

Second Life juridisch

In Second Life kunnen gebruikers een digitaal alter ego creëren, grond bezitten, huizen bouwen, allerlei dingen kopen en vooral ook zelf commercie bedrijven. Zo wordt niet alleen een nieuwe virtuele wereld gecreëerd, maar een aparte economie met nieuwe businessmodellen. "In dit soort ontwikkelingen moeten accountants zich verdiepen. Anders ben je straks *out of business*."

KLAAS DEKNATEL

Er zijn mensen die een virtuele wereld als Second Life nog steeds als een hype beschouwen. Maar het heeft er veel van weg dat zij in navolging van de internetsceptici van tien-vijftien jaar geleden buiten de waard rekenen. Dit soort online virtuele werelden ontwikkelt zich momenteel namelijk razend-snel, zowel op technologisch, grafisch als economisch gebied.

Wie zich met een avatar, een zelf gecreëerd poppetje, een paar uur in Second Life begeeft, zal al snel inzien welke ongekende mogelijkheden er zijn. Niets uit het echte leven is de bewoners van deze virtuele wereld vreemd. Ze wonen er in huizen, kopen kleding, rijden auto, bezoeken concerten en sportwedstrijden en gaan er uit. Ook de cijfers spreken inmiddels boekdelen. Volgens de Nederlandse site van Second Life kent Nederland al bijna vierhonderdduizend Second Life-gebruikers. Wereldwijd gaat het om 5,6 miljoen geregistreerde gebruikers, aldus Linden Labs, het Amerikaanse softwarebedrijf dat achter dit open source-platform zit.

Miljonair

Het is dan ook niet gek dat steeds meer bedrijven zich in Second Life vestigen. ABN AMRO organiseert er onder meer beleggings-

bijeenkomsten. Het accountantskantoor Berk opende onlangs een vestiging om starters te werven. Organisaties als Philips, Coca Cola, Adidas, Reebok, General Motors BNN, Endemol, Amsterdam Arena en de gemeente Zoetermeer hadden al eerder hun deuren in Second Life geopend, al dan niet vanuit marketingoogpunt.

Een van de mooiste projecten is misschien wel dat van Randstad, dat een prachtig virtueel kantoor liet bouwen waar een juffrouw je net als in de echte wereld vriendelijk ontvangt en je kunt inschrijven voor werk. Werk in de echte wereld, maar ook werk in Second Life. Want dat is misschien wel de interessantste ontwikkeling: je kunt in Second Life gewoon geld verdienen, bijvoorbeeld als gids, receptionist of diskjockey. Sommige ondernemers kunnen zelfs al prima van de inkomsten in Second Life leven. Zoals de Duits-Chinese Anshe Chung, die miljonair is geworden met de in- en aankoop van virtueel land. Miljonair in echte dollars wel te verstaan. De gebruikte Linden dollar is immers weer inwisselbaar voor echt geld.

Verantwoording

"Second Life is slechts een voorbode van alle virtuele werelden die er nog aan zitten te



 Er zijn nu al talloze virtuele ondernemingen die alleen in Linden dollars zaken doen.

niemandland



Hoe zorg je voor vertrouwen in deze economie?

Hoe leggen ondernemers financiële verantwoording af?

komen”, zegt registeraccountant Ronald van Tongeren, media- en technologieexpert bij PricewaterhouseCoopers. “Naast een interessant computerspel is het vooral een kansrijke economische realiteit, waar al geweldig veel business is ontstaan en al meer dan een miljard euro is omgegaan. En zeker niet alleen omdat bestaande bedrijven zich er nu ook vestigen en zich op Second Life toeleggende ontwerp bureaus daaraan kunnen verdienen. Met Linden Labs als een soort nationale bank hebben de bewoners er zelf vooral ook een eigen economie gecreëerd. Er zijn nu al talloze virtuele ondernemingen die alleen in Linden dollars zaken doen, handelen in goederen die alleen in deze wereld kunnen worden gebruikt, daar ook worden geleverd en daarom alleen daar een waarde vertegenwoordigen. Dat gegeven roept voor ons accountants natuurlijk allerlei interessante vragen op. Want hoe zorg je voor vertrouwen in deze economie? Hoe leggen ondernemers hier financiële verantwoording af? Hoe stel je bijvoorbeeld een jaarrekening op bij een ondernemer die grotendeels in Linden dollars omzet draait? Waar betaal je belasting? Door het ontbreken van regels is er op al deze vragen nog geen antwoord te geven.”

