

# Hvorfor leve et andet liv?



Jesper Nielsen  
10. semester  
Humanistisk Informatik – Multimedier  
Aalborg Universitet  
Vejleder: Ole Ertløv Hansen

# Hvorfor leve et andet liv?

10. semester

Humanistisk Informatik – Multimedier

Aalborg Universitet

Vejleder: Ole Ertløv Hansen

Afleveringsdato: 29-05-2008

Omfang: 149.133 typeenheder = 62,1 normalsider

Fysisk omfang: 77 sider

Jesper Nielsen

---

# Abstract

In 2003 Linden Lab launched their online 3d inhabited virtual world, Second Life. It was very different from other 3d worlds, because it was the first 3d world to allow its users to build things directly in the 3d world.

In late 2006 and early 2007, the media coverage grew enormously and the users flocked to Second Life. Quickly the number of users grew to over six millions. Why was Second Life so popular? Was it because it was so different from other 3d worlds, or should you rather look at changes in society to explain the users' interest in Second Life?

This thesis' research question is "Why do the users use Second Life?", but as the question is very wide, I have formulated three hypotheses to narrow it down:

- The users use Second Life as a place of refuge from a complicated everyday life.
- The users use Second Life to create digital art.
- The users use Second Life because it is hype.

To support the first hypothesis I use Lars Qvortrup's theory of the hypercomplex society [Qvortrup 2000]. He argues that our society is evolving from a complex society into a hypercomplex society. The characteristic of the hypercomplex society is that you can't survey it from one standpoint in or outside the society. The society has developed a large amount of subsystems, such as economic, political and scientific systems, which communicate according to their own codes and create their own outside world. My hypothesis is that Second Life is a less complicated society and that users therefore use it as a refuge from the hypercomplex society.

To support the second hypothesis I use another theory from Lars Qvortrup about what digital art is [Qvortrup 2001]. He argues that the characteristics of digital art are, that it uses multimedia, it is ubiquitous and that the audience is invited to create their own work of art in a room of possibilities.

I also use Mette Sandbye's theory of what digital art is [Sandbye 2004]. She argues that social interaction is the centre of the work of art and that it gives room for intimacy and exchange

of experience. She also argues, like Qvortrup, that the audience becomes co-creators of the work of art.

I find Second Life to have the same characteristics, as Qvortrup and Sandbye argues, when you build something in the virtual world. Therefore my hypothesis is supported by these theories.

To support the third hypothesis I use the consulting company Gartner's hype cycle. Gartner argues that every new technology follows a curve, where it first becomes widely popular, but after reaching the top, the technology doesn't live up to the expectations and the popularity falls drastically, until it reaches its bottom. Here companies begin to experiment with the technology and find advantages and disadvantages and the curve goes up again. At last the curve flattens, when the companies understand the practical application of the technology and the benefits are widely accepted.

I argue that Second Life has followed this hype cycle and my hypothesis is that it has influence on why the users use Second Life. I argue that users have started using Second Life because of its fast growing popularity.

To confirm or deny my three hypotheses I have conducted qualitative interviews with users and former users of Second Life. I believe that you won't get reliable results until you test hypotheses empirically, because the theories are only simplified models of an area of reality.

After analysing the interviews I could confirm all three hypotheses. The respondents confirmed that Second Life is less complex than the real society, and that they have used it to create digital art, or seen or heard of others who have, and most of them started using it because of its popularity.

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b> .....	<b>7</b>
<b>Metode</b> .....	<b>9</b>
Teorivalg.....	9
Det hyperkomplekse samfund.....	9
Digital kunst.....	10
Hype.....	11
Empiri.....	11
Hvorfor empiri?.....	11
Hvorfor kvalitative interviews?.....	12
Etiske overvejelser.....	12
Tematisering.....	13
Design.....	15
Interview.....	16
Transskription.....	19
Analyse.....	20
Verifikation.....	22
Rapportering.....	24
<b>Teori</b> .....	<b>25</b>
Flugten fra det (hyper)komplekse samfund.....	25
Det tidligere arbejdes konklusioner.....	25
Det hyperkomplekse samfund.....	28
Digital kunst.....	36
Det tidligere arbejdes konklusioner.....	36
Den digitale kunst i Second Life.....	37
Second Lifes popularitet.....	40
Det tidligere arbejdes konklusioner.....	40
Gartners hype-cyklus.....	41
<b>Analyse</b> .....	<b>44</b>

Second Life som tilflugtssted fra en kompliceret hverdag.....	44
Opsamling .....	54
Second Life bruges til at skabe digitale kunstværker .....	55
Opsamling .....	62
Second Life er hype .....	63
Opsamling .....	70
<b>Diskussion.....</b>	<b>72</b>
<b>Konklusion .....</b>	<b>74</b>
<b>Litteraturliste.....</b>	<b>76</b>
Bøger .....	76
Artikler.....	76
Internetreferencer .....	77

# Indledning

I 2003 lancerede Linden Lab den beboede 3d virtuelle verden Second Life. Det er en simuleret 3d-verden beboet af avatarer, som styres af hver sin bruger [Wikipedia 2008a]. Second Life er ikke den første 3d-verden på nettet, der er talrige andre eksempler både i online multiplayer-spil, som World of Warcraft, og andre 3d-verdener, der, ligesom Second Life, kun har til formål, at mennesker kan mødes. Et eksempel kunne være Active Worlds. [Jensen, J. F. 1999, 265f].

Og hvorfor blev Second Life så lanceret, når der fandtes mange andre 3d-verdener som den? Jo, Second Life var anderledes på et afgørende punkt. Man kunne selv bygge sine ting direkte i 3d-verdenen. Før var brugerne tvunget til at agere med allerede eksisterende objekter i verdenen, men nu gav Linden Lab 3d-verdenen frit. Brugere skulle selv bestemme, hvordan deres egen verden skulle se ud. [Wikipedia 2008a].

Second Life er altså det, jeg i et tidligere arbejde [Nielsen 2007] har kaldt en 3d-verden med brugerproduceret indhold, hvor brugeren er aktiv, interagerende og medproducerende.

Man kan med andre ord se Second Life som en sammensmeltning af tidligere 3d-verdener og såkaldte web 2.0-hjemmesider. Et vigtigt aspekt i web 2.0-hjemmesider er, at brugeren inviteres indenfor og bliver tilbudt at være medproducent af den information, som findes på websitet. Eksempler på web 2.0-hjemmesider er fora, blogs og wiki'er, som er blevet meget populære de seneste år. [Wikipedia 2008b].

I slutningen af 2006 og starten af 2007 var Second Life meget fremme i medierne og blev spået en stor fremtid. Brugere strømmede til og antallet steg hurtigt til over seks millioner tilmeldte på verdensplan. Men hvorfor er det egentlig, at brugere bruger Second Life? Er det fordi, man nu selv kan designe sin egen verden, eller er det bare fordi, de har hørt så meget om det? Er det for at møde andre mennesker, eller er det for at fremstå som en anden, end den man er? Og kan man forestille sig, at der er noget i vores samfundsstruktur, som har indflydelse på, at der er så mange brugere i Second Life?

I et tidligere arbejde har jeg opstillet seks hypoteser, om hvorfor brugere bruger Second Life:

1. Brugere benytter Second Life som et tilflugtssted fra den komplicerede hverdag.
2. Brugere udlever deres skabertrang og skaber kunstværker i Second Life.
3. Brugere benytter Second Life til at møde andre mennesker og danne praksisfællesskaber<sup>1</sup>.
4. Først nu er teknologien moden til at lave et 3d-univers som Second Life og der er derfor opstået et hype omkring Second Life. Brugere "følger flokken" og vil se hvad Second Life er for noget.
5. Brugere har mulighed for at være fuldstændig anonyme og fremstå som en anden person i Second Life.<sup>2</sup>
6. Brugere benytter Second Life til at opleve flow<sup>3</sup>.

Mit tidligere arbejde var rent teoretisk og man kan derfor ikke vide om ovenstående hypoteser er sande eller falske, før man har efterprøvet dem empirisk. Det er dette speciales formål at efterprøve ovenstående hypoteser empirisk, men da der ikke er plads i dette speciale til at efterprøve alle hypoteser, vil jeg koncentrere mig om tre af hypoteserne:

- at brugere bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag
- at brugere bruger Second Life til at skabe digitale kunstværker, og
- at brugere bruger Second Life fordi det er hype.

Mit arbejdsspørgsmål bliver således:

### **Hvorfor bruger brugere Second Life?**

---

<sup>1</sup> Begrebet "praksisfællesskab" stammer fra Etienne Wengers bog "Communities of practice", hvor han beskriver, hvordan mennesker danner sociale grupper, som har et fælles mål. I praksisfællesskabet opstår læring, som følge af individernes interaktion og deltagelse i praksisfællesskabet. [Wenger 1999].

<sup>2</sup> I mit tidligere arbejde brugte jeg Goffmans teori om frontstage og backstage til at underbygge denne hypotese. Frontstage repræsenterer et område, hvor man tager en maske på og udgiver sig for at være en anden, mens backstage repræsenterer et område, hvor man kan tage masken af, slappe af og være sig selv. [Goffman 1992].

<sup>3</sup> Begrebet "flow", som er opfundet af Mihaly Csikszentmihalyi, beskriver en tilstand, hvor man er så koncentreret om en aktivitet, at man glemmer alt omkring sig og bliver fuldstændig opslugt af det, man laver. [Csikszentmihalyi 2005].



# Metode

I dette afsnit vil jeg komme ind på, hvordan dette speciale er bygget op. Jeg kommer ind på valg af teorier og valg af empiriindsamlingsmetode. Jeg har skrevet dette afsnit, for at gøre det klart, hvordan jeg når fra mit arbejdsspørgsmål til min konklusion. Jeg mener, afsnittet er vigtigt, fordi det giver læseren en mulighed for at vurdere konklusionens validitet og specialets videnskabelighed generelt.

## Teorivalg

Dette afsnit beskriver kort de teorier, som jeg har benyttet i dette speciale. De bliver mere udførligt behandlet i afsnittet "Teori". Undervejs i dette afsnit vil jeg begrunde valget af teorier og forklare, hvordan jeg mener, de kan bruges i projektet.

## Det hyperkomplekse samfund

Lars Qvortrup beskriver i bogen "Det hyperkomplekse samfund – 14 fortællinger om informationsamfundet", hvordan samfundet er ved at udvikle sig til et såkaldt hyperkomplekst samfund. Han identificerer, hvordan samfundet har ændret sig fra at være et simpelt samfund, som kan overskues udefra, til et komplekst samfund, som ikke kan overskues hverken udefra eller indefra, men må anskues fra flere forskellige punkter. Mennesket må altså omstille sig fra at kunne overskue hele omverdenen, til at håndtere store mængder af information og lære at sortere i denne for at reducere kompleksitet.

Jeg mener, at Qvortrups teori understøtter min hypotese, at mennesket "flygter" ind i Second Life for at komme væk fra en kompliceret hverdag, godt. Samfundet stiller så store krav til mennesket i dag, at det kan være svært at håndtere den komplicerede hverdag. Derfor søger nogle folk tilbage mod det gamle og kendte. Jeg mener ikke, der er så mange krav i Second Life, som der er i dagens samfund og derfor minder Second Life brugerne om tidligere tiders samfund, som var langt mindre komplicerede.

## Digital kunst

Noget af det nye ved Second Life, i forhold til de andre 3d-verdener som findes, er, at man for første gang fik mulighed for selv at "bygge" ting i 3d-verdenen. Man kan modellere f.eks. en stol i et 3d-program og derefter importere det i Second Life og dernæst interagere med den. En måde at betragte disse brugerskabte ting på er som digital kunst. For at understøtte min hypotese, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang og skabe kunstværker, inddrager jeg nogle forskellige teorier om digital kunst. Lars Qvortrup skriver i "Det hyperkomplekse samfund" om kunstens forandringer i det polycentriske samfund, vi er på vej ind i. Han mener at man kan se i kunsten, at samfundet er blevet mere komplekst og at man også i kunsten må anskue verden fra flere forskellige observationpunkter i stedet for kun et. Han skriver også i artiklen "Interaktiv multimediekunst – digitale medier og hyperkompleksitet" i bogen "Cyberflux – Digital kunst og kommunikation" at brugerens rolle har ændret sig fra at være beskuer til at være medproducent.

