIFE heeft onderkend en expliciet benoemd in de Terms Of Service. Het behoud van de eigendomsrechten is volgens Philip Rosedale, CEO van Linden Lab, een noodzakelijke stap in de opkomst van een 'echte' online wereld.⁵²

4.1 UTOPIE TOCH DICTATUUR?

Een mooie gedachte, maar als we de *Terms Of Service* van SECOND LIFE erop nalezen zien we meteen een aantal punten die de utopie doen veranderen in een dictatuur. Door akkoord te gaan met deze *Terms Of Service*, geef je Linden het recht om *royalty-free* gebruik te maken van alle door jou gemaakte content. Linden mag zonder opgaaf van reden jouw content gebruiken, reproduceren, en zelfs een derde partij opdracht of het recht geven dit met jouw intellectueel eigendom te doen.

Een volgend beding dat in de gebruikersovereenkomst opvalt beschrijft dat alle data op de servers van Linden naar believen van Linden kunnen worden veranderd, verplaatst of zelfs worden verwijderd. Het geweldige kasteel dat je in de kostbare vrije avonduren van het afgelopen half jaar hebt gemaakt kan de volgende dag zonder opgaaf van reden uit SECOND LIFE worden verwijderd. Tevens behoudt Linden het recht om elke account te wijzigen of zelfs te verwijderen om welke (of geen) reden dan ook. Ook al krijgen de makers van content de intellectueel eigendomsrechten van het gemaakte, de account die nodig is om toegang te krijgen tot de services van Linden Lab blijft eigendom van Linden en deze kan hiermee doen en laten wat ze wil.

Dit laatste overkwam Marc Bragg⁵³, advocaat in de V.S., die na een investering van enkele duizenden echte dollars in virtueel land de toegang tot zijn account werd geweigerd. Bragg had een manier gevonden om land te kopen op de veiling van SECOND LIFE ver onder de reguliere markt waarde, en door het land hierna weer te verkopen voor een normale prijs

⁵¹ Humphreys, 2004: p.8.

⁵² E-Clippings, 2003: http://blogoehlert.typepad.com/eclippings/2003/12/own_your_own_vi.html

⁵³ Bragg, 2006: <http://www.chescolawyers.com/>

hoopte hij een aanzienlijke winst te boeken.⁵⁴ Zijn 'hack-methode' werd ontdekt door Linden die ogenblikkelijk zijn account bevroor, waarop Bragg naar de rechter stapte met een schadeclaim van \$8000. Volgens de *Terms Of Service* heeft Bragg echter geen poot om op de staan en het is hoogst onwaarschijnlijk dat Linden in deze *suit* aan het kortste eind gaat trekken, mede gezien het feit dat rechtbanken in de Verenigde Staten. zich over het algemeen strikt aan zulke overeenkomsten houden.⁵⁵

4.2 CREATIEVE KWEEKVIJVER

Dat het niet enkel kommer en kwel is in SL bewijzen de vele positieve geluiden die uit de virtuele wereld opstijgen. De bevolking groeit gestaag en ook de economie met een huidige waarde van \$65 miljoen per jaar zit in de lift. Massaal grijpen mensen de mogelijkheden die SECOND LIFE biedt aan om allerlei handel te drijven en diensten op te zetten, zoals het maken van virtuele kleding, het organiseren van feestjes of trouwerijen, gokhallen, casino's, bodyguards (voor de nodige bescherming tegen een huurmoordenaar), prostituees en natuurlijk project ontwikkelaars & makelaars.⁵⁶ Allemaal zaken waar geld mee verdiend wordt in Linden Dollars, die op de LindeX (officiële currency exchange⁵⁷) omgezet kunnen worden in keiharde échte dollars.

