

Virtuel ejendomsmægler i Second Life

14. March kl. 7:45 / itogtele / Af Jann Kalf Larsen



Stadig flere danske virksomheder etablerer en tilstedeværelse i online-universet Second Life. Senest rådgivnings- og konsulentfirmaet Whyse, der vil fungere som virtuel ejendomsmægler og bygherre i 3D-universet.

Ifølge projektleder Christian Buch Iversen fra Whyse er Second Life begyndelsen på en ny form for rummeligt Internet.

Rådgivnings- og konsulentfirmaet Whyse, der ligger i Nyhavn i København, har netop investeret i en virtuel

ø med navnet "Nyhavn". Øen er placeret i online-universet Second Life, som stadig flere danske virksomheder fatter interesse for.

Den virtuelle ø er udstykket i en række store og små parceller, som virksomheder gennem Whyse har mulighed for at leje sig ind på. Nyhavn-virksomheden agerer dermed både ejendomsmægler og rådgiver for virksomheder, der vil etablere sig i den virtuelle verden.

Virtuelt webhotel

- Man kan sammenligne vores ø med et web-hotel. Her er der bare tale et virtuelt 3D-webhotel med alle de muligheder, det indebærer. For eksempel branding og produktprofilering, siger projektleder Christian Buch Iversen, Whyse.

På den nyoprettede ø er der plads til 10-15 kunder. Er interessen til stede, vil

virksomheden overveje at udvide øen eller oprette nye øer ved siden af den eksisterende

Whyse hjælper således virksomheder og organisationer med at etablere sig på det tredimensionelle Internet. Second Life er den aktuelle implementering af fremtidens 3D-Internet, hvor brugerne kan gå rundt i et rummeligt univers og for eksempel se virksomheders produkter i 3D.

Så udover at fungere som virtuel ejendomsmægler, kan virksomheden også fungere som virtuel bygherre. Forstået på den måde, at de hjælper med at skabe de fysiske rammer for en tilstedeværelse i Second Life.

Rummeligt Internet

- Second Life er begyndelsen på en ny form for rummeligt Internet. Det eksisterende 2D-Internet vil forsat bestå, men vil blive suppleret af en dimension mere, uddyber Christian Buch Iversen.

- 3D-mulighederne er findes allerede, i nogen grad, på det almindelige Internet, men det kræver at brugeren installerer såkaldte plug-ins til deres browser. Det er ikke nødvendigt i Second Life, hvor det hele fra starten er 3D-baseret.

Whyse anbefaler, at både virksomheder og organisationer allerede nu begynder at drage sig erfaringer i det nye univers. Det skal være med til at skabe en grundlæggende forståelse for de fremtidige muligheder kommunikativt, forretningsmæssigt og socialt på Internet.

Virksomheden arbejder allerede med rådgivning og implementering af nye medier som blogs og wikier, brugerskabte videndatabaser. Whyse mener derfor, at rådgivning omkring Second Life ligger som en naturlig forlængelse af virksomhedens forretningsstrategi.

- Jeg ser ikke Second Life som en endelig implementering af fremtidens 3D-Internet, men som startskuddet til en rummelig repræsentation af det eksisterende 2D-Internet, med de muligheder og udfordringer det giver, slutter Christian Buch Iversen.