Qvortrups teorier om digital kunst mener jeg understøtter min hypotese godt, da f.eks. en skulptur i Second Life kan skabes af flere forskellige brugere, som samarbejder om arbejdet. Det kan derfor anskues som digital kunst, som også anskues fra flere observationpunkter ved, at der er flere, som samarbejder om at skabe kunstværket.

Mette Sandbye skriver i artiklen "The Shock of the New – om at analysere og kategorisere netkunst" i bogen "Digitale verdener", at det nye ved digital kunst er, at det forsøger at inddrage beskuerne i en social interaktionsproces og sætter kommunikation og hverdagshandlinger i centrum. Den digitale kunst rykker grænserne for, hvad kunst er og giver plads til kommunikation, interaktion og erfaringsudveksling mellem mennesker og nøgleordet synes at være virkelighed.

Dette synes jeg igen understøtter min hypotese. Second Life er jo netop bl.a. et rum for kommunikation og interaktion og det forsøger at imitere virkeligheden. Se bare på navnet "Second Life", det andet liv. Når brugerne samarbejder om at lave en skulptur eller bygge et hus i Second Life, så sker det via social interaktion og brugerne kan samtidig udveksle erfaringer fra eventuelle tidligere "byggeprojekter".

## Hype

Den amerikanske konsulentvirksomhed Gartner har udviklet det, de kalder en hypecyklus. Det er en grafisk repræsentation af en teknologis eller et produkts modenhed, tilegnelse og erhvervsmæssig anvendelse og dets synlighed over tid. Gartner mener, at enhver teknologi fra lanceringen bliver mere og mere synligt, indtil folk finder ud af, at den ikke lever op til forventningerne, hvorefter synligheden falder drastisk. Herefter går synligheden igen opad, når forskellige virksomheder eksperimenterer med teknologien og finder dens fordele og ulemper, indtil den når en stabil synlighed, hvor teknologien er blevet bredt anvendelig.

Jeg mener at kunne passe Second Lifes udvikling ind i denne kurve og mener, at den siger noget om Second Lifes popularitet. Jeg mener derfor også, at teorien understøtter min tredje hypotese godt.

## Empiri

Dette afsnit beskriver, hvilken metode jeg har brugt til at indsamle empiri. Jeg kommer indledningsvist ind på, hvorfor og hvordan empiri bliver inddraget i specialet og derefter vil jeg redegøre for empiriindsamlingens konkrete designproces.

## Hvorfor empiri?

Jeg har som sagt i et tidligere arbejde undersøgt, hvad Second Lifes brugeres motivation er for at bruge Second Life. Jeg trak nogle teorier frem, som jeg mente kunne forklare dette og ud fra dette udledte jeg, som jeg skrev i indledningen, en række hypoteser om brugernes motivation for at befinde sig i Second Life.

Problemet med disse hypoteser er, at de er udledt af teorier og derfor er de netop kun hypoteser. For at kunne fastlægge om disse hypoteser holder vand, er man nødt til at inddrage empiri og derfor har jeg valgt at gøre dette i mit speciale.

Empirien kan dog også skabe problemer med hensyn til validiteten af specialet, da det er farligt at generalisere ud fra den begrænsede mængde data, jeg som enkeltmand har ressourcer til at indsamle. Jeg kan højst afprøve hypoteserne og sige om de gælder eller ikke gælder for de personer, jeg har kontakt med. Hvis målet er en generalisering, så må man samle empiri fra et bredt udsnit af Second Life-brugere. Det vil jeg lade være op til andre at udføre.

## Hvorfor kvalitative interviews?

Jeg har valgt at indsamle empiri i form af kvalitative interviews. Det har jeg valgt, fordi jeg ønsker indsigt i respondenternes livsverden, nærmere bestemt forholdet mellem den livsverden, de har i Second Life og den livsverden, de har i hverdagen. Allerede her kunne jeg sortere kvantitativ empiri fra, da denne form for empiri er bedre, hvis man vil kvantificere og udlede statistikker af sit undersøgelsesområde.

Et spørgeskema har jeg valgt fra, fordi man så ikke kan forfølge respondenternes svar og stille uddybende spørgsmål. Jeg mener også, at det er nemmere at spørge ind til respondenternes livsverden, hvis man kommunikerer verbalt frem for skriftligt.

Fokusgruppeinterviewet har jeg valgt fra, fordi jeg ikke har nogen erfaring med denne form for empiriindsamling og jeg mener ikke, jeg har ressourcerne til at stable en sådan på benene ene mand.

## Etiske overvejelser

Steinar Kvale skriver i bogen "Interview – En introduktion til det kvalitative forskningsinterview" om, hvordan man designer, udfører og analyserer på kvalitative interviews. I resten af dette afsnit vil jeg beskrive design, udførsel og analyseprocessen af min empiri ved at kikke på de syv stadier i en interviewundersøgelse, som Kvale stiller op. Først vil jeg dog beskrive mine etiske overvejelser om interviewundersøgelsen. Disse overvejelser, mener Kvale, er vigtige at gøre sig, inden man igangsætter interviewundersøgelsen og på de enkelte stadier i denne [Kvale 1997, 116].

Til de etiske overvejelser hører ifølge Kvale overvejelser om informeret samtykke, fortrolighed og konsekvenser for respondenterne. Informeret samtykke handler om, at respondenterne skal informeres om undersøgelsens formål og design og de mulige risici og fordele ved at deltage i undersøgelsen. Man skal desuden sikre respondenternes frivillige deltagelse og disses ret til at trække sig ud af undersøgelsen på et hvilket som helst tidspunkt. [Kvale 1997, s. 118].

Fortrolighed handler om, at private data om respondenterne, som kan bruges til at identificere dem, sløres i rapporten. Hvis sådanne data offentliggøres, skal man indhente respondenternes skriftlige samtykke til at gøre dette. [Kvale 1997, s. 120].

Konsekvenserne af en interviewundersøgelse omhandler de skader og fordele, respondenterne kan få af at deltage i undersøgelsen. Det er vigtigt at informere respondenterne om disse, inden undersøgelsen går i gang. Kvale mener, at der bør være en ligevægt mellem, hvad respondenterne yder og det de får ud af at deltage i undersøgelsen. [Kvale 1997, s. 121].

Da jeg søgte respondenter til interviewene, gjorde jeg som det første opmærksom på temaet for undersøgelsen og at jeg ville sløre respondenternes navne og andre personlige oplysninger i rapporten, så de ikke ville kunne identificeres. Dette fik respondenterne endnu engang at vide lige inden interviewet startede.

Jeg mener ikke umiddelbart, at der er nogle risici forbundet med at deltage i undersøgelsen. Det er ikke dybt personlige emner, jeg tager op, som man kan se senere i dette metodeafsnit, hvor jeg skriver nærmere om interviewguiden. Og da personlige data sløres i rapporten, mener jeg derfor ikke, at det kan skade respondenterne at deltage i undersøgelsen.

Jeg havde ikke ressourcer til at give en økonomisk kompensation eller lignende for respondenternes ydelse, men som Kvale også påpeger, så kan respondenter føle, at de får meget ud af, at der bare er en, som lytter til dem i en periode og derved føle at interviewet er meget berigende [Kvale 1997, s. 121]. Jeg håbede derfor, at respondenterne fik lige så meget ud af at deltage i interviewene, som de følte, at de gav. Det viste sig da også, at alle respondenterne følte, at det havde været et behageligt interview og var glade for, at de kunne hjælpe mig med mit speciale.

## Tematisering

Tematisering er ifølge Kvale det første stadium i en interviewundersøgelse. Her skal man gøre sig klart, hvad interviewundersøgelsens formål og indhold er, før man beslutter sig for metoden. Som Kvale formulerer det, så skal undersøgelsens "hvad" og "hvorfor" være afklaret før undersøgelsens "hvordan". "Hvad" omhandler derfor indholdet af undersøgelsen og "hvorfor" omhandler formålet. [Kvale 1997, s. 102].

Både indholdet og formålet har tæt forbindelse med mit arbejdsspørgsmål. Som jeg skrev i indledningen, så undersøger jeg som sagt, hvilke begrundelser brugerne har for at bruge Second Life. I et tidligere arbejde har jeg udviklet de seks hypoteser, som jeg nævnte i indledningen og formålet med min interviewundersøgelse var derfor at få be- eller afkræftet disse. Desuden er formålet med undersøgelsen at få mere viden om, hvad brugerne finder så interessant ved Second Life og derved skabe viden om, hvorfor Second Life er blevet så populært, som det er.

Temaerne i undersøgelsen handlede om tre af de seks hypoteser fra mit tidligere arbejde. De tre hypoteser, jeg har valgt at undersøge, er som sagt:

1. Brugere bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag.
2. Brugere bruger Second Life til at skabe digitale kunstværker.
3. Brugere bruger Second Life, fordi det er hype.

Hypoteserne er i det tidligere arbejde underbygget med teori og vil blive yderligere underbygget i det kommende teori-afsnit. Derfor kommer jeg herunder kun kort ind på de forskellige temaer, som jeg beskæftigede mig med i interviewene.

### **Second Life som tilflugtssted fra en kompliceret hverdag**

Min hypotese er, at brugere bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag. Under dette tema har jeg undersøgt, om respondenterne føler, at Second Life er mindre kompliceret end dagens samfund og at der er færre krav og forventninger til dem i Second Life. Jeg har også undersøgt, om respondenterne føler, at Second Life minder mere om det antropocentriske samfund<sup>4</sup> end dagens polycentriske samfund. Jeg har stillet følgende underhypoteser til dette tema:

- Når respondenterne bruger Second Life, glemmer de deres travle og komplicerede hverdag.
- Respondenterne opfatter Second Life som et antropocentrisk samfund med færre krav og forventninger og mindre kompleks og mere fri kommunikation, end i virkelighedens polycentriske samfund.

### **Second Life bruges til at skabe digitale kunstværker**

Den næste hypotese, jeg har valgt at undersøge, er, at respondenterne bruger Second Life til at skabe digitale kunstværker. Under dette tema har jeg undersøgt om respondenterne føler, at de udlever deres skabertrang i Second Life ved at "bygge" forskellige ting i 3d-verdenen, evt. i samarbejde med andre brugere. Jeg har også undersøgt, om de selv føler, at det er kunst, de laver i Second Life og om det bringer dem tættere på andre brugere. Jeg har stillet følgende underhypoteser til dette tema:

- Respondenterne opfatter deres "byggeprojekter" i Second Life som digitale kunstværker.

---

<sup>4</sup> Læs mere om dette i afsnittet "Teori".

- Respondenterne føler at Second Life gør det muligt at lave kollaborative digitale kunstværker, som bringer dem tættere på andre brugere i Second Life.

## Second Life er hype

Den sidste hypotese, jeg vil undersøge, er, at Second Life er et såkaldt hype, hvilket vil sige, at det er blevet så populært at nye brugere strømmer til, bare fordi det er populært og fordi man har hørt, at der er så mange derinde. Man skal altså lige se, hvad det er for noget, som alle andre snakker om. Jeg undersøgte under dette tema, om respondenterne oprettede en profil i Second Life, udelukkende fordi det var så populært og så meget fremme i medierne. Jeg stillede følgende underhypoteser til dette tema:

- Second Lifes popularitet var en af grundene til at respondenterne oprettede en profil.
- Respondenterne var blevet anbefalet at prøve Second Life af deres venner.
- Respondenterne er evt. holdt op med at bruge Second Life, fordi det ikke længere er så populært.
- Respondenterne oprettede en profil i Second Life for at kunne deltage i samtaler om Second Life.

## Design

På designstadiet skal man overveje hvor mange og hvilke interviewpersoner, man har brug for og i tilknytning dertil hvor mange ressourcer i form af tid og penge, man har til rådighed [Kvale 1997, s. 108ff]. Jeg valgte at afholde fire interviews, da jeg ikke mente, jeg havde tidsmæssige ressourcer til at afholde flere interviews. Både transskription, analyse og fortolkning er tidskrævende stadier i en interviewundersøgelse, og da jeg ikke havde andre gruppe-medlemmer at trække på, mente jeg, at det var bedst at satse på fire interviews. Jeg mener godt, jeg kan få brugbare resultater ud af fire interviews, selvom det kunne være ønskeligt at afholde flere.