Ook onafhankelijke game ontwikkelaars kunnen hun dromen waarmaken: een inwoner van SECOND LIFE met de naam Kermitt Quirk (in het echte leven Nathan Keir) heeft TRINGO⁵⁸ ontwikkeld, een spel dat in essentie een combinatie van Bingo en Tetris is.⁵⁹ Het spel werd boven verwachting populair en trok de aandacht van voormalig CEO van Real Networks, tevens inwoner van SECOND LIFE, Sean Ryan. Na onderhandeld te hebben met Kermitt in SL over de wereldwijde licensing rights mocht Ryan zich eigenaar noemen van TRINGO. Dit succes voor Kermitt was onmogelijk zonder de intellectuele eigendomsrechten die SECOND LIFE aan alle inwoners geeft met het devies: you create it, you own it, and it's yours to sell, rent out or give away for free.

⁵⁴ Craig, 2006: http://wired.com/news/culture/0,70909-0.html?tw=wn_culture_games_1

⁵⁵ Craig, 2006: http://wired.com/news/culture/0,70909-0.html?tw=wn_culture_games_1

⁵⁶ Zie: <http://secondlife.com/whatis/businesses.php>

⁵⁷ Zie: <http://secondlife.com/whatis/currency.php>

⁵⁸ Crave, 2006.

⁵⁹ Zie: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tringo> 11 juni 2006.

4.2 INTELLECTUEEL EIGENDOMSRECHT & BLOGS

Echt uniek is het behoudt van het eigendomsrecht in een virtuele wereld voor de gebruikers niet. Virtuele ‘steden’ in de blog sfeer zoals Tripod of GeoCities hebben al sinds oprichting in de *Terms Of Service* staan dat alle content gemaakt door de gebruikers ook daadwerkelijk van deze gebruikers is. Toch ging het bij laatstgenoemde ‘mis’: Toen GeoCities in 1999 door Yahoo! voor 10 miljard gulden werd opgekocht, kregen de miljoenen gebruikers te lezen dat hun content nu eigendom van Yahoo! was. Een golf van protest was het gevolg en Yahoo! zag zich door de drastische daling in gebruikers genoodzaakt het eigendomsrecht weer terug te geven.⁶⁰ De populariteit van blogs en de mogelijkheid tot reclame-inkomsten hebben de Volkskrant doen besluiten ook gratis webspace aan te bieden. Naast een *Terms Of Service* waarin vooral de rechten van de Volkskrant staan (zoals het rechtenvrij content gebruiken van bloggers) en de plichten van de gebruikers, verwijst Volkskrant naar de website Ius Mentis voor de rechten van de bloggers. Daar staat glashelder, wat overigens ook in ons burgerlijk wetboek beschreven staat, dat elk creatief werk automatisch is beschermd door het auteursrecht.⁶¹ Tenzij je daar natuurlijk afstand van doet door het akkoord gaan met (middels een digitaal vinkje) een *Terms Of Service*.

4.3 VIRTUELE ECONOMIE

Maar SECOND LIFE gaat verder dan de blog communities: Het is een echte online wereld, en houdt het midden tussen een spel en een plaats waar publieke sfeer, creativiteit en handelsgeest de vrije loop kunnen gaan. In die zin is het vrijgegeven intellectueel eigendomsrecht een unicum te noemen en een mooie gelegenheid om die rechten te benutten en wellicht om te zetten in harde valuta zoals in het voorbeeld van het spel TRINGO. Bij dit voorbeeld wordt ook nog eens duidelijk dat door het vrijgeven van het voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruikers er een ander soort economie ontstaat dan in andere MMORPG's, zoals de fordistische economie in een virtueel sociaal systeem als EVERQUEST⁶² en WORLD OF WARCRAFT door de ‘virtuele *sweatshops*’ waar uren lang dezelfde handeling verricht wordt om ‘gold’ te derven.⁶³ Natuurlijk gebeuren dit soort zaken

⁶⁰ Klaver, 1999: <http://www.nrc.nl/W2/Nieuws/1999/07/03/Med/02.html>

⁶¹ Ius Mentis, 2006: <http://www.iusmentis.com/maatschappij/juridisch/bloggen/>

⁶² Verant, 1999.

