
Skoroživot“ na síti

Skoroživot“ na síti



Na internetu vzniká nový svět a není to hra. Kdokoli tam může dělat cokoli a vydělávat reálné peníze. Má plochu 320 km čtverečních, ale na mapě tuhle „zemi“ nenajdete. Přesto v ní můžete nakupovat, cestovat a hlavně - vydělávat skutečné peníze. Zní to jako z říše fantazie, ale takový svět existuje. Jmenuje se Second Life.

Na první pohled působí jako počítačová hra. Místo vás se tam pohybuje vaše postavička a grafika je z pohledu dnešních počítačových her spíše slabá. Ale díky propojení s reálným světem tam vstupují skutečné firmy, jako například Adidas nebo IBM.

Různé virtuální světy už tady existovaly dříve, ale když jste v nich vydělali miliony, šlo o hru, nikoli o reálný zisk. Peníze, které nyní ve virtuálním světě vyděláte, můžete směnit za ty opravdové. Na účet vám je pošle americká firma Linden Labs, která tento virtuální svět Second Life provozuje. Zatímco v počítačových hrách většinou plníte nějaký úkol - musíte se někde dostat, něco vydělat nebo někoho porazit, tady jste svobodný občan a můžete si dělat, co chcete.

Průkopník českého města

Dvaatřicetiletý Martin Dvořák je jakýsi evangelizátor světa Second Life. Aby se mohl plně věnovat svému projektu, odstoupil z vedení počítačové firmy BENETA.cz, kterou založil se spolužáky ze školy, a založil novou divizi.

„Nevsadil bych na to celou firemní budoucnost, proto máme ve firmě i další aktivity, ale jsme přesvědčeni, že to bude fungovat, vysvětluje Dvořák.“

Tento absolvent ekonomiky na České zemědělské univerzitě nyní kupuje ve světě Second Life virtuální ostrov a na něm staví město. Jednotlivé prostory města chce pronajmávat zájemcům z řad firem. „Je to typické staročeské město s náměstím a hospodou, takže jsme se rozhodli oslovit české pivovary, jestli nemají zájem být ve virtuálním světě přítomné,“ popisuje Dvořák, kterého k proniknutí do světa Second Life inspirovali kolegové.

„Můj kolega má v bytě zatemněnou místnost. Na stěnu promítá obraz z virtuálního světa Second Life. Tady vydělává, tady má přítelkyni z USA. Postavili si virtuální byt, ve kterém se večer sejdou, sednou si na gauč, ve virtuální videopůjčovně si půjčí virtuální film, který si pustí ve virtuálním obýváku, povídají si o něm a společně prožijí večer. Přitom každý sedí doma u počítače,“ vypráví Martin Dvořák.

Kupte si třeba vrtulník

První vstup do světa Second Life je většinou frustrující. Po přihlášení se vaše postava objeví v nějakém městě, o kterém nic nevíte. Kolem pobíhají postavy, které jsou stejně zmatené jako vy. Tyto pocity zažívá většina nováčků a často je otráví natolik, že se odhlásí a nikdy už nepřijdou.

Největší výhodou Second Life je zároveň jeho největší slabinou. Virtuální svět poskytuje tolik možností, až je z nich většina lidí nespává.

„Z tohoto pocitu vznikla myšlenka postavit české město. Chceme vytvořit jakýsi národní portál pro lidi, kteří do Second Life vstupují. České město má být takový seznam.cz v roce 1996 na českém internetu,“ říká Martin Dvořák.

Pokud vás počáteční zmatek neodradí, je dobré si u provozovatele vyměnit skutečné dolary za Linden dolary. Tak se jmenuje měna ve světě Second Life. Je plně konvertibilní a o vývoji kurzu pravidelně informuje agentura Reuters. Za poslední měsíc měl Second Life obrát asi miliardu zcela reálných korun.

U provozovatele si lze také pronajmout pozemek a začít investovat. Nebo se jen dívat. Většina míst je zde veřejně přístupná. A co si tam na svou virtuální postavu můžete koupit? Třeba nejprodávanější boty Adidas a3 Microdrive. Stojí 50 Linden dolarů, což v reálném světě nepředstavuje ani jeden dolar. Podobných věcí můžete ve virtuálním světě najít tisíce. „Kamarád si koupil vrtulník. Vždycky ho chtěl a v reálném světě si ho nemohl dovolit,“ říká Dvořák.

Hry nahrazuje hra na realitu

Přestože už dříve tady byly pokusy vytvořit virtuální světy, Second Life je něčím jedinečný. Dřívější virtuální světy byly většinou střílečky nebo strategické hry, jejichž úkolem bylo například vybudovat armádu a porazit sousedy. Second Life je jiný právě propojením reálného a virtuálního světa.