Til interviewet ville jeg gerne have fat i nuværende Second Life-brugere og forhenværende brugere eller brugere, som ikke bruger det så meget. Det ville jeg for at nuancere de svar, jeg fik. Respondenternes svar kunne nemlig godt være farvet af, at de enten var henrykte for Second Life eller syntes det var et dårligt program. Jeg ville også kunne belyse min tredje hypotese om, at Second Life er hype, ved at spørge ind til om respondenternes grund til at stoppe med at bruge Second Life, havde noget at gøre med, at det ikke længere er så populært.

Jeg ledte efter respondenter ca. i alderen 20-40 år, da jeg mener, at det er denne aldersgruppe, som er bedst repræsenteret i Second Life. Jeg fandt fire respondenter, som var spredt godt ud over denne aldersgruppe:

- Anne på 21 år, som er studerende og læser Engelsk SIS.
- Bo på 24 år, som har orlov fra universitetet hvor han ellers læser til civilingeniør i intelligente autonome systemer.
- Carl på 37 år, som er leder af en institution for børn og unge.
- Dan på 41 år, som er IT-supporter og systemadministrator.

Respondenternes navne er opdigtede.

## Interview

På interviewstadiet er der ifølge Kvale mange ting, man skal overveje. For det første skal man gøre sig klart, hvordan forholdet mellem interviewer og interviewperson er. Der er en asymmetri i magtforholdet, da det er intervieweren, der bestemmer, i hvilken retning samtalen bevæger sig. Det er her afgørende, at man tænker over hvilken rolle, man selv har som interviewer, så interviewet ikke bliver til f.eks. et krydsforhør. [Kvale 1997, s. 131].

Kvale nævner i den sammenhæng ti kvalifikationskriterier for intervieweren. Intervieweren skal være velinformeret, strukturerende, klar, venlig, sensitiv, åben, styrende, kritisk, huskende og fortolkende [Kvale 1997, s. 152f]. Disse kriterier viser tydeligt hvor vanskelig interviewerens rolle er og Kvale nævner da også, at det kræver erfaring at blive en god interviewer. Under interviewet har jeg forsøgt at overholde disse kriterier så godt som muligt og drage nytte af de erfaringer, jeg tidligere har gjort mig med interviews.

En anden ting Kvale mener, man skal overveje på dette stadium, er, om interviewet og interviewguiden skal være løst eller fast struktureret. Holder man sig for tæt til interviewguiden, kan man risikere at skære interessante og uventede drejninger i interviewet fra, men holder man sig omvendt for løst til den, så kan man risikere at glemme de spørgsmål, man gerne vil have svar på. [Kvale 1997, s. 129ff og 133ff].

Jeg har valgt at lave en forholdsvis fast struktureret interviewguide, for at være sikker på at jeg kommer omkring alt det, jeg gerne vil spørge om. Dette betyder dog ikke, at jeg har holdt mig til den 100 %. Jeg har spurgt yderligere ind til forskellige emner, som jeg har følt var interessante under interviewet. Jeg har med andre ord forsøgt at lytte aktivt, hvilket Kvale og-

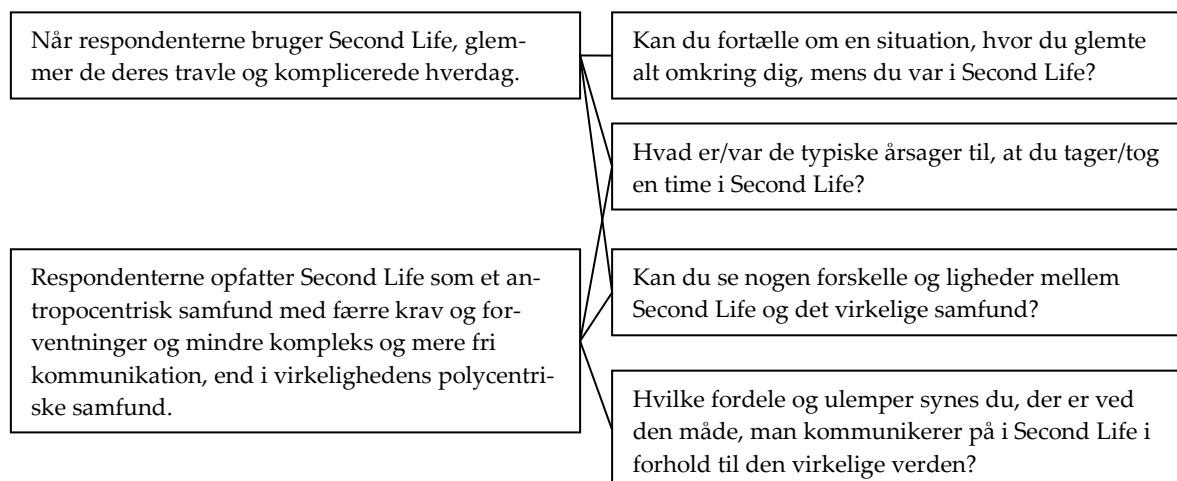


så mener, er vigtigt [Kvale 1997, s. 139]. Jeg mener, det er en af styrkerne ved det kvalitative interview, at man kan forfølge interessante og uventede emner undervejs. Det er umuligt at gøre i f.eks. spørgeskemaundersøgelser.

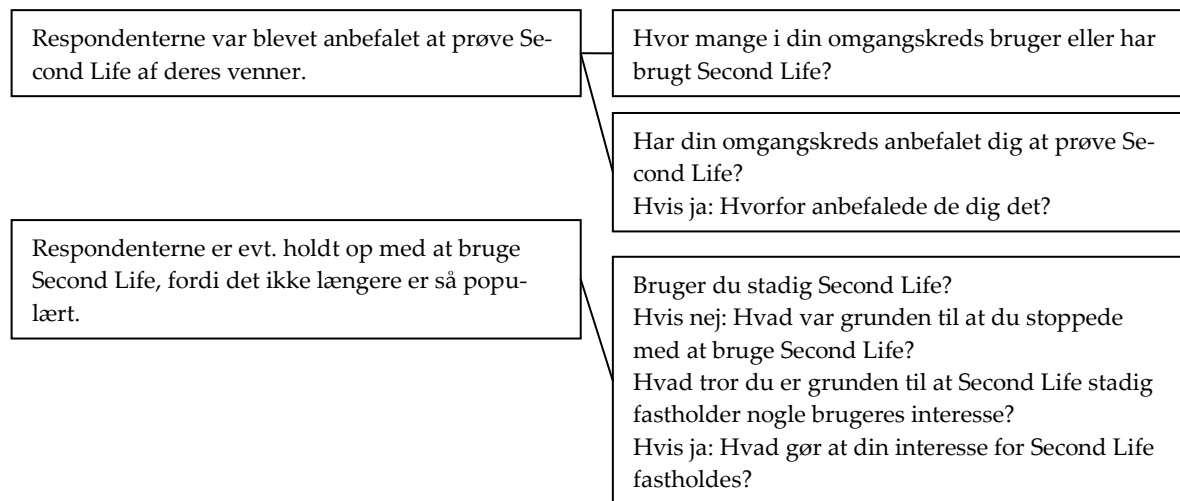
Til alle interviewene brugte jeg en diktafon, som lå på bordet mellem respondenterne og mig. Det gav lidt forstyrrelser i optagelsen i det ene interview, da respondenterne af og til slog hænderne ned i bordet. Jeg brugte to forskellige modeller til interviewene, hvor den ene havde en meget retningsbestemt mikrofon, som gjorde det svært at høre specielt mine egne udtalelser. Disse forhold har til tider gjort det svært at transskribere interviewene, da enkelte ord eller sætninger har været svære at tyde.

## Interviewguide

Under arbejdet med min interviewguide har jeg valgt at følge Kvales anbefaling og gøre det klart hvilke forskningsspørgsmål, som jeg gerne vil have svar på og ud fra disse formulere de interviewspørgsmål, jeg vil stille interviewpersonen under interviewet [Kvale 1997, s. 134f]. I stedet for forskningsspørgsmål har jeg gengivet de hypoteser, jeg har stillet op under hvert tema. Jeg stiller åbne spørgsmål, så jeg ikke leder interviewpersonen hen mod et bestemt svar. Jeg mener det højner validiteten at søge efter svar, der både bekræfter og afkræfter mine hypoteser. Nedenfor kan ses en oversigt over mine undersøgelsehypoteser og disse "oversættelse" til interviewspørgsmål. Stregerne angiver hvilke spørgsmål, de enkelte forskningshypoteser omhandler.







I bilag 1 kan interviewguiden ses. Rækkefølgen af spørgsmålene er ændret for at give et bedre flow i interviewet. Ovenstående rækkefølge er valgt for at gøre det nemmere at se hvilke spørgsmål, der hører til hvilke hypoteser.

Kvale mener, at det er vigtigt at indramme interviewet med en briefing og en debriefing henholdsvis i starten og slutningen af interviewet. Briefingen har til opgave at introducere interviewpersonen til interviewets formål og hvad båndoptageren er til samt at spørge interviewpersonen, om hun har nogle spørgsmål, inden interviewet går i gang. Debriefingen har til opgave at runde interviewet af. Man kan fortælle kort om, hvad man har fået ud af interviewet og spørge interviewpersonen, om hun har nogle kommentarer eller spørgsmål inden interviewet sluttet. Efter båndoptageren er slukket kan man fortælle mere indgående om undersøgelsens formål og design, samt hvad man skal bruge resultaterne til. [Kvale 1997, s. 132f].

Jeg har gjort plads til briefing og debriefing i interviewguiden og som man kan se i bilag 1, føler jeg også, at det er vigtigt endnu en gang at fortælle interviewpersonerne, at deres navne sløres i specialet, så deres identitet ikke kan spores. Jeg starter desuden ud med et par simple spørgsmål om interviewpersonens alder og beskæftigelse, så interviewpersonen kan komme ind i rollen som interviewperson.

## Transskription

På transskriptionsstadiet forvandler man det optagne talesprog til skrevet tekst og gør det dermed tilgængeligt for analyse og fortolkning. Transskriptionen indebærer i sig selv en for-

tolkning og man bør derfor overveje, hvilken stil og hvilke retningslinjer man vil bruge, når man transskriberer. [Kvale 1997, s. 161ff].

Jeg har under transskriptionen ikke fulgt nogen egentlig standard, da jeg ikke mener det tilføjer undersøgelsen tilstrækkelig ekstra værdi i forhold til de tidsmæssige ressourcer, det kræver. I stedet har jeg fulgt følgende retningslinjer under transskriptionen:

- Interviewene er under transskriptionen blevet omsat til normaldansk, men med de små fyldord, som øh og mm.
- Der er ikke sat tid på pauser. I stedet står der i parentes, om det er en kort eller lang pause. Pausernes længde er ikke målt og om det er en kort eller en lang pause, har derfor været baseret på min fornemmelse under transskriptionen.

Grunden til, at jeg ikke angiver intonationer og lignende i transskriptionen og at pauser og tøven ikke er angivet mere præcist, er, som jeg også skriver i næste afsnit om analysestadiet, at jeg har valgt analysemetoden meningskondensering. Denne analysemetode lægger ikke så stor vægt på intonationer og tøven, da det er interviewpersonernes mening, man går efter. Når jeg samtidig omsætter interviewet til normaldansk, så er det for at gøre det nemmere at forstå, hvad der bliver sagt. Det svækker validiteten, men når jeg stadig mener det kan forsvares, så er det fordi, det er respondenternes meninger og holdninger, jeg går efter. I tilfælde, hvor der kan være tvivl, om respondenterne mener noget sarkastisk, ironisk eller lignende, vil jeg gøre rede for min fortolkning af udsagnet og hvorfor jeg fortolker det på denne måde. For at det er muligt at vurdere, om min fortolkning er rigtig eller forkert, vedlægger jeg interviewene på en cd-rom.

## Analyse

På analysestadiet skal man gøre sig klart, hvilken metode man ønsker at bruge til at analysere de transskriberede interviews. Kvale nævner flere forskellige metoder, man kan benytte sig af. Jeg har valgt at benytte den metode, Kvale kalder meningskondensering.