⁶³ Eén van die virtuele sweatshops is te zien op ‘Chinese Gold Farmers Preview’, 2006: <http://www.youtube.com/watch?v=ho5Yxe6UVv4>. In een online wereld als *World of Warcraft* herhalen ‘werknemers’ telkens een bepaalde handeling waarmee virtueel geld (gold) verdiend kan worden. Aan

ook in SECOND LIFE; je kunt bijvoorbeeld geld verdienen door in een online casino te gaan zitten of dansen. Het idee hierachter is voor de eigenaar van het casino eenvoudig: mensen trekt mensen aan. En hoe meer mensen in het casino vertoeven, des te meer geld wordt er in de virtuele eenarmige bandieten gestopt. Maar dit schept wel de mogelijkheid voor mensen in lage lonenlanden om hun avatar hier uren te laten zitten, en zo het saldo van de virtuele rekening groter te zien worden.

Maar echt geld verdienen kun je pas met het starten van een eigen zaak, het bedenken van een spel of het ontwerpen van bijvoorbeeld kleding of huizen. En het behoud van intellectueel eigendomsrecht nodigt hiertoe uit waardoor een grote post-fordistische kennis economie ontstaat met een enorme diversiteit aan activiteiten die verschilt met die van de economieën van andere online werelden. (Een overzicht van deze activiteiten is te vinden op <http://secondlife.com/whatis/businesses.php>).

4.4 POLITIEKE PARTIJEN & RECHTBANK

Players are a disorganised collectivity – particularly before they start playing a game. Each individual comes to the contract alone and without any power to negotiate its terms with the large media conglomerate that is the publisher on the other side of the contract. Collective bargaining (in the labour market for instance) has traditionally been a mechanism for achieving fairer terms, but disorganised individuals wield almost no power in such a negotiation.⁶⁴

Humphreys schrijft dit met in het achterhoofd het virtuele sociale systeem dat EVERQUEST vormt, dat niet alleen qua technologische opbouw anders is dan SECOND LIFE maar ook een totaal andere wereld is doordat de content, de wereld zélf wordt geleverd door één instantie, namelijk Sony.

Doordat bij SECOND LIFE alle content gecreëerd wordt door leden en er elke dag meer leden bij komen, betekent dit dat de wereld langzaam maar zeker verandert. Elk lid heeft een unieke kijk op hoe de wereld eruit zou moeten zien. Hierover ontstaan discussies onder de leden die naar boven komen wanneer er problemen ontstaan. Bewoners polariseren over bepaalde zaken en voelen zich daar vaak in gesteund door gelijkgezinden. De kernvraag die hierin meespeelt, is of de virtuele wereld losstaat van de echte wereld en escapisme als doel

het einde van de dag wordt alle gold verzameld en op eBay verkocht aan eenieder die ervoor wil betalen.

⁶⁴ Humphreys, 2004: p. 9.

heeft of dat de virtuele wereld en de echte wereld steeds meer samenkomen. Is SECOND LIFE een land of bedrijf en zijn meer regels of minder regels wenselijk?

Aimee Weber, bewoonster van SECOND LIFE, heeft de bewoners gecategoriseerd volgens politieke ideologie.⁶⁵ Deze partijen zijn spontaan ontstaan en het vierpolen spectrum scheidt de 'libertarianen' van de socialisten en de liberalen van de conservatieven. Hiermee zijn de bewoners in te delen in de manier waarop ze de wereld zien. Centrumlinks ziet SECOND LIFE letterlijk als een nieuw land, centrumrechts als een (financieel lucratief) software platform, libertariaans links het liefst als een anarchistische staat en autoritair rechts ziet SECOND LIFE het liefst functioneren als een game, waar vrijheid wordt ingeperkt om het zo plezier zo groot mogelijk te maken.

De vier partijen die hieruit voortvloeien hebben ieder een andere visie op hoe de wereld is, of zou moeten zijn. Aan de hand van een voorbeeld, dat hier het billboard voorbeeld wordt genoemd, is te zien welke vier partijen ontstaan. (Een aantal maanden geleden is bewoner Lazarus Divine begonnen met het opkopen van smalle stroken grond naast gebouwen van ander bewoners en heeft daar billboards geplaatst met de tekst: "SUPPORT OUR TROOPS. End the Illegal War in Iraq. Restore US Credibility. IMPEACH BUSH". Net als in de echte wereld – ook wel *First Life* genoemd door de bewoners – is de waarde van grond mede afhankelijk van locatie en uitzicht. Vele bewoners zagen dus de waarde van hun huis kelderen en waren bovendien niet gecharmeerd van de esthetica van de borden en de politieke boodschap. Verschillende bewoners hebben een klacht ingediend bij Linden, maar het mocht niet baten. Linden heeft noch de billboards, noch de account van Lazarus Devine gewist.⁶⁶)