Fiscale issues

Samen met zijn PwC-collega Ilja Linnemeijer roept Van Tongeren collega-accountants op zich in ieder geval in dit soort ontwikkelingen te verdiepen. “Het gaat niet alleen om het al dan niet slagen van Second Life”, aldus Linnemeijer. “Als de bandbreedte toeneemt en de omgeving net zo goed wordt als in videogames, komen er waarschijnlijk alleen maar meer van dit soort platforms. Het gaat ons vooral om de ontwikkeling an sich. Dat het nu technologisch mogelijk is om dit soort werelden te creëren en daarin business op te zetten met nieuwe businessmodellen. Dat zie je ook bij online games als World

of Warcraft, waar ondernemers tegen vergoedingen avatars ontwikkelen. Het is voor accountants zonder kennis van zaken natuurlijk erg lastig om de waarde van dit soort inspanningen goed in te schatten.”

Linnemeijer en Van Tongeren zien ondernemers in Second Life op den duur op dezelfde problemen stuiten als in het echte leven. Hoe meer de economie groeit, hoe meer behoefte er zal ontstaan aan zekerheid en financiële verantwoording. Het wordt volgens hen dan ook tijd dat de autoriteiten zich laten horen en bijvoorbeeld over fiscale issues duidelijkheid gaan scheppen. Binnenkort zullen de twee PwC-ers in ieder geval samen met advocatenkantoor Van Doorne een rondetafelbijeenkomst organiseren over het onderwerp, waar onder andere ook ministeries, de belastingdienst en ontwerp bureaus aan deelnemen.

Verenigde Staten

In de Verenigde Staten lopen ze wat dat betreft iets vooruit en publiceert de US Joint Economic Committee van het Congres zeer binnenkort een onderzoek naar de fiscale aspecten in virtuele werelden als Second Life en World of Warcraft. “Ondernemers in deze werelden zullen op een of andere manier ook moeten worden gecertificeerd, bijvoorbeeld door een Kamer van Koophandel in Second Life”, stelde Arlene Ciroula, coo van de Amerikaanse accountantsfirma KAWG&F, onlangs nog in Accountancy Magazine en het International Accounting Bulletin. KAWG&F is het eerste kantoor in Second Life dat daadwerkelijk accountancy en aanverwante adviesdiensten aan de bewoners aanbiedt en daarvoor Linden dollars accepteert. Maar dat gaat nog moeizaam. Accountants moeten er volgens Ciroula rekening mee houden dat er in zo'n omgeving nauwelijks regelgeving of toezicht is. “Het is ook volstrekt onduidelijk hoe autoriteiten willen dat je transacties in ►



‘Deze ontwikkelingen gaan grote gevolgen krijgen voor veel bedrijven en dus ook voor accountants.’

virtuele werelden beoordeeld. Hoe ga je bijvoorbeeld om met de inkomsten- en omzetbelasting van in Second Life verdiende Linden dollars die later in echt geld worden omgezet? De Amerikaanse belastingdienst heeft daar nog geen antwoord op gegeven.”

Porno

Het gebrek aan regels en toezicht leidt wel tot meer problemen in Second Life. Berichten over porno met virtuele kinderpoppetjes hebben inmiddels voor veel deining gezorgd. Ook zijn er terroristische organisaties actief, waarvan er een zich met name richt tegen de komst van multinationals. De jongeren van het CDJA

uitten nog niet zo lang geleden hun bezorgdheid over berichten over gokken, oplichting, geweld en stalking.

Het lijkt allemaal verdacht veel op wat er ook bij de opkomst van internet was te horen. Ook dat medium werd als eerste door de gok- en seksindustrie omarmd en ook toen waren er veel zorgen over de privacy en stabiliteit. Linnemeijer: “Natuurlijk is niet direct iedereen enthousiast hierover en kampt een Second Life-platform met kinderziektes. Maar als je alles op een rijtje zet, zie je gewoon dat deze ontwikkelingen grote gevolgen gaan krijgen voor veel bedrijven en dus ook voor accountants.”