Meningskondensering består i at forkorte interviewpersonernes udsagn til det kortest mulige, som stadig indeholder den samme betydning. Man forenkler og forkorter hermed de ofte unødvendigt lange udsagn og skaber sig dermed et overblik over interviewene. [Kvale 1997, s. 192ff].

Efter meningskondenseringen er foretaget, vil jeg gennemgå udsagnene systematisk i forhold til interviewenes temaer og disses underhypoteser. Formålet er at finde frem til den viden, interviewene har givet om de enkelte hypoteser.

En risiko ved meningskondenseringen er, at man opfatter de kondenserede meninger som absolutte og "glemmer" det oprindelige interview. Derfor vil jeg undervejs se på den kontekst udsagnene blev sagt i og prøve at finde frem til de grunde, interviewpersonerne har haft for at komme med det svar, de er kommet med. Det er med andre ord vigtigt at se på, hvordan jeg selv har formuleret spørgsmålene og om der andre steder er modsigelser fra interviewpersonens side osv.

En anden ting, Kvale nævner, som man bør overveje, er, om man vil have en eller flere forskere til at foretage analysen. Hvis der kun er en forsker, som foretager analysen, er der en risiko for, at den vil blive farvet af forskerens fordomme, mens en analyse foretaget af flere forskere er langt mere tidskrævende, men man kan få en mere nuanceret analyse. [Kvale 1997, s. 202ff].

I mit tilfælde har det ikke været svært at beslutte, hvor mange der skulle foretage analysen, da jeg kun er en. For at imødegå risikoen ved, at analysen bliver farvet af mine fordomme og at jeg kun forfølger de pointer, som taler for mine hypoteser, vil jeg være meget bevidst om at finde udsagn, som taler for og imod hypoteserne og jeg vil prøve at skubbe fordomme og forudindtagne holdninger i baggrunden, selvom jeg ikke tror, det helt kan lade sig gøre. Man vil altid være farvet af sine holdninger og fordomme, men ved at være bevidst om dette, mener jeg at kunne mindske risikoen for invalide konklusioner.

På analysestadiet skal man også overveje, hvordan man vil fortolke sine interviews. Kvale mener, at det er vigtigt at gøre sig klart hvilke spørgsmål, man stiller til interviewteksten. Disse spørgsmål har nemlig indvirkning på, hvordan interviewet fortolkes. Man bør gøre sig klart, om man ønsker at få fat i interviewpersonens udtrykte mening eller den intenderede mening og om man mener, at der er én korrekt fortolkning af interviewet eller om man mener, at der kan være en mangfoldighed af fortolkninger. [Kvale 1997, 207ff].

Som jeg allerede har nævnt, vil jeg både se på ting, som taler for og imod mine hypoteser. På den måde mener jeg, at der kan være flere valide fortolkninger af et interview. Jeg forsøger at få fat i interviewpersonens intenderede meninger, altså det de virkelig mener. Det kan være svært at finde frem til denne mening, men ved at kikke efter ting i interviewet, som taler for og imod de meninger, som interviewpersonen giver udtryk for, kan man danne sig et billede af, om interviewpersonerne mener det, de siger. De spørgsmål, jeg stiller til teksten, omhand-

ler de underhypoteser, som jeg stillede op for hvert tema i afsnittet "Tematisering", og jeg stiller både spørgsmål, som taler for og imod disse.

Under fortolkningen vil jeg forholde interviewet til de teorier, jeg har inddraget i specialet, da det kan give mig et bedre billede af, om mine hypoteser holder eller om de må forkastes. Samtidig vil jeg som sagt se på, hvad interviewpersonerne siger og forsøge at nå ind til den intenderede mening.

## Verifikation

Verifikationsstadiet handler om at fastslå graden af generaliserbarhed, reliabilitet og validitet af det indsamlede materiale. Generaliserbarhed handler, som navnet antyder, om i hvor høj grad man kan generalisere ud fra de konklusioner, man kommer frem til. Kvale mener, at videnskabelig viden stiller krav om, at man kan generalisere ud fra sine konklusioner, men nævner også, at der i humanistisk videnskab mere fokuseres på den enkelte situation og at denne ses som unik. [Kvale 1997, s. 227ff].

I dette speciale er jeg som sagt ikke ude på at generalisere af flere grunde. For at kunne generalisere er jeg nødt til at udføre langt flere interviews, end jeg har ressourcer til. Jeg er i stedet ude på at få testet mine hypoteser og se om de kan bekræftes eller må forkastes i forhold til mine to interviewpersoner. Dette kan give et, om end ikke statistisk signifikant, fingerpeg på om hypoteserne holder. Jeg vil lade det være op til andre at udføre undersøgelser, der kan generaliseres ud fra.

Reliabilitet handler om resultaternes konsistens. På interviewstadiet omfatter dette f.eks., at der ikke er brugt ledende spørgsmål, med mindre det er et bevidst led i en interviewteknik. Dette kan nemlig påvirke de svar, man får. På transskriptionsstadiet omfatter reliabiliteten, at man har brugt samme retningslinjer til at transskribere efter i alle interviews. [Kvale 1997, s. 231].

Jeg har på de forskellige stadier, som jeg også har beskrevet ovenfor, været opmærksom på de ting, Kvale nævner og jeg mener derfor, at reliabiliteten er rimelig høj, dog med de begrænsninger, som jeg også har nævnt.

Der skal ifølge Kvale tages hensyn til validiteten på alle stadier i interviewundersøgelsen, selvom den er præsenteret på et stadium for sig selv. Validitet handler i bund og grund om, hvor gyldige resultaterne af en undersøgelse er. [Kvale 1997, s. 231].

På tematiseringsstadiet handler validitet om, hvor sikre undersøgelsens teoretiske forudsætninger er og hvor gyldige slutningerne fra teorierne til forskningsspørgsmål er [Kvale 1997, s. 232]. Jeg mener selv, at de temaer og underhypoteser, som jeg undersøger, har en tæt forankring til den teori, jeg inddrager og jeg har haft stort fokus på at lave gyldige slutninger fra teori til forskningshypoteser.

På designstadiet handler validiteten om, at undersøgelsens design og anvendte metoder er hensigtsmæssige i forhold til undersøgelsens formål [Kvale 1997, s. 232]. Jeg har forsøgt at gøre min undersøgelsesmetode så gennemsigtig som mulig, bl.a. med dette afsnit og det mener jeg som sagt, gør projektet mere validt, da andre forskere dermed kan efterprøve undersøgelsen og se om de får samme resultat.

På interviewstadiet handler validiteten om troværdigheden af interviewpersonens udsagn og af hvor god interviewer er til at spørge ind til udsagn, som er uklare [Kvale 1997, s. 232]. Jeg har under interviewet været opmærksom på at få afklaret svar, som jeg har været i tvivl om meningen af og derigennem forsøgt at højne validiteten.

På transskriptionsstadiet handler validiteten om, at oversættelsen fra tale til tekst er gyldig og tro mod interviewpersonernes udtalelser [Kvale 1997, s. 232]. Ved at følge de retningslinjer, jeg har udstukket for transskription, har jeg forsøgt at gøre denne oversættelse så tro mod interviewpersonernes udsagn som muligt.

På analysestadiet handler validiteten om, at stille gyldige spørgsmål til interviewteksten og at fortolkningernes logik er fornuftig [Kvale 1997, s. 232]. Som jeg allerede har skrevet forsøger jeg i analysen og fortolkningen af interviewene, at se sagen fra flere sider og forholde den til den teori, jeg har inddraget i specialet. På den måde mener jeg at kunne højne validiteten af de resultater, jeg får.

På verifikationsstadiet handler validiteten om at gøre sig klart, hvordan man vil sørge for, at de resultater, man får, er valide [Kvale 1997, s. 232]. Mine overvejelser om validiteten fremgår af dette afsnit.

På rapporteringsstadiet handler validiteten om, at en rapport er en gyldig redegørelse for undersøgelsens resultater [Kvale 1997, s. 232]. Dette speciale skal redegøre for de resultater, jeg har opnået i undersøgelsen og hvordan jeg er nået frem til det. Specialets opbygning bygger på min erfaring med at udarbejde rapporter gennem 5 år og jeg mener derfor, at specialet er en gyldig redegørelse for de resultater, jeg har opnået.

## Rapportering

Når interviewundersøgelsen er udført, skal resultaterne rapporteres. Der er mange forskellige måder at gøre dette på og det afhænger af, hvad resultaterne skal bruges til. Hvis resultaterne skal rapporteres som en del af en artikel i en avis, så skal sproget være normaldansk uden akademiske vendinger og resultaterne skal præsenteres enkelt og overskueligt. Er undersøgelsen en del af et forskningsprojekt, rapporteres resultaterne måske i en artikel i et videnskabeligt tidsskrift eller i en decideret rapport. Her er det tilladt at anvende akademisk sprog, da målgruppen er andre forskere. [Kvale 1997, s. 252ff].

Resultaterne af min interviewundersøgelse rapporteres som en bærende del af nærværende speciale. Resultaterne er altså ikke separat i forhold til dette speciale, men det væsentligste analysemateriale for dette.

En ting Kvale synes er vigtigt, er at gøre metoden synlig. Han mener, det er vigtigt, for at andre kan vurdere pålideligheden af ens resultater og i sjældne tilfælde for at kunne gentage undersøgelsen. [Kvale 1997, s. 255f].

Jeg har gjort meget ud af at gøre metoden synlig i dette projekt, da jeg er enig med Kvale i, at det er vigtigt for at kunne vurdere mit speciales reliabilitet og validitet. Mine metodeovervejelser er præsenteret i dette metodeafsnit.



# Teori

I dette projekt undersøger jeg som sagt en række hypoteser, om hvorfor brugerne befinder sig i Second Life. For at kunne besvare dette spørgsmål vil jeg, som jeg har redegjort for i afsnittet "Metode", inddrage empiri i projektet i form af kvalitative interviews. Men for at analysere og fortolke disse interviews, er jeg nødt til også at have noget teori, som kan sige noget om de forskellige hypoteser, som jeg undersøger. Dette afsnit vil gennemgå de forskellige teorier, jeg har brugt i specialet.

Afsnittet er delt op, så hvert underafsnit omhandler en af de tre hypoteser, jeg har valgt at koncentrere mig om i specialet. Da mit speciale som sagt bygger på et tidligere arbejde [Nielsen 2007], vil jeg i hvert underafsnit først kort ridse op, hvad jeg fandt frem til om den givne hypotese i det tidligere arbejde.

## Flugten fra det (hyper)komplekse samfund

Den første hypotese, jeg vil behandle i dette teoriafsnit, er hypotesen om, at brugerne bruger Second Life, fordi de her kan flygte ind i en mindre kompleks verden og dermed slippe for nogle af de krav, forventninger og konsekvenser, de stilles overfor i deres hverdag. Som sagt vil jeg starte med kort at gennemgå, hvordan denne hypotese blev behandlet i mit tidligere arbejde.

## Det tidligere arbejdes konklusioner

I det tidligere arbejde brugte jeg Georg Simmels teori om kultursociologi og Arnold Gehlen, Jacques Ellul og Neil Postmans teorier om kulturpessimisme til at underbygge min hypotese om, at brugerne flygter ind i Second Life fra en kompliceret hverdag. Jeg brugte Terje Rasmussens fortolkning af disse teorier, som han fremlagde dem i bogen "Moderne maskiner" [Rasmussen 1995].

Simmel mener at social interaktion er en nøgelfaktor i alle dele af samfundet og at det er nøglen til samfundets omskiftelighed. Alle elementer i samfundet står i relation til hinanden og

kan kun forstås ud fra disse relationer og Simmels kultursociologi undersøger derfor, hvordan religion, retsregler, livsstil og andre sociale former, som han kalder dem, forholder sig til individuel socialisering. De sociale former er ifølge Simmel sociale institutioner og objekter, som individet skaber i en kamp for uafhængighed af naturen. De sociale former har en personlig og en kollektiv side, da man selv har en opfattelse af verden og ens egne individuelle sociale former præger de kollektive sociale former, som udgør samfundet, og omvendt. Man forsøger derfor at blive et unikt menneske i en verden, der består af overindividuelle standardiserede sociale former. [Nielsen 2007, s. 12].