1. De nationale partij; bewoners die SECOND LIFE het liefst zien als een land met redelijk veel regels, verwachten van Linden openheid in de regelgeving en enige democratische invloed op die regelgeving. Bestuurlijke interventie wordt geaccepteerd zolang het democratisch gebeurt. Vrijheid van meningsuiting wordt belangrijk gevonden al wordt er vaak gevraagd om officiële sancties tegen vervelend gedrag. In het voorbeeld van het billboard voorval zou de nationale partij het wenselijk vinden dat Linden optreedt tegen Lazarus Devine en opkomt voor de belangen van medebewoners.
2. De platform partij ziet SECOND LIFE als een software platform. SECOND LIFE is een particulier bedrijf in het bezit van Linden en investeerders met redelijk veel regels. Deze regels moeten bepaald worden door Linden en niet via democratische wegen. Als Linden slechte besluiten neemt stemmen de gebruikers met hun portemonnee zijn ze van mening. Bestuurlijke interventie wordt geaccepteerd zolang het om

⁶⁵ Weber, 2005: <http://secondslog.blogspot.com/2005/11/lets-have-party.html> en http://secondlife.blogs.com/nwn/2005/11/all_tomorrows_p.html

⁶⁶ Johnson, 2006: <http://www.discover.com/issues/apr-06/departments/well-intro/> en Cole, 2005: <http://www.joystiq.com/2005/12/09/naughty-neighbors-place-political-billboards-everywhere-in/>

ordehandhaving gaat, hoewel het creëren van bijvoorbeeld artificiële condities, zoals het verdelen van rijkdom, afgekeurd wordt. In het billboard voorbeeld zijn de platformers blij met het optreden van Linden; namelijk geen optreden. Een voorbeeld van een platformer is de maker van TRINGO; hij heeft SECOND LIFE als platform gebruikt voor zijn eigen onderneming. Met behoudt van zijn IP-recht heeft hij vervolgens zijn uitvinding verkocht aan gameontwikkelaars in de *First Life*.

3. De game partij ziet Linden als een gamebedrijf en verwachten dat Linden invloed uitoefent om de wereld zo leuk mogelijk te maken voor iedereen. De wereld moet bestuurd worden vanuit gameregels in plaats van de vrije markt economie. Bijvoorbeeld een top journalist worden binnen SECOND LIFE moet minder afhangen van *First Life* kwaliteiten en meer van overwinningen op uitdagingen gecreëerd door Linden. Regels binnen SECOND LIFE moet als doel hebben de plezierervaring binnen de virtuele wereld te vergroten. Een straf voor het plaatsen van billboards zou op zijn plaats zijn als sturing van de gamers. Straf vanwege het kelderen van de woningprijzen van omwonende leden is niet een geldige reden. De waarde van de Linden Dollar vinden de gamers niet van belang, tenzij het dient als spelelement.
4. Tot slot de leden van de vrijheid partij, zij geloven in SECOND LIFE als land. Een land dat eigenlijk weinig doet. Censuur is uit den boze en vrijheid van meningsuiting het grootste goed. Linden moet zich verder niet bemoeien met creatieve input van bewoners maar zich enkel bezig houden met de software. De bewoners zorgen wel voor de community. In het billboard voorbeeld vinden deze bewoners de billboards geen probleem; iedereen is vrij te bepalen wat ze creëren en uitdragen. Bovendien zou een verbod leiden tot inperking van (esthetische) vrijheid voor iedereen en daar zijn ze geen voorstander van. Ieder is vrij te bepalen wat ze binnen SECOND LIFE doet, of dat prostitutie, maffiapraktijken, geld verdienen, politiek bedrijven of mooie huizen bouwen is.⁶⁷

Uit deze politieke stromingen blijkt dat er in SECOND LIFE sprake is van belangrijke sociale aspecten voor de spelers en hun relatie met de community. Humphreys betoogt in haar artikel dat het nu juist deze sociale aspecten zijn die naast de objecten die gegenereerd worden door de participatory culture de waarde geven aan het online sociale systeem waar de publishers van EVERQUEST de enige zijn die hierover kunnen beslissen. De spelers van EVERQUEST bevinden zich op een ongelijk speelveld want alle macht is aan de kant van Sony.