„V Second Life se dají pořádat telekonference, koncerty, funguje tam ekonomika. Kromě toho tam sami můžete něco vytvářet, můžete tam programovat nové funkce světa. Jde tam o skutečné peníze a lidé už to vnímají tak, že to může ovlivnit jejich reálný život,“ říká Denisa Kera ze Studia nových médií Filozofické fakulty UK. Jedním z prvních ohlášených partnerů českého města v Second Life je pražské rádio Wave, určené zejména mladé generaci, které ve virtuálním

světě spíše najde svou cílovou skupinu uživatelů. „Podílet se na takovém projektu je pro nás prestižní záležitost,“ říká ředitel rádia Ladislav Lindner-Kylar.

Nezasvěceného čtenáře už jistě napadla otázka: Proč by měly firmy rozjet byznys zrovna ve světě Second Life? Důvodem je oslovení určité skupiny lidí, na které běžné formy reklamy nezabírají. Lidé tráví většinu času u počítače ven moc nechodí a časopisy nečtou. Pro firmy je proto virtuální svět zajímavý marketingový nástroj. Příklad?

Automobilka Mazda používá Second Life na testování koncepcí nových aut. Místo vytvoření makety v reálném světě zkouší první reakce ve virtuálním, kde jsou náklady na tvorbu modelu nižší. I další firmy používají virtuální svět pro komunikaci se zákazníky. Společnosti Adidas, Destroy, Microsoft, Nike nebo IBM už ve virtuálním světě působí.

Také o propagaci je zde postaráno, neboť Second Life má vlastního reportéra. Adam Pasick z agentury Reuters ve virtuálním světě působí jako Adam Reuters. O dění v Second Life podává zprávy a k zastížení je každé pondělí, středu a pátek od dvou odpoledne londýnského času. O informace ze světa Second Life se starají i státy. Třeba Švédsko si zde otevřelo virtuální ambasádu.

Nechte si platit za tancování

České firmy dnes možnost vstupu do virtuálního světa testují. Některé se připojí k projektu firmy Martina Dvořáka, jiné budou volit vlastní cestu. Po vlastních chce vstoupit například investiční skupina J&T se svou bankou a fotbalovou Spartou. Dalšími zájemci jsou například firma prodávající reklamní textil Longdog nebo webhostingová firma Ignium. „Je to pro nás zatím spíš zábava. Chceme zajímavou formou lidem ukázat, jak vypadají a fungují naše servery. Stejně tak si všechno prohlédnou zájemci, kteří by k nám chtěli umístit své vlastní servery,“ řekl v Hospodářských novinách jednatel firmy Ignium Robert Prokeš.

Každý se asi zeptá: Dá se ve virtuálním světě vůbec vydělávat? Nepochybně. Už dnes je v Second Life několik milionářů, kteří lákají k návštěvě další uživatele. „I v Česku jsou lidé, kteří tam vydělávají v přepočtu přes 20 tisíc korun měsíčně. Jak? Něco prodávají nebo programují,“ popisuje Martin Dvořák.

Možností, jak ve virtuálním světě vydělat, je podle něj spousta. Nejběžnější je takzvaný kempink. Někdo vám zaplatí, že se budete zdržovat na určitém místě a třeba tancovat. Ten, kdo hledá zajímavá místa v Second Life, totiž půjde spíš tam, kde se zdržují lidé. A když už tam přijde, určitě si něco koupí...

„Vstoupit do Second Life byla dříve otázka image. Ale Amerika je o krok dál. Média už nezajímá, že tam vstoupila další firma. Dnes tam firmy vstupují, aby využily možnosti,“ komentuje Martin Dvořák.

Přestože je Second Life nepochybně přelomovým projektem, nedokonalostí má stále dost. Pohyb ve virtuálním světě je často pomalý, grafika je jednoduchá a celé místo působí prázdně a opuštěně. Běžně zde bývá asi 20 až 40 tisíc uživatelů on-line, což není mnoho. „Aby tam v jednom okamžiku bylo tolik lidí, musí tam pravidelně chodit asi jeden až 2 miliony lidí,“ komentuje to Martin Dvořák. Podle něj už je však spočítáno, že každý měsíc přibude okolo 200 tisíc stálých uživatelů.

Virtuální daně? Ani nápad

Jestli bude Second Life úspěšný, nebo po čase skončí, dnes ještě není jasné. Kritici říkají, že nic nového nepřináší, že jen kombinuje existující možnosti. Je však pravda, že svět propojující reálnou a virtuální ekonomiku tady ještě nebyl. Denisa Kera z Univerzity Karlovy nevidí budoucnost Second Life skepticky. „Náš život se skládá z tisíce úkonů, jako je placení, neustálé sledování času, zapisování úkolů do diáře, čtení novin a podobně, které každodenně vykonáme ve městě a které jsou svou povahou podobně virtuální. Co by byl nejskutečnější život? Žít v lese a lovit zvířata k večeři?“ ptá se.

Je klidně možné, že Second Life skončí, jakmile se v něm začnou platit daně. Dosud totiž není jasné, kde by se měly platit. K tomu, aby se platily daně z virtuálních zisků v reálné zemi se kloní Austrálie, zatímco Velká Británie a USA se stále rozhodují. Pokusy zavést placení přímo v Second Life však skončily svéráznou formou stávkou. Uživatelé si naprogramovali zapálení svých postavíček, a tím odrazovali nově příchozí.