De sociale former er udvalgte dele af individernes erfaringsverden, som man etablerer, fordi virkeligheden er for mangfoldig og kompleks til, at man kan tilegne sig den umiddelbart. Da de som sagt har en personlig og en kollektiv side, så mener Simmel, at man forholder sig tosidigt til samfundet, at man er en del af samfundet, men samtidig står udenfor det. Det gør at mennesket lever i en kultur, som aldrig er helt meningsfuld eller helt meningsløs. Samtidig tiltager samfundets objekter hele tiden i antal og variation og det bliver derfor stadigt vanskeligere at tilegne sig dem. Komplexiteten indenfor f.eks. teknik, kunst og religion udvikler egne love, som individet må følge, hvis det vil deltage i det. Dette leder igen til, at individet kun får fragmenter af verden med sig, fordi den er for kompleks til, at man kan tage den til sig i fuld bredde. [Nielsen 2007, s. 13f].

I Second Life mener jeg der er færre regler, som dikterer hvad man må og hvad man ikke må og man har færre ting at stå til ansvar for. Det mener jeg det befrier mennesket fra et vist pres og fjerner noget af den kompleksitet, som det lever under i dag. Derfor mener jeg, at brugerne kan bruge Second Life for at få en pause fra hverdagens kompleksitet og blive befriet fra nogle af de farer, Simmel mener, der er i naturen såsom sygdom og død. [Nielsen 2007, s. 14].

Ligesom Simmel mener Gehlen, at individet går til grunde uden social kontakt og samarbejde. Mennesket kompenserer for dette ved at bygge det, han kalder institutioner, som fungerer som et beskyttende filter mod naturen, som mennesket er sårbart overfor. Disse institutioner byggede man i forhistorisk tid i to former: en for at kontrollere de nære og kortsigtede omgivelser og en for at kontrollere de vidtrækkende og langsigtede omgivelser. Det kalder Gehlen for den lille og den store handlingskreds. [Nielsen 2007, s. 15].

I nyere tid mener Gehlen at disse handlingskredse er smeltet sammen, fordi man har udviklet redskaber, som bedre kan forudsige fremtiden og de redskaber, som før blev brugt for at opretholde den nære handlingskreds, opretholder nu også den store handlingskreds. Således inddeler Gehlen denne udvikling i tre stadier: redskabets stadium, hvor mennesket havde

kontrol over handlinger og overvejelser, som førte frem til målet, maskinens stadium, hvor det fysiske arbejde blev foretaget af maskinen, mens mennesket måtte stå for tænkningen og automatens stadium, hvor både det fysiske arbejde og tænkningen bliver overladt til f.eks. medier og bureaukratier. [Nielsen 2007, s. 15f].

Gehlen mener, at dette er sket fordi menneskets evne til at tænke logisk og abstrakt, bedre passer til teknologien end til naturen. Vi kan mestre teknologien, men aldrig blive herre over naturen og derfor må vi hele tiden søge tilflugt i teknologien og bekræfte os i forhold til ting, som beviser vores virkekraft. I forhold til naturen bliver vi dog ved med at være lige sårbare. [Nielsen 2007, s. 16].

Denne tilflugt mener jeg, man kan se i Second Life, fordi brugerne ser verden gennem teknologien, når de bevæger sig rundt i en forsimplet udgave af den virkelige verden og fordi man har fjernet de faretruende elementer i naturen fra Second Life. Man kan således hverken blive syg eller dø i Second Life. [Nielsen 2007, s. 16].

Det at vi handler gennem teknologien, mener Gehlen, er skyld i at sammenhængen med vore handlinger og disses konsekvenser er blevet utydelig. Teknologier giver med andre ord mulighed for at handle i god afstand fra konsekvenserne. Dette mener jeg også, at man kan se i Second Life. Brugere kan handle helt frit, da der ikke er nogen "virkelige" konsekvenser af ens handlinger. Man kan ikke gøre naturen eller andre mennesker fortræd og man glemmer midlertidigt de konsekvenser, der er i den virkelige verden, såsom CO<sub>2</sub>-forøgelse på grund af computerens strømforbrug. Konsekvenserne af ens handlinger er altså på et andet plan end i virkelighedens samfund, da overtrædelse af de regler, der er i Second Life, som udgangspunkt kun giver dig en straf i Second Life i form af udelukkelse af 3d-verdenen. Disse konsekvenser kan dog brede sig til den virkelige verden, da man kan blive retsforfulgt, hvis man f.eks. laver hackerangreb i Second Life. [Nielsen 2007, s. 16f].

Den næste kulturpessimist, vi skal se på, er Jacques Ellul, som ligesom Gehlen mener, at vi er bundet af teknologien frem for religion og ritualer. Som han formulerer det, så er det mytiske system skiftet ud med det teknologiske system, som er den overordnede ramme for al virksomhed. Vi bruger al energien i jagten på de bedste midler til at løse et problem, men man tænker ikke meget over målet. Målene skal kun legitimere brugen af teknologi og de bedste midler er dem, der er mest effektive. Målet bliver derfor midlet og teknologien viser den korteste vej til målet, som den selv har udstukket. Det er Second Life et godt eksempel på, da der ikke er noget mål med at befinde sig her og brugerne kan bruge det til det, de har lyst til. Målet er altså midlet: at bruge Second Life. [Nielsen 2007, s. 17].

Ellul mener endvidere, at teknologisk ændring er et resultat af teknik, som ved sin løsning kun skaber nye problemer, som igen må løses med ny teknik. Vi lever således i på den ene side en lille verden, hvor vi kan beherske teknikkerne indenfor et snævert brugsområde og på de anden side en stor verden, hvor man kun kan overskue en lille flig af den voksende kompleksitet. Den øgede kompleksitet kræver stadig mere information, som så bare bidrager til yderligere kompleksitet. Som jeg argumenterede for før, så mener jeg, at Second Life er en forsimplet version af den virkelige verden og man kan derfor reducere noget af kompleksiteten ved at opholde sig i Second Life. I hvert fald indtil man "vender tilbage" til den virkelige verden. [Nielsen 2007, s. 17f].

Den sidste kulturpessimist, som jeg brugte til at understøtte hypotesen om, at brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag, er Neil Postman. Postman inddeler ligesom Gehlen kulturer i tre grupper: redskabskultur, teknokratiet og teknopolis. I teknokratiet er redskaberne ikke længere integreret i kulturen, som de er det i redskabskulturen, men angriber i stedet kulturen udefra. Redskaberne overtager mere og mere den symbolske formidling af traditioner, myter og religioner og teknikken får os til at marginalisere alle værdier, som ikke adlyder krav om produktivitet. [Nielsen 2007, s. 18].

I teknopolis mener Postman, at maskinernes krav går foran alt og at alle former for kulturelt liv er kapituleret til fordel til teknologien. Teknologien danner kompleksitet og den kan kun komme til livs med information, men dette skaber bare mere kompleksitet. Postman mener, at dette har ført til, at det for første gang er muligt at overføre ansvar og skyld fra mennesket til maskinen. Endnu engang mener jeg, at dette peger i retningen af, at Second Life er et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag og Second Life er et eksempel på, at man lægger ansvaret over på teknologien. Hvis noget går galt i den virtuelle verden, er det jo netop computerens eller softwareudviklernes skyld. [Nielsen 2007, s. 18f].

## Det hyperkomplekse samfund

Nu har jeg kort gennemgået hvordan jeg underbyggede hypotesen om, at brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra den komplicerede hverdag i mit tidligere arbejde og jeg mener at kunne se nogle af de samme ting i Lars Qvortrups teori om det hyperkomplekse samfund. Derfor mener jeg, at teorien understøtter min hypotese og jeg vil nu gennemgå den ud fra Qvortrups bog "Det hyperkomplekse samfund – 14 fortællinger om informationssamfundet". Undervejs vil jeg holde teorien op mod hypotesen og forklare, hvordan jeg mener, den yderligere underbygger denne.

## Tre faser

Lars Qvortrup deler samfundets udvikling op i tre faser, ligesom Gehlen og Postman også gjorde det. Qvortrup kalder de tre faser for den deocentriske, den antropocentriske og den polycentriske tidsalder. Han tager udgangspunkt i den amerikanske sociolog Daniel Bells inddeling, som han beskrev den i bogen "The Coming of Post-Industrial Society"<sup>5</sup>. Det der karakteriserer den deocentriske tidsalder er ifølge Qvortrup, at samfundet er simpelt og at det kan overskues udefra. I den antropocentriske tidsalder er samfundet komplekst og det kan overskues indefra, fra et observationspunkt, som selv er en del af kompleksiteten. I den polycentriske tidsalder er samfundet det, Qvortrup kalder hyperkomplekst og her kan man ikke overskue det fra et enkelt observationspunkt, men må iagttage det fra et væld af forskellige observationspunkter med hver deres iagttagelseskode. En stor del af disse iagttagelser er iagttagelser af andres eller egne iagttagelsesoperationer. [Qvortrup 2000, s. 26ff].

Det deocentriske samfund er ifølge Qvortrup et samfund, som var centreret om en enevældig Gud eller dennes verdslige repræsentant, Kongen. Gud var samfundets centrum og samfundet blev formet omkring dette. Gehlen og Ellul var også inde på, at man i førmoderne tid formede samfundet omkring religion og myter. [Qvortrup, 2000, s. 46].

Senere, Qvortrup har sat året til 1486, begyndte man at tvivle på at Gud var samfundets centrum. I 1486 skrev Giovanni Pico della Mirandola "Om menneskets værdighed", hvori han lader Gud tale til Adam i Paradis og fortæller ham, at han selv skal skabe sin natur med sin egen frie vilje og at han er sat i verdens centrum, for at han kan iagttage, hvad der findes i verden omkring ham. Dette er ifølge Qvortrup det første tegn på, at man begynder at sætte mennesket i centrum for samfundet. [Qvortrup 2000, s. 40f].

Jeg mener, det er lidt det samme, man oplever i Second Life. Der er nogle, som har gjort en verden tilgængelig for en, med de muligheder og begrænsninger der er og så må man selv finde ud af, hvad man vil bruge den til. Man kan altså skabe sin egen natur og er sat i verdens centrum for at kunne iagttage, hvad der findes omkring sig, nøjagtig som Adam kunne.

Dette synspunkt gøres mere tydeligt ved, at ens avatar hele tiden er synlig i midten af billedet. Den figur, man handler gennem i Second Life, er altså hele tiden centrum for det, man oplever her. Det kan altså tyde på, at Second Life er et antropocentrisk samfund.

---

<sup>5</sup> Jeg kommer senere i dette afsnit ind på Daniel Bells teori, da jeg i mit tidligere arbejde brugte den til at understøtte hypotesen om, at brugerne bruger Second Life til at lave kunstværker.

Det antropocentriske syn på samfundet fortsatte i flere århundreder og bl.a. Jean-Jacques Rousseau og Immanuel Kant skrev om dette. Rousseau skrev, at al moral skulle begrundes i menneskets samvittighed og Kant skrev, at den handlende selv skulle være målestok for al rigtig handling. Qvortrup mener, at det at sætte mennesket i centrum, så det danner målestok for samfundet, den såkaldte antropocentrisme, er et af de største fremskridt i den europæiske civilisation, men han mener også, at dagens samfund er så forskelligt fra det samfund, antropocentrismen opstod i, at den er i krise. Han mener med andre ord, at vi er ved at udvikle os til et polycentrisk samfund. [Qvortrup 2000, s. 37f].

Andre teoretikere, såsom Georg Simmel og Emile Durkheim, indså også omkring skiftet til det 20. Århundrede, at der var problemer med antropocentrismen. Det grundlæggende problem var ifølge Qvortrup:

*"Hvis man ikke længere kan forudsætte Gud eller nogen tilsvarende instans som altings skaber, men hvis omvendt mennesket skaber sig selv igennem sin egen fri vilje, hvordan er da fællesskab muligt?"*

[Qvortrup 2000, s. 44]

Simmels svar var, som vi allerede har været inde på, at interaktionsformerne kan stivne i objektive og kollektive strukturer og symboler, de såkaldte sociale former. Durkheims svar var, at samfundslivet ikke kan forklares ud fra rent psykologiske faktorer, men at samfundet frembringer sig selv gennem sig selv. Qvortrup selv mener ikke at Simmels svar er overbevisende, men er mere enig med Durkheim. [Qvortrup 2000, s. 44].