Ook hier heeft SECOND LIFE wat op gevonden. Twee Amerikaanse rechtenstudenten zijn een ingame rechtbank begonnen om hun studie in praktijk te brengen. Het idee is dat inwoners van SECOND LIFE een conflict voor deze rechtbank kunnen brengen waar deze wordt berecht volgens de SECOND LIFE *Community Standards*, de *Declaration of the Rights of Avatars* en de algemene geldende regels uit de 'echte' wereld zoals internationaal recht en intellectueel eigendomsrecht. Wat speciaal is aan deze rechtbank is dat inwoners van SECOND LIFE ook de makers van de virtuele wereld mogen aanklagen.⁶⁸ En Linden staat volledig achter deze ontwikkeling, daarmee meer rechten toekennend aan de spelers. Hiermee

⁶⁷ Nieborg et al., 2006.

⁶⁸ Urizenus, 2005: <http://www.dragonscoveherald.com/blog/index.php?p=962>

onderkent Linden Lab de enorme waarde van het sociale aspect (i.e. de sociale netwerken die ontstaan) voor SECOND LIFE.

CONCLUSIE

Het intellectueel eigendomsrecht is, zoals te lezen is in het citaat van Hansen in de inleiding van deze scriptie, in het leven geroepen om de auteur van ideeën een mogelijke geldelijke compensatie te verstrekken, hiermee deze een beloning gevende voor het uitvoeren van een taak die op zichzelf niet belonend is. Een auteur wordt op deze manier gestimuleerd om meer werk te leveren waardoor op de lange termijn de maatschappij als geheel profiteert doordat onze collectieve kennis en daarmee onze cultuur groeit. Maar doordat de geldigheidsduur van het copyright door de jaren heen is verlengd tot de levensduur van de auteur plus 70 jaar, waarmee de noodzaak voor een auteur om nieuw werk te leveren verdwijnt (immers, Disney kan nog lang de kas spekken met inkomsten gegenereerd uit de exploitatie van Mickey Mouse) is volgens Hansen het copyright, intellectueel eigendomsrecht zoals dat vandaag de dag bestaat enkel een middel om de rijkdom van de eigenaars van het copyright te waarborgen en wordt de publieke voorspoed van ondergeschikt belang.

Deze ontwikkeling is ook te zien in de game-industrie, die in veel gevallen nog een stap verder gaat: In online werelden, MMOG's, is het heel gewoon dat door middel van een contract het intellectuele eigendomsrecht voorbehouden is aan de commerciële instantie, daarmee nadrukkelijk de waarde van co-created content (ontstaan uit een samenwerking van spelers) toe eigenend. De auteur, in dit geval de speler die content maakt, heeft hier niet eens het intellectuele eigendomsrecht over de eigen gemaakte content. We hebben gezien dat dit niet alleen gebeurt bij het MMOG game genre, maar ook in andere genres als een simulatie spel TRAINZ, of het zeer populaire First Person Shooter genre. Vooral bij de laatste is de zogenaamde mod cultuur hevig geïnstitutionaliseerd door de open source ethos die de game uitgever hanteert. De grens tussen producent en consument is hier enorm vervaagd en de overstap van consument naar producent, de prosumer, wordt door nieuwe technologieën, software en tools gemakkelijker gemaakt dan in welke andere media industrie.

