

In de virtuele wereld Second Life kan alles. Dat is voornamelijk te zien in de manier waarop de ruimte wordt ingericht. Er is geen overheid die stuurt, controleert en een belangrijke rol in de ontwikkeling neemt. Iedereen kan zelf bouwen en doet dat ook. Het resultaat is verbluffend: de Second Lifers zijn creatief, bouwen erop los en nemen zichtbaar verantwoordelijkheid voor het publieke domein.



# BOUWEN GAAT BETER IN HET TWEEDE LEVEN!

Tekst: **Joop de Boer\***

In een bar staan mensen te dansen op lekkere muziek die ook bij mij thuis door de luidsprekers schalt. De uitbater van de virtuele club heeft kosten noch moeite gespaard om een aangename plek te creëren waarin mensen elkaar kunnen ontmoeten. Op lage krukjes zitten groepjes mensen te

kocht en verhuurd. Kortom: er is echt sprake van een ruimtelijk planvormingsproces. Twee eigenschappen van de ruimtelijke ordening in Second Life zijn interessant als reflectie op de ruimtelijke ordening in het echte leven. Ten eerste de vrijheid voor het individu om te creëren en de verantwoor-

het proces van ruimtelijke planning. Toch is er een tweetal randvoorwaarden. De eerste is zojuist genoemd: men kan alleen op eigen grond bouwen. De tweede is dat een grondeigenaar de toegankelijkheid van zijn grond kan aangeven en op die manier zijn eigendom kan afbakenen tegen ongewenste rondlopers. De

vormgeven, ontstaat een internationale eclectiek van ruimtes en gebouwen, ontworpen door amateurs. Van smakeloosheid is echter geen sprake. Want juist in Second Life is esthetiek een belangrijke waarde. De mooie plekken blijken dan ook de publiektrekkers waar de opbrengsten en de verkoop- en verhuurwaarden het hoogste zijn. Dat ruimtelijke beleving een belangrijke waarde is in Second Life is een interessante constatering in relatie met de eerste wereld, waar niet altijd evenveel aandacht voor deze relatief 'zachte' belevingsdimensie is.

**Verklaring** Waarom wordt in Second Life wél die moeite genomen om alles echt mooi te maken? En waarom voelt de particulier zich in Second Life wél verantwoordelijk voor de gemeenschappelijke ruimte en voor de totale uitstraling van een gebied? De beperkte bouwkosten lijken de voornaamste verklaring te zijn: bouwen in Second Life kost

huren zelfs voor echt geld ontwerpbureaus in om hun Second Life-bezit te 'pimpen'. Esthetiek is in Second Life het creatieve visitekaartje. Veel meer dan in de echte wereld, waarin creatieve ontplooiing en het uitdragen van de individuele identiteit zich maar zelden op de leefomgeving richt.

**Age of experience** Een tweede verklaring. In Second Life gaat het vooral om ontmoeten, kletsen met onbekenden en rondkijken, veel rondkijken. Iedereen zit er voor zijn of haar plezier en niets hoeft. Second Life is een voorbode voor een 'age of experience' waarin de relatie tussen individu en ruimte vooral om de beleving gaat. Een nieuwe ruimtelijke identiteit die sterk is gericht op individueel 'excitement' staat daarin centraal. Een voorbeeld is de behoefte aan 'beeldschermnatuur' in deze virtuele wereld. Een projectontwikkelaar in Second Life begint, na verwerving van de grond, met het aanplanten van bomen en het

wel een intrinsieke waarde heeft maar vreemd genoeg minder waardering krijgt.

**Echte wereld** De belevingsrelatie die Second Lifers met hun zelf gecreëerde virtuele wereld hebben, hebben ze veel minder met de echte wereld die nog onvoldoende voorziet in de min of meer decadente behoefte aan 'experience'. Toch kan deze behoefte aan 'entertainment', 'excitement' en 'experience' op termijn de stap van de digitale wereld naar de echte wereld maken.