Da antropocentrismen er i krise og ikke længere kan bruges til at beskrive vores samfund og dets kompleksitet, som det er i dag, foreslår Qvortrup, med udgangspunkt i Niklas Luhmann, (som selv tager udgangspunkt i Durkheim) at vi betragter samfundet som polycentrisk. Et polycentrisk samfund, eller et hyperkomplekst samfund, er som sagt et samfund, som ikke kan overskues fra et bestemt observationspunkt, men et andet vigtigt træk er ifølge Luhmann, at det er begrundet i sig selv. Luhmann bevæger sig også væk fra forestillingen om, at mennesket er begrundet i samfundet. Også mennesket må begrundes i sig selv. Både samfundet og mennesket er altså såkaldte autopoietiske systemer, som producerer sine egne enheder og relationer ved hjælp af sig selv. [Qvortrup 2000, s. 47].

Da samfundet ikke længere kan iagttages fra et bestemt punkt, så har samfundet udviklet en række funktionssystemer, såsom det politiske system, det økonomiske system og det viden-

skabelige system, som hver har deres egen iagttagelseskode, i forhold til ovenstående er det magt, betaling og sandhed. Disse optikker kan mennesket selv bevæge sig ud og ind af og det har gjort samfundet hyperkomplekst og mennesket er derfor nødt til at håndtere denne hyperkompleksitet ved at styrke evnen til at iagttage koderne og iagttage sin egen iagttagelse.

## **Kommunikation**

Også kommunikation har ændret karakter i det hyperkomplekse samfund. Kommunikation er traditionelt blevet opfattet, som transport af mening mellem mennesker. Information transporteres fra min hjerne via min mund gennem luften til dit øre og derefter ind i din hjerne. Det var Warren Weaver, som var ophavsmand til denne teori i 1930'erne. Qvortrup mener dog ikke, at denne teori passer til vore dages hyperkomplekse samfund, fordi den forudsætter, at vi tænker ens, for ellers ville vi ikke kunne forstå hinanden. Da vi hver især danner vores egen omverden, som vi kom frem til i sidste afsnit, så må man derfor udvikle en ny kommunikationsteori, mener Qvortrup. Han foreslår at vi anskuer kommunikation som forstyrrelse. [Qvortrup 2000, s. 138ff].

Når der sker en forstyrrelse, gør man den tilgængelig for sig selv ved at foretage en tilkobling inden for en bestemt forskel eller kode, f.eks. magt/ikke magt, rig/fattig, indvandrere/herboende osv. Man vælger altså en kode og fravælger andre koder. Man reducerer usikkerhed ved kun at vælge en kode ud af alle koder at kommunikere indenfor, men man producerer også usikkerhed, fordi der er en risiko for, at man ikke har valgt den mest hensigtsmæssige kode at kommunikere indenfor. [Qvortrup 2000, s. 157ff].

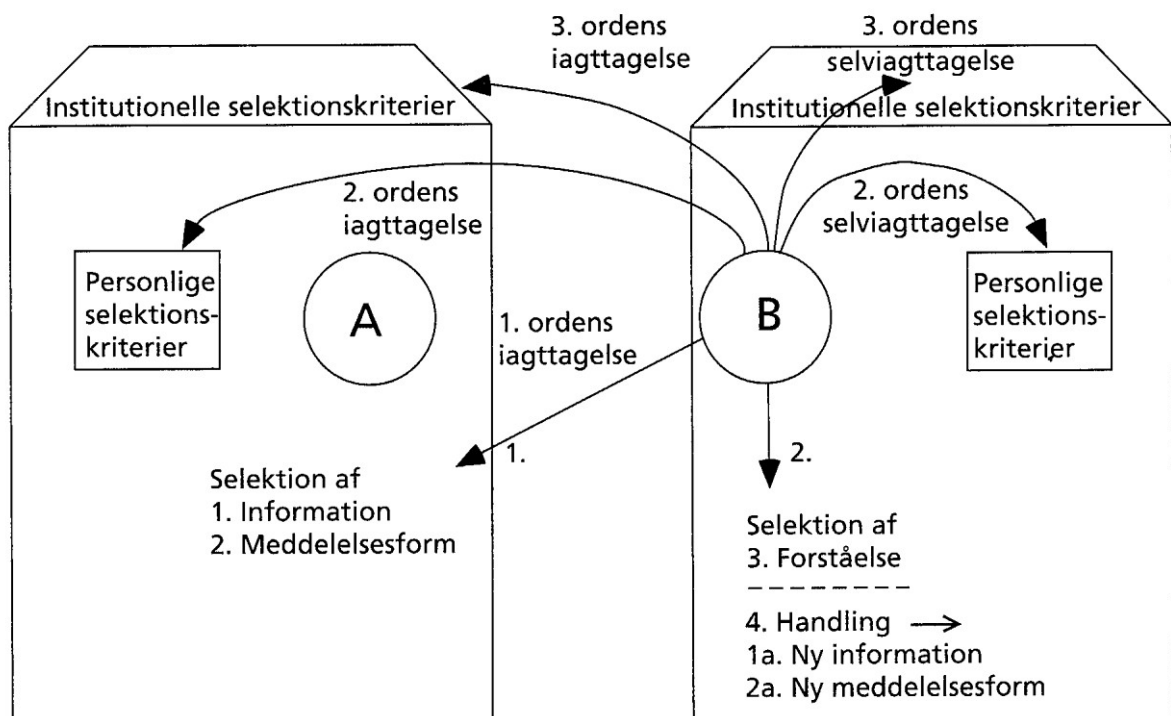
De organisationer, der findes i samfundet, det Qvortrup kalder funktionelt uddifferentierede subsystemer, gør det nemmere og hurtigere at foretage den rigtige tilkobling. Universitetet forholder sig f.eks. til forskning og ikke til politik, mens Etisk Råd forholder sig til etik og ikke priserne på vingummi. Ved at skabe sin egen omverden, og derved vælge en eller flere koder at kommunikere indenfor, reducerer organisationerne kompleksitet, men organisationen må stadig leve med risikoen for, at den har valgt de forkerte koder at kommunikere indenfor. [Qvortrup 2000, s. 161f].

Inden Qvortrup går videre til en mere håndgribelig model over en kommunikationssituation, nævner han tre karakteristika ved kommunikation, som Paul Watzlawick har skrevet om og som Qvortrup mener, er interessante:

1. Man kan ikke ikke-kommunikere. Selvom man prøver på ikke at kommunikere noget, så kommunikerer man altid et eller andet. Et eksempel kan være mennesker, der står i en elevator med et tomt blik i øjnene. Disse mennesker lukker andre ude og kommunikerer derved, at de ikke vil kommunikere med de andre.
2. Kommunikation er såvel kommunikation, som kommunikation om kommunikation. Hvis man f.eks. er udstyret med en dirigentklokke er det kommunikation om kommunikation. Klokken signalerer, at man styrer, hvem der skal kommunikere og hvem der ikke skal kommunikere. Samtidig kommunikerer man selvfølgelig, når man siger hvem, der er den næste i talerækken osv.
3. Den afsendte meddelelse er ikke nødvendigvis den samme som den modtagne. Man foretager, som jeg har været inde på, hver sin tilkobling inden for en kode, men koderne er ikke nødvendigvis de samme. Man kan f.eks. forstå noget bogstaveligt, som var ment ironisk. Det bliver sværere at gennemskue koden, når den foregår på skrift, da man mangler al den nonverbale kommunikation.

[Qvortrup 2000, s. 162ff]

Vi kommer nu til den egentlige model, som Qvortrup stiller op. Den kan ses herunder:



[Qvortrup 2000, s. 171]



Det første der sker, er, at den ene person, A, foretager to selektioner, nemlig selektion af information og selektion af meddelelsesform (punkt 1 og 2). Den anden person, B, foretager en tredje selektion, nemlig selektion af forståelse (punkt 3). Det er først, når den ene part skelner mellem meddelelseshandling og information, at der er tale om kommunikation, ellers ville handlingen bare være en funktionshandling. B kan herefter foretage en ny selektion, altså vælge at handle på en bestemt måde, som resultat af sin forståelsesproces (punkt 4). Denne selektion kan meget vel være en ny meddelelseshandling, altså en ny taletur (punkt 1a og 2a). B iagttager således under processen A's selektion af information og meddelelsesform (pil mærket "1."). Dette kalder Qvortrup kommunikationens 1. ordens iagttagelse. [Qvortrup 2000, s. 164ff].

Der er imidlertid også en 2. ordens iagttagelse. B iagttager nemlig på samme tid modpartens og også sine egne selektionskriterier (pilene mærket "2. ordens iagttagelse"). På baggrund af dette vælger B sine selektioner (pilen mærket "2."). B er hvad Qvortrup kalder et 2. ordens kybernetisk system, fordi hun regulerer sine egne reguleringskriterier. Qvortrup nævner et eksempel, hvor et køleskab beslutter sig for at fråse med energien og regulerer sin måde at regulere temperaturen på<sup>6</sup>. Denne funktion foretages normalt af mennesker ved at skrue op og ned for termostaten, hvorfor almindelige køleskabe er 1. ordens kybernetiske systemer. [Qvortrup 2000, s. 166ff].

Qvortrup mener også, at der er en 3. ordens iagttagelse i kommunikationssituationen. Her iagttager man kriterierne for selektionskriterierne både hos sig selv og hos modparten (pilene mærket "3. ordens iagttagelse"). Det kan f.eks. være ved at se på hvilke institutionelle rammer modparten og en selv befinder sig indenfor og derudfra forsøge at forstå, hvorfor modpartens selektionskriterier er, som de er. Hvis man iagttager kriterierne for sine egne selektionskriterier, kan det være for at indordne sig under de institutionelle rammer, man selv befinder sig i. F.eks. kan læreren vælge at skælde ud på en elev og derved repræsentere skolen, fordi eleven har brudt skolens regelsæt.

Som jeg skrev i sidste afsnit, så mener jeg at Second Life minder om et samfund, som er på vej mod et polycentrisk samfund, men som stadig rummer dele af et antropocentrisk samfund. Jeg mener at der er færre funktionssystemer i Second Life end i virkelighedens sam-

---

<sup>6</sup> Et køleskab kan selvfølgelig ikke lige pludselig beslutte sig for at fråse med energien, da køleskabe ikke har intelligens og kan tænke eller beslutte ting selv. Derfor er eksemplet lidt mærkeligt og jeg mener også, at Qvortrup antager et antropocentrisk synspunkt ved at sætte køleskabet i centrum. Det passer ikke så godt overens med, at han mener, at vi befinder os i et polycentrisk samfund med en flerhed af centre. Denne diskussion vil jeg dog lade andre tage, da den ikke hører til i dette speciale.

fund og det giver færre institutioner, man skal kommunikere inden for og færre koder at kommunikere gennem. Desuden er der et begrænset sæt udtryksformer i Second Life, da man kommunikerer på skrift og der er ikke så mange nonverbale udtryksformer, som i virkeligheden. Derfor mener jeg også at kommunikationen er mindre kompleks i Second Life. Dog er man nødt til at foretage flere reparationer af samtalen, da det er lettere at misforstå hinanden, når man ikke har de komplekse nonverbale udtryk og f.eks. intonation med i samtalen.

### **Socialsystemer i det hyperkomplekse samfund**

Qvortrup mener også, at hans kommunikationsmodel kan bruges som model for de forskellige socialsystemer i samfundet. Før han kommer nærmere ind på dette, nævner han dog tre karakteristika for kommunikation, som kan hjælpe til at forstå, hvordan de såkaldte socialsystemer opstår i samfundet. De tre karakteristika er tema, kode og program.

Det første, der sker i kommunikationen ifølge Qvortrup, er, at der vælges et tema, hvorved andre temaer udelukkes. Når der sker en kommunikativ forstyrrelse, f.eks. at et fly flyver ind i World Trade Center, så skaber det først kaos i den forstand, at der er for mange muligheder, til at iagttageren kan overskue dem alle. Man hæfter dog hurtigt et tema på, f.eks. "flystyrt", "jordens undergang" eller "terror". Når man vælger tema, reducerer det kompleksiteten, ved at man udelukker andre temaer, men det producerer også en risiko, da man kan have valgt det forkerte tema at kommunikere indenfor. [Qvortrup 2000, s. 174].