Linden Lab's SECOND LIFE heeft met het vrijgeven, of beter gezegd *teruggeven* van het behoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruikers een eerste aanzet gemaakt in het onderkennen van de waarde van de participatory culture van waaruit het grootste gedeelte van de virtuele wereld bestaat. En dit heeft verre gaande gevolgen voor de virtuele wereld

zoals deze nu bestaat, wat ons brengt bij het beantwoorden van de hoofdvraag van deze scriptie: Wat zijn de gevolgen van het vrijgeven van het voorbehoud van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruikers, voor de participatory culture, de relatie producent – consument en SECOND LIFE als sociaal systeem?

Doordat SECOND LIFE het intellectuele eigendomsrecht bij de gebruikers plaatst, heeft er een machtsverschuiving plaatsgevonden in het complexe netwerk van actoren, die nog een stap verder gaat dan Jenkin's 'new participatory culture'. De relatie producent – consument wordt in balans gebracht doordat de gegenereerde waarde van content in SECOND LIFE behouden blijft aan de partij die ook daadwerkelijk deze content heeft gecreëerd, in tegenstelling tot andere online werelden waar de balans tussen commercieel bedrijf als houder van het copyright, en de prosumer als partijen in de participatory culture overhelpt richting het commerciële bedrijf. Ook de economie die ontstaat binnen de online wereld van SECOND LIFE verschilt van die van andere online werelden die (waar het gaat om het verdienen van geld) enkel uitnodigen tot het opzetten van virtuele sweatshops, waarmee de fordistische economie weer terugkeert. SECOND LIFE nodigt door de inrichting van het intellectueel eigendomsrecht juist uit tot creativiteit, handelsgeest, waardoor een diversiteit aan activiteiten plaatsvindt. En dit komt niet alleen SECOND LIFE, of de makers ervan, ten goede, maar de online wereld als sociaal systeem als geheel. De wereld groeit door de toename van de collectieve intelligentie, wordt daardoor aantrekkelijker voor nieuwe gebruikers, waarvan Linden op zich weer profiteert, maar ook de gebruiker (bijvoorbeeld omdat er nieuwe doelgroepen ontstaan, nieuwe afzetmarkten etc). Het is dus een complex systeem dat een wisselwerking heeft naar beide kanten, geïnitieerd door de creatieve kweekvijver die SECOND LIFE door het behoudt van intellectueel eigendomsrecht aan de gebruiker is. In deze 'virtuele wereld', heeft het intellectueel eigendomsrecht de intentie die het had bij de totstandkoming van de Statute of Anne, namelijk het beschermen van 'auteurs' enerzijds, tegelijkertijd zorg dragende voor de groei van het publieke domein. Feit is echter wel dat in SECOND LIFE het intellectueel eigendomsrecht geldt zoals dat in de 'echte' wereld staat beschreven: met een geldigheidsduur van 70 jaar bovenop de levensduur van de auteur. Dit betekent dat de bedenker van TRINGO nu al op zijn lauweren kan rusten en tot ver na zijn dood (?) verzekerd is van inkomen. Wanneer hij dat doet, komt dit niet ten goede aan de ontwikkeling van nieuwe ideeën en de groei van de collectieve intelligentie van de inwoners van SECOND LIFE. Misschien wordt het tijd dat de *Piratpartiet* zich ook in SECOND LIFE gaat manifesteren.

BRONNEN

'Chinese Gold Farmers Preview'. *YouTube*. Youtube.com. Versie juli 2006. 11 juni 2006.

<http://www.youtube.com/watch?v=ho5Yxe6UVv4>

Auran. TRAINZ. Vers. PC. Computer Software. Auran Games, 2003.

Banks, J.A.L. 'Negotiating Participatory Culture in the New Media Environment: Auran and the *Trainz* Online Community - an (Im)Possible Relation', *DAC*. Melbourne, 2003.

<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Banks.pdf>.

Blizzard. WORLD OF WARCRAFT. Versie Pc. Blizzard Entertainment, 2004.

Bragg, Marc S. *Chescolawyers.com*. Versie 2006. 11 juni 2006.

<http://www.chescolawyers.com/>

Briët, Menno. 'Meer dan een spelletje? Recht en virtuele werelden.' Heus, et al. *Een Wereld te winnen*. Nijgh & Van Ditmar, 2006: p. 38-52.