Nederlandse accountantskantoren

Berk opende onlangs als eerste Nederlandse accountantskantoor haar deuren in Second Life. Maar niet om er advies- of accountantsdiensten aan te bieden. “Dat is vanwege de regelgeving of liever gezegd het gebrek daaraan vooralsnog veel te gecompliceerd”, licht managing partner Hans Koning toe. “Voorlopig zetten we ons virtuele kantoor puur in voor de arbeidscommunicatie. We kunnen ons zo prima als modern kantoor richting de jonge doelgroep profileren.”

Andere kantoren kijken nog even de kat uit de boom. Volgens Deloitte moet het medium zich nog bewijzen. Woordvoerder Irwin Broen verwijst onder meer naar onderzoeken waaruit blijkt dat veel mensen na een eerste bezoek aan Second Life afhaken. Het kantoor wacht dan ook af hoe het concept zich verder ontwikkelt. “We houden het in de gaten. Het zou inderdaad een optie kunnen zijn om starters via Second Life een blik in onze keuken te bieden.”

Ook Marco de Mooij, e-communicatieadviseur bij KPMG, ziet vooral vanuit marketing- en communicatieoptiek interessante perspectieven voor virtuele werelden als Second Life. “Ze bieden de mogelijkheid een merk op 3D-wijze te ‘ervaren’, aan co-creatie te doen of om in contact met klanten te treden.” Maar hij ziet nu veel organisaties er ondoordacht in stappen. “Het gevoel ‘dat men er snel iets mee moet’ lijkt te overheersen. Second Life verwordt dan tot doel op zich in plaats van één van de vele middelen om een business- of marketingdoelstelling te verwezenlijken.”

Vooralsnog overweegt KPMG echter niet een kantoor te openen. “We hebben vastgesteld dat onze doelgroep zich momenteel nauwelijks in Second Life begeeft. Er zijn voorlopig nog wel omgevingen te vinden waar we effectiever kunnen communiceren. Voor recruitment, gericht op studenten kan ik me er iets bij voorstellen, al is het zeker niet de snelste en meest persoonlijk benadering.”

Ernst & Young tot slot laat weten ‘niet bezig te zijn met Second Life’.

‘Er zijn voorlopig nog wel omgevingen te vinden waar we effectiever kunnen communiceren.’

Auto-ontwerpers

Los van de autonome economie die in Second Live is ontstaan, zullen er allerlei cross-overs ontstaan tussen Second Life en real life, stelt Linnemeijer. “Je kunt er bijvoorbeeld donder op zeggen dat straks virtuele winkelketens ontstaan waar je kunt winkelen en die de bestelling in real life laten afwickelen via de logistiek van bestaande bedrijven. Maar ook met internet, tv en radio zullen steeds meer nieuwe convergenties worden aangegaan. Dat soort nieuwe businessmodellen moeten accountants op den duur allemaal wel begrijpen.”

Van Tongeren wijst ook op kleding- en auto-ontwerpers die nu al nieuwe producten laten testen bij de 2L-gemeenschap. Hij denkt dat bedrijven ook avatars gaan ontwikkelen voor voorlichting en support. “Universiteiten zullen het voor onderwijs gaan gebruiken. Bedrijven voor learning & development. Als wij als accountants met nieuwe regelgeving worden geconfronteerd is het natuurlijk veel leuker om daar in een videogame-achtige omgeving met geïntegreerd geluid en beeld en mooie voorbeelden uitleg over te krijgen dan uit de boeken.”

Brug te ver

Volgens Van Tongeren zou je als financieel specialist zelfs kunnen overwegen om te adviseren in Second Life. Maar het is zijn inziens nog een brug te ver om je met een avatar die je vanuit het aardse kantoor aanstuurt, op de controle van jaarrekeningen in Second Life te storten. “Dat zou in de toekomst best kunnen, maar vooralsnog is daarvoor nog te weinig massa. Bovendien ontbreekt in Second Life, zoals gezegd, nog het normenkader aan de hand waarvan accountants het economisch en maatschappelijk verkeer moeten toetsen. Het is echter wel zaak dat wij vanuit Nederland er bij zijn als daar verandering in wordt gebracht. Alleen dat zou al een reden moeten zijn voor accountants en autoriteiten om zich goed in dit soort ontwikkelingen te verdiepen.” ■