Når man har valgt et tema, skal det kodificeres. Man giver med andre ord temaet et perspektiv. Koden kunne i ovenstående eksempel, f.eks. være orden/uorden, ret/uret eller magt/ikke-magt. Man lader noget bestemt komme til syne, mens en masse andet forsvinder af syne. Derved reduceres kompleksiteten yderligere, men der er stadig en risiko for, at man har valgt den forkerte kode at kommunikere indenfor. [Qvortrup 2000, s. 174].

Endelig kobles temaet og koden sammen med et program. Hvis man f.eks. valgte koden orden/uorden i eksemplet ovenfor, så fortæller programmet, hvad der er orden kontra uorden eller hvordan orden kan etableres. [Qvortrup 2000, s. 174f].

For at tydeliggøre forskellen mellem tema, kode og program kan vi tage nærværende speciale som eksempel. Temaet for specialet er, hvilke motivationer brugerne har for at bruge Second Life. Koden den kommunikerer indenfor er videnskabens sandt/falsk-kode. Programmet er forskellige ting såsom hypotesedannelse, gennemgang af teorier, indsamling af empiri

og analyse i forhold til hypoteser, teori og empiri. Dette munder ud i en konklusion, som skal fortælle, hvad der er sandt eller falsk i forhold til temaet. Hvilke hypoteser er rigtige og hvilke er forkerte?

Kommunikation, som gentages over tid, stabiliserer bestemte temaer og koder, mener Qvortrup. Når mennesker kommunikerer i forhold til disse temaer og koder, så dannes der socialsystemer, som Qvortrup kalder funktionelt uddifferentierede subsystemer. Eksempler på disse kan være politik, økonomi, retssystemet og videnskab. Disse subsystemer kommunikerer ud fra samme princip som ovennævnte kommunikationsmodel. De danner deres egen omverden og kommunikerer ud fra hver sin kode. Mennesket er på rejse igennem disse forskellige optikker (koder) og kan altså frit vælge mellem dem. Det er det, der gør samfundet så komplekst, men det er også det, der gør at mennesker føler sig rodløse og gerne vil tilbage til et fast forankringspunkt som i tidligere tider. [Qvortrup 2000, s. 175ff].

Socialsystemerne får en bestemt funktion og en bestemt ydelse i samfundet. Hvis vi tager videnskaben som eksempel, så er dens funktion at skabe ny viden og dens ydelse er at levere ny viden til samfundet. Efterhånden institutionaliserer socialsystemerne sig selv og videnskaben institutionaliseres således i f.eks. universiteter og forskningsinstitutioner. [Qvortrup, 2000, s. 175ff].

Jeg mener godt at man kan se forskellige funktionssystemer i Second Life og at man må anskue disse funktionssystemer ud fra forskellige koder. Men jeg mener som sagt også, at Second Life minder om et antropocentrisk samfund, hvor mennesket er i centrum. Som Qvortrup skriver, så kommer overgangen til et andet samfund ikke fra den ene dag til den anden. Overgangen er glidende og der kan derfor findes tegn på forskellige typer samfund på samme tid [Qvortrup 2000, s. 80ff]. Jeg mener at Second Life er et eksempel på et samfund, som er på vej til at skifte fra et antropocentrisk samfund til et polycentrisk samfund, men at det ikke er blevet så komplekst som det virkelige samfund endnu. Eller også har udviklerne bevidst fjernet noget af kompleksiteten.

Min hypotese er, at der er færre af disse socialsystemer i Second Life og at der dermed er mindre kompleksitet og færre koder at kommunikere indenfor. Qvortrup nævner også, at når folk opdager at samfundet har eller er i gang med at ændre sig, så bliver de forskrækkede over det og vil søge tilbage til det gamle og kendte [Qvortrup 2000, s. 50]. Når det sker, så er det nemt at sætte sig foran computeren og "forsvinde" ind i Second Life en times tid og glemme den komplicerede hverdag omkring sig.

# Digital kunst

I dette afsnit vil jeg behandle hypotesen om, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang og skabe kunstværker. Jeg vil derfor komme ind på hvad digital kunst er og hvordan jeg mener, at det kan skabes i Second Life. Først vil jeg dog som i foregående afsnit gennemgå, hvad jeg fandt frem til om denne hypotese i mit tidligere arbejde [Nielsen 2007].

## Det tidligere arbejdes konklusioner

I det tidligere arbejde brugte jeg Daniel Bells og Jean-François Lyotards teorier til at underbygge min hypotese om, at Second Life kan bruges til at skabe digitale kunstværker. Igen brugte jeg Terje Rasmussens udlægning af teorierne [Rasmussen 1995].

Daniel Bell skrev i bogen "The Coming of Post-Industrial Society", at mennesket har forholdt sig på tre måder op gennem historien:

- Frem til renæssancen blev virkeligheden defineret i forhold til naturen, som var standarden for al handling. [Nielsen 2007, s. 20].
- Herefter blev virkeligheden mere defineret i forhold til teknikken, som blev en autonom skikkelse udenfor det sociale og samfundet gav maskinen autoritet for at bevise menneskets skaberkraft. [Nielsen 2007, s. 20].
- Nu bestemmes virkeligheden af den sociale verden og social interaktion og samfundet er blevet et netværk af bevidsthed og kommunikation. De begrænsende bånd fra naturen og teknikken er forsvundet og samfundet er overladt til menneskets primitive og ødelæggende sider, men også det i mennesket, som ønsker orden og harmoni. [Nielsen 2007, s. 20].

Det nye samfund førte til at kunstneren kunne forfølge sine personlige ambitioner og give efter for sin frihedstrang. Kunstformerne dyrkede selvets unikke og ureducerbare skaberkraft og den blev begrundet i det individuelle. Kunstneren kunne udleve sin kreativitet og eksperimentere uden den tidligere pligt til selvbeherskelse. [Nielsen 2007, s. 20].

Det mener jeg i høj grad er muligt i Second Life, for alle kan være kunstnere og frit eksperimentere med at skabe kunstværker. Der er intet krav til selvbeherskelse. Man kan bygge nøjagtig hvad man vil. Samtidig kan det kombineres med det andet aspekt Bell nævner, nemlig

at tilværelsen bestemmes ud fra social interaktion. Det er et indbygget element i Second Life, at man kan komme i kontakt og interagere med andre fra hele verden. [Nielsen 2007, s. 21].

Lyotard har bygget videre på Bells ideer og mener at informationsteknologien udvikler sig hen mod en global hukommelse og argumenterer for, at det skal ses i lyset af, at mennesket en dag skal udslettes, intet mindre. Det gør at mennesket forestiller sig en tænkning adskilt fra den dødelige menneskekrop og derfor handler al forskning om at nå dette mål. [Nielsen 2007, s. 21].

Det udløser en trang til at samle information om alt og at kunne forudsige fremtiden. Det giver øget kompleksitet, men alt, som gøres for at håndtere denne kompleksitet, bidrager bare til yderligere kompleksitet. Kompleksiteten er ikke kun teknisk, men også kulturel og Lyotard mener ikke, at man kan skille disse to former for kompleksitet ad. [Nielsen 2007, s. 21].

Kultur skal forstås, som al form for formidling i tid og rum og enhver overførsel af mening fordrer det, han kalder "inskription", hvilket vil sige bevaring i tid og rum. Kultur bliver således til, når noget gøres tilgængeligt og informationsteknologi er kultur i sig selv, fordi det kan bevare og overføre mening. [Nielsen 2007, s. 21].

Ny teknologi er altså "inskriptioner", at efterlade sig mening og gøre den tilgængelig for andre. Det mener jeg netop Second Life er et eksempel på, da man kan efterlade sig mening og overføre den til andre i form af digitale kunstværker. De bliver til "inskriptioner", som andre kan ændre og efterlade sit præg på og det man skaber i Second Life kan derfor blive til kollaborative kunstværker. Second Life er med andre ord kunstnerens eksperimentale legeplads. [Nielsen 2007, s. 21f].

## Den digitale kunst i Second Life

Efter at have redegjort for mit tidligere arbejdes konklusioner, vil jeg nu komme ind på to teoretikere, som fortæller om hvad digital kunst er. Undervejs vil jeg igen forholde teorierne til min hypotese, da jeg mener de underbygger denne. Først skal vi se på Lars Qvortrups teorier om digital kunst og derefter Mette Sandbyes teori om, hvordan man analyserer og kategoriserer netkunst.

## Digital kunst i det hyperkomplekse samfund

Ifølge Lars Qvortrup har kunsten altid afspejlet det samfund, det er blevet skabt i. I det deocentriske samfund, som er centreret om Gud eller den enevældige konge, bliver dybden i et maleri til en flade. Alle personer og detaljer er på samme observationsniveau og det lineære perspektiv er ukendt. Sådan er de fleste kalkmalerier i de danske kirker malet og denne slags malerier repræsenterer Guds syn på verden. Gud ser alt og alt er lige vigtigt. [Qvortrup 2000, s. 100ff].

I 1400-tallets Europa ændrede maleriet sig fra ovenstående flade perspektiv til at bruge det lineære perspektiv. Det mener Qvortrup sker, fordi samfundet er begyndt at ændre sig, og det afspejles i kunsten. Fra det deocentriske samfund, hvor man tog udgangspunkt i det guddommelige, ændrede samfundet sig til det antropocentriske samfund, hvor man tog udgangspunkt i det menneskelige. Dette udtrykkes med det lineære perspektiv, som man kan se et fremragende eksempel på i Leonardo da Vincis "Den sidste Nadver", hvor verden afbildes, som mennesket ser den, frem for hvordan Gud ser den. [Qvortrup 2000, s. 94ff].

Qvortrup skriver i artiklen "Interaktiv multimediekunst – digitale medier og hyperkompleksitet", at kunsten i 1400-tallet begyndte at udvikle sig til et socialt system eller som han også kalder det, et funktionelt uddifferentieret subsystem. Kunsten skal altså begrundes i sig selv, ikke ud fra et guddommeligt princip. Den har sin egen måde at iagttage omverdenen på, men den iagttager stadig omverdenen på vegne af mennesket. [Qvortrup 2001, s. 54ff].

I nyere tid har kunsten igen ændret sig i takt med at samfundet har ændret sig til et polycentrisk samfund. I stedet for at iagttage omverdenen gennem det alment menneskelige og dermed noget, som er ens for os alle, begynder kunsten at sige, at iagttagelse af omverdenen afhænger af øjnene, der ser. Der er altså ikke længere én sand måde at se verden på. Derfor begynder kunstnerne at male abstrakte malerier, som tilskuerne kan anskue på hver sin måde. Et eksempel på dette er Picassos "Portræt af Fru Nusch Éluard", hvor man på en gang ser en dame forfra, fra siden, nedefra og oppefra. Der er ikke længere noget lineært perspektiv. [Qvortrup 2000, s. 113ff].

Kunsten i det hyperkomplekse samfund påtager sig opgaven at kommunikere det ukommunikerbare, mener Qvortrup. Kunsten forsøger hele tiden at overskride den traditionelle kunsts grænser og derfor laves der kunstværker med guldfisk i blendere og digitale kunstværker, hvor hver enkelt tilskuers oplevelse er unik, fordi man selv vælger, hvordan man bevæger sig rundt i værket. [Qvortrup 2000, s. 125ff].

Det karakteristiske ved den digitale kunst er ifølge Qvortrup, at værket bliver interaktivt og publikum bliver medskabende. Kunstneren skaber et mulighedsrum med værkspotentialer, hvor publikum kan realisere værkspotentialer. Med andre ord skaber kunstneren rammerne for kunstværket, men det egentlige kunstværk skabes først, når publikum agerer med kunstværket og skaber sin egen unikke oplevelse. [Qvortrup 2001, s. 66ff].

Det mener jeg Second Life er et godt eksempel på. Linden Lab, producenterne af Second Life, har skabt et mulighedsrum, hvor publikum kan agere med værket, Second Life, og realisere værkspotentialer, ved at tilføje 3d-verdenen det, man selv ønsker og i samarbejde med andre.