Bush, Vannevar. 'As we may think', *Atlantic Monthly*, July 1945, at

<http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush.txt>

Castronova, Edward. 'On Virtual Economies'. *Game Studies*, Vol. 3:2, 2003.

<http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>

Castronova, Edward. *Edward Castronova page*. Versie juni 2006. 11 juni 2006.

<http://mypage.iu.edu/~castro/>

Cole, Vladimir. 'Naughty neighbors place political billboards everywhere in SECOND LIFE'. *Joystiq.com*. December 2005. 11 juni 2006.

<http://www.joystiq.com/2005/12/09/naughty-neighbors-place-political-billboards-everywhere-in/>

Craig, Kathleen. 'SECOND LIFE land deal goes sour'. *Wired News.com*. Lycos. Mei 2006. 11 juni 2006. http://wired.com/news/culture/0,70909-0.html?tw=wn_culture_games_1

Daedalus Project, the. NickYee.com. Versie juni 2006. 11 juni 2006.

<http://www.nickyee.com/daedalus/>

E-Clippings, 'Own Your Own Virtual IP'. December 2003:

http://blogohlert.typepad.com/eclippings/2003/12/own_your_own_vi.html

Epic Games. UNREAL TOURNAMENT 2004. Vers. Pc. Computer software. Atari Corporation, 2004.

Galloway, Alexander R. 'Warcraft and Utopia.' In *ctheory.net*, 2006. 14 maart 2006.

<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=507>

Hansen, James. 'The Theft of Culture'. *Don't Panic*. Dontpanicmedia.com. 2006. 10 juli 2006. http://www.dontpanicmedia.com/articles/The_Theft_of_Culture

- Humphreys, Sal. 'Commodifying Culture - It's Not Just About the Virtual Sword', Paper presented at Other Players, Copenhagen 2004.
- Hunter, Dan. *Wharton University of Pennsylvania*. Versie juni 2006. 11 juni 2006.
<http://www.wharton.upenn.edu/faculty/hunterd.html>
- Ius Mentis. *IusMentis.com*. Versie juni 2006. 11 juni 2006.
<http://www.iusmentis.com/maatschappij/juridisch/bloggen/>
- Jakobsson, Mikael, Taylor, T.C. 'The Sopranos Meets EVERQUEST: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games', MelbourneDAC Papers, 2003.
<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>
- Jenkins, Henry. 'Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans'. *The New Media Book*, ed. Dan Harries. London, 2002.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television, Fans & Participatory Culture*. New York, 1992.
- Johnson, Steven. 'Brave New World: Virtual Law and Order'. *DISCOVER* Vol. 27 No. 04. April 2006. 11 juni 2006. <http://www.discover.com/issues/apr-06/departments/well-intro/>
- Crave. TRINGO. Vers. Game Boy Advance. Crave Entertainment, 2006.
- Klaver, Marie-José. 'Let my pages go'. *NRC-handelsblad*. NRC.nl. 1999. juni 2006.
<http://www.nrc.nl/W2/Nieuws/1999/07/03/Med/02.html>
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter *Digital Play - the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal, 2003.
- Kolo, Castulus and Baur, Timo. 'Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming'. *Game Studies*. Vol. 4: 1, Nov. 2004 <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>
- Landow, George. *Hypertext*. Baltimore, 1992.
<http://www.scholars.nus.edu.sg/landow/cspace/ht/jhup/contents.html>
- Latour, Bruno. *Pandorra's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, 1999.
- Lee, James. 'From sweatshops to stateside corporations, some people are profiting off of MMO gold'. <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3141815>
- Linden Research, Inc. SECOND LIFE. Vers. PC. Computer software. Linden Lab, 2003.
- Lister et al. *New Media: A Critical Introduction*. New York, 2003.
- Maxis. THE SIMS. Vers. PC. Computer Software. Electronic Arts, 2000.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, 1964.
- MMOGchart.com*. Versie april 2006. 11 juni 2006. <http://www.mmogchart.com/>