Hierdoor ontstaat aan de ene kant een sterke ruimtelijke claim voor *funlandscapes* en aan de andere kant een steeds grotere rol voor schoonheid en spanning in de dagelijkse ruimtelijke ordening. Want wat Second Life vooral duidelijk maakt, is wat mensen missen in het echte leven: spannende ruimtes die tot de verbeelding spreken en de mogelijkheid om daar zelf met eigen creativiteit een bijdrage aan te leveren. ●

## Esthetische en boeiende ruimtelijke ordening scoort hoge waardering in Second Life

chatten, en bovenin de zaal is een altaar gemaakt waar de (waarschijnlijk ingehuurd) staat te draaien. In de club staan wat gokautomaten, er is discoverlichting en in het midden van de ruimte staat een aantal palmen. Ik schuif aan bij een van de tafels en meng me moeiteloos in een zinloos gesprek.

**Second Life** Second Life is een virtuele wereld op internet waarin iedereen met een digitaal alter ego (avatar) alles kan doen en zijn wat in het 'first life' ontbreekt. Het spel is een ware hype aan het worden: al meer dan twee miljoen mensen doen mee. Bijna iedereen is mooi, iedereen kan vliegen en iedereen praat, danst en vrijt met elkaar. Er is zelfs een officiële munteenheid (de 'Linden Dollar') die een echte wisselkoers met de dollar heeft. De digitale omgeving van Second Life wordt geheel gecreëerd door de gebruikers. Er wordt echt ontworpen, ontwikkeld, gebouwd, ver-

delijkheid die Second Lifers daardoor nemen voor het openbaar gebied. Ten tweede het grote belang van belevingslandscappen en de hoge waardering voor esthetische en boeiende ruimtelijke ordening.

**Bouwen en plannen** Iedereen kan door middel van een simpele ontwerp-'toolbox' allerlei soorten objecten bouwen: van kleding en meubels tot complete gebouwen. Pas wanneer een object geplaatst wordt op een stuk grond in eigen bezit, is het een blijvend ruimtelijk artefact dat ook voor andere gebruikers bestaat. Het blijft echter eigendom van de bouwer. Het belangrijkste verschil met de echte wereld is dat gebouwen niet hoeven te voldoen aan bouwkundige eisen. Natuurkundige krachten bestaan immers niet in een wereld die in pixels is opgebouwd.

De overheid (lees: de maker van het spel) heeft zich bijna volledig teruggetrokken uit

regel dat de grondeigenaar beslist is eigenlijk de basisstructuur van de ruimtelijke ordening in Second Life. Verder geven de makers van het spel (het Linden-lab) de grond uit.

**Vrijheid** De bouwvrijheid voor het individu wordt zichtbaar gewaardeerd. Zoals al gesteld is Second Life voor de meeste mensen een uiting van alles wat ze in het echte leven niet kunnen doen, zoals het bouwen van huizen, het exploiteren van een hotel of casino en het maken van een zwembad in de tuin. De behoefte tot creatieve uiting en ontwerpen van een eigen plek kan men kennelijk niet kwijt binnen het reguliere planvormingsproces. Een aardig detail hierbij is dat Nederland na de Verenigde Staten het grootste aantal Second Life-deelnemers kent.

**Beleving** Doordat Second Life-bewoners uit de hele wereld gezamenlijk de ruimte

## De digitale omgeving van Second Life wordt geheel gecreëerd door de gebruikers

niets, dus een bijdrage leveren aan de omgeving is relatief laagdrempelig. Het paradoxaal is echter dat juist het creëren van esthetische meerwaarde veel extra moeite en investeringen kost, met speciaal aan te schaffen scripts, textures en ontwerpen. Sommige bedrijven

ontwikkelen van 'natuur'. Dit is merkwaardig. Juist in een virtuele wereld waarin natuur functioneel geen waarde heeft, wordt de belevingswaarde van natuur ten volle onderkend. Kennelijk een sentiment dat men heeft overgehouden aan het 'first life', waar natuur

*\*Joop de Boer (29) is planoloog en medeoprichter van studio Golfstromen, een bureau dat zich door experiment en onderzoek bezighoudt met stedelijke ontwikkeling en culturele vernieuwing.*