- Molesworth, Mike and Janice Denegri-Knott 'The Pleasures and Practices of Virtualised Consumption in Digital Spaces'.
<http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/4317e757ca15ad7b81d491dcba7doc>
- Nieborg, David B. 'Am I Mod or Not? An Analysis of First Person Shooter Modification Culture'. Paper presented at the *Creative Gamers Seminar - Exploring Participatory Culture in Gaming, Hypermedia Laboratory* (University of Tampere), January 2005.
- Nieborg, David. *Gamespace.com*. Versie juni 2006. 11 juni 2006. <http://www.gamespace.nl>
- Nieborg, David, et al. 'Welkom in de virtuele wereld: SECOND LIFE nader onderzocht'. *De Nieuwe Reporter*. Denieuwereporter.nl. Versie 2006. 12 juni 2006.
<http://www.denieuwereporter.nl/?p=472>
- Ondrejka, Cory. 'A Piece of Place: Modeling the Digital on the Real in SECOND LIFE'. 7 juni 2004. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=555883
- Piratpartiet*. Piratpartiet.se. Versie juli 2006. 10 juli 2006. <http://www2.piratpartiet.se/>
- Play On*. Parc.com. Versie juni 2006. 11 juni 2006. <http://blogs.parc.com/playon/bios.html>
- Reynolds, Ren. *Renreynolds.com*. Versie december 2003. 11 juni 2006.
<http://www.ren-reynolds.com/>
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric. 'Defining Games'. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge, 2004: p. 71-83.
- SECOND LIFE. *IP-rights*. SecondLife.com. Linden Lab, 2006.
http://secondlife.com/whatis/ip_rights.php
- Sicart, Miguel. 'Family values: Ideology, computer games & THE SIMS'. November 2004. *Digra.org* versie 2006. 14 maart 2006. <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>
- TerraNova: Exploring Virtual Worlds*. Versie juni 2006. 11 juni 2006.
<http://terranova.blogs.com/>
- Urizenus. 'Here Come da Judges: SECOND LIFE Superior Court is Now in Session'. *SECOND LIFE Herald*. September 2005. 11 juni 2006.
<http://www.dragonscoveherald.com/blog/index.php?p=962>
- Valve Software. *HALF LIFE 2*. Vers. PC. Computer software. Vivendi Universal, 2004.
- Verant Interactive. *EVERQUEST*. Vers. PC. Computer software. Sony Online Entertainment, 1999.
- Weber, Aimee. 'Let's have a party.' *SLOG a SECOND LIFE residents blog*. Blogspot.com. Versie november 2005. 11 juni 2006.

http://secondslog.blogspot.com/2005/11/lets_____-have-party.html en

http://secondlife.blogs.com/nwn/2005/11/all_tomorrows_p.html

Yee, Nicholas. 'The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments'. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 2006 (in press).

http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/Yee_MMORPG_Presence_Paper.pdf

Game Websites

Habbo Hotel. Habbohotel.nl. Versie juni 2006. 11 juni 2006. <http://www.habbohotel.nl/>

There. There.com. Versie juni 2006. 11 juni 2006. <http://www.there.com/index.html>

RuneScape. Runescape.com. Versie juni 2006. 11 juni 2006. <http://www.runescape.com/>

Second Life. SecondLife.com. Linden Lab, 2006. <http://secondlife.com/>

Trainz. Auran.com. 11 juni 2006. <http://www.auran.com/TRS2006/>

Unreal Tournament. Epic Games. Versie november 2005. 11 juni 2006.

<http://www.unrealtournament.com/index.html>

Artikelen Wikipedia

Grid Computing. En.wikipedia.org. Media Wiki. Versie mei 2006. 11 juni 2006.

http://en.wikipedia.org/wiki/Grid_computing

Metaverse. En.wikipedia.org. Media Wiki. Versie mei 2006. 11 juni 2006.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>

Linus Torvalds. En.wikipedia.org. Media Wiki. Versie mei 2006. 11 juni 2006.

http://en.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds

Open Source. En.wikipedia.org. Media Wiki. Versie mei 2006. 11 juni 2006.

http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source

Spinvis. NL.wikipedia.org. Media Wiki. Versie november 2005. 11 juni 2006.

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Spinvis>

Tringo. En.wikipedia.org. Media Wiki. Versie mei 2006. 11 juni 2006.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Tringo>