Et andet aspekt ved digital kunst er, at værket bliver multimedialt og at tidligere faste materialer gøres tilgængelige for manipulation [Qvortrup 2001, s. 68ff]. Også dette mener jeg, man kan se i Second Life. I tidligere 3d-verdener var der faste objekter, som ikke kunne ændres af brugeren, men i Second Life inviteres brugeren til at skabe og forandre objekterne i verdenen. De tidligere faste materialer gøres altså manipulerbare.

Et tredje aspekt ved digitale kunstværker er ifølge Qvortrup, at værket bliver allestedsnærværende og at man ikke længere kan tale om et originalt værk og en kopi. Værket ændres konstant, når publikum interagerer med det. [Qvortrup 2001, s. 70f].

Også dette aspekt mener jeg, man kan finde i Second Life. Alle som har en internetforbindelse kan downloade softwaren og gå ind i Second Life og det bliver derfor allestedsnærværende. Det hjælper heller ikke at tale om original og kopi, for Second Life udvikles hele tiden i takt med, at brugerne interagerer med og bygger nye ting i Second Life.

## **Netkunst**

Mette Sandbye skriver at netkunsten så dagens lys i midten af 90'erne, hvor den brede offentlighed også begyndte at få adgang til World Wide Web. Parallelt med netkunstens opståen skete der en udvidelse af det traditionelle kunst- og værkbegreb. Man så nemlig et øget fokus på værket som en interaktiv proces og en social fremførelse, eller et socialt møde, frem for et færdigt kunstprodukt. [Sandbye 2004, s. 105f].

Som jeg også har været inde på, så mener jeg også, at man kan se dette i Second Life. De kunstværker, der skabes her, kan være et samarbejde mellem mange forskellige brugere, som i samarbejde skaber værket. Jeg mener også, at man kan møde nye venner i Second Life, når man skaber noget sammen, fordi Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting.

Sandbye skriver også, at netkunst kendetegnes ved, at kommunikationen er i centrum. Den udfordrer grænserne for, hvad kunst er, som også Qvortrup var inde på, og giver plads til intimitet, nærvær, kommunikation, interaktion og erfaringsudveksling. [Sandbye 2004, s. 108].

Det sker i mine øjne også i Second Life. Man kommunikerer om, hvordan et givent kunstværk skal se ud og man lærer sine medskabere at kende, mens man interagerer med dem og med værket og man udveksler erfaringer fra tidligere byggeprojekter og inkorporerer det i værket.

## Second Lifes popularitet

I dette sidste afsnit i teoriets afsnittet vil jeg behandle hypotesen, at brugerne bruger Second Life fordi det er så populært. Jeg vil komme ind på hvad et hype er og hvordan jeg mener, Second Life har været et hype, som fik folk til at melde sig til, fordi det var populært. Igen vil jeg starte med at gennemgå, hvad jeg fandt frem til om denne hypotese i mit tidligere arbejde [Nielsen 2007].

## Det tidligere arbejdes konklusioner

Mit tidligere arbejde omhandlede også, som jeg skrev i indledningen, hypotesen om, at brugerne bruger Second Life for at møde nye mennesker og danne praksisfællesskaber. Jeg brugte Etienne Wengers bog "Communities of Practice" [Wenger 1999] til at underbygge denne hypotese.

Et praksisfællesskab er et socialt fællesskab, hvor man har et gensidigt engagement, et fælles forehavende og et delt repertoire. Med andre ord har man et fælles mål, som man med lige stort engagement arbejder sig hen imod, hvorved der opstår en fælles læringshistorie og nogle fælles aktiviteter, symboler og artefakter, som fællesskabet har produceret eller taget til sig i løbet af dets eksistens. [Nielsen 2007, s. 25ff].

Da Second Life blev åbnet for offentligheden opstod der en helt ny måde at opbygge praksisfællesskaber på, da der, som jeg var inde på i indledningen, ikke eksisterede en 3d-verden som Second Life, hvor man selv kan bygge ting, før Second Life blev til. Det er med andre ord nogle helt andre læringshistorier, som kan opbygges i Second Life, i forhold til chat-rum



og andre 3d-verdener, da det delte repertoire i praksisfællesskabet kommer til at indeholde de ting, man har bygget sammen i Second Life. [Nielsen 2007, s. 29].

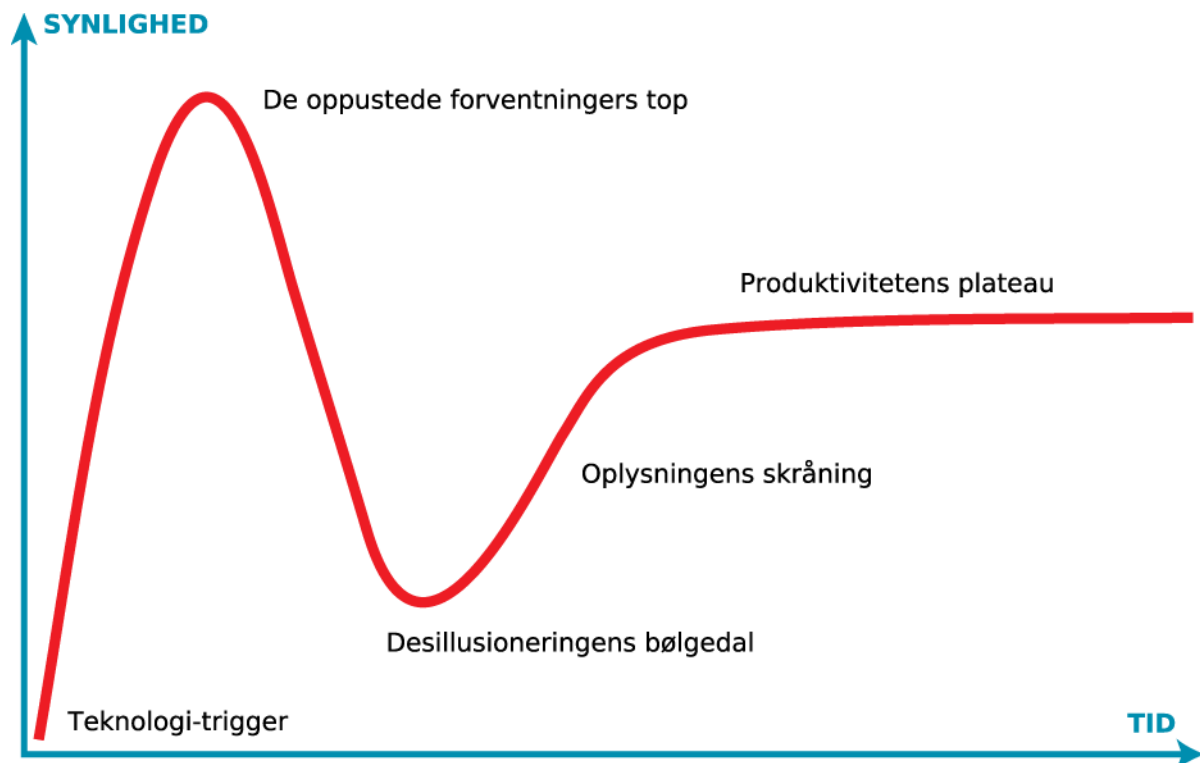
Det er altså først nu, at teknologien er moden til at lave 3d-verdener som Second Life, hvor man selv kan modellere ting direkte i 3d-verdenen. Og som jeg også var inde på i indledningen, så er andre 3d-verdener fulgt efter Second Life og tilbyder nu også sine brugere at bygge ting, hvilket yderligere underbygger min hypotese om, at teknologien først nu er moden til at lave verdener som Second Life. [Nielsen 2007, s. 29].

Det, at der er kommet en ny teknologi, gør, at folk bliver nysgerrige og gerne vil afprøve den, og samtidig anbefaler man sine venner også at prøve det. Disse anbefalinger er den bedste reklame et produkt kan få og når den spreder sig, vil det få brugerantallet til at stige markant [Wikipedia 2008c]. Dermed mener jeg, at der opstår et hype om Second Life. [Nielsen 2007, s. 29f].

## Gartners hype-cyklus

Efter at jeg har redegjort for mine konklusioner i mit tidligere arbejde, mener jeg at det er på sin plads at kikke nærmere på, hvad et hype egentlig er. Gartner er en konsulentvirksomhed som forsker i IT og vejleder IT-virksomheder i erhvervsmæssige spørgsmål. Gartner har udviklet det, de kalder en hype-cyklus, som er en grafisk repræsentation af en specifik teknologis modenhed, tilegnelse og erhvervsmæssig anvendelse. Hype-cykluser viser også, hvordan og hvornår teknologier bevæger sig væk fra hypet, tilbyder praktiske fordele og bliver bredt accepteret. [Gartner 2008].

Hype-cyklussen har fem faser og ser ud som på følgende graf:



Den første fase i hype-cyklussen er teknologi-triggeren (Technology Trigger). Det er her produktet eller teknologien lanceres og giver en signifikant pressedækning og interesse. [Gartner 2008]. I Second Lifes tilfælde var dette i 2003, hvor Second Life blev åbnet for offentligheden. [Wikipedia 2008a].

Den anden fase er de oppustede forventningers top (Peak of Inflated Expectations). I denne fase genererer en massiv mediebevågenhed overentusiasme og urealistiske forventninger. Der er eksempler på succesfulde anvendelser, men der er typisk flere fiaskoer. [Gartner 2008].

Dette mener jeg skete for Second Life i slutningen af 2006 og starten af 2007, hvor det var mest fremme i medierne og alle talte om Second Life. Her talte man om, at det blev den nye måde at gå på nettet på og virksomhederne strømmede ind i Second Life, fordi de havde forventninger om at tjene store penge derinde.

Den tredje fase er desillusioneringens bølgedal (Trough of Disillusionment). Teknologien lever ikke op til forventningerne og går hurtigt af mode. Pressen holder her typisk op med at skrive om teknologien. [Gartner 2008].

Her mener jeg at Second Life befandt sig i midten af 2007, hvor pressen mistede interessen for Second Life, og hvor brugerne ikke længere strømmede til med samme hastighed, som i starten af året.<sup>7</sup>

Den fjerde fase er oplysningens skrånning (Slope of Enlightenment). I denne fase fortsætter nogle virksomheder med at bruge teknologien, selvom pressen er stoppet med at skrive om den. Virksomhederne eksperimenterer med teknologien og lærer at forstå fordelene ved og den praktiske anvendelse af teknologien. [Gartner 2008].

Her mener jeg at Second Life befinder sig nu. Mange virksomheder eksperimenterer med forskellige måder at bruge Second Life på og lærer bedre og bedre, hvordan de skal bruge Second Life.<sup>8</sup>

Den sidste fase i hype-cyklussen er produktivitetens plateau (Plateau of Productivity). Her bliver en teknologis fordele bredt demonstreret og accepteret. Teknologien bliver mere og mere stabil og udvikler sig til anden og tredje generation. Den endelige højde på plateauet afhænger af, om teknologien kan anvendes bredt eller om den kun gavner et nichemarked. [Gartner 2008].

Jeg tror stadig der vil gå nogle år før Second Life når til denne fase. Second Life har sikkert nogle virksomheder, som tjener penge og selve Second Life har også udviklet sig, men i mine øjne skal det udvikle sig mere, før det kan anvendes bredere i erhvervsmæssigt øjemed.

---

<sup>7</sup> Ikke alle er enige i, at Second Life i midten af 2007 var nede i desillusionens bølgedal. Bjerge [2007] skriver, at Linden Lab i slutningen af oktober 2007 erklærede, at Second Life ikke var dødt. Dog er både C. A. Jensen [2007] og Nylstrup [2007] enige med mig i, at der i midten af 2007 var halvtomt, som Nylstrup skriver. C. A. Jensen skriver at mange virksomheder har haft for store forventninger og at der er mange steder i Second Life, "hvor der ikke sker en tøddel".

<sup>8</sup> Elkær [2007] skriver, at den danske spil- og medieforsker Jonas Heide Smith er enig med mig i, at Second Life nu er på vej op ad oplysningens skrånning. Han beskriver Second Lifes popularitet som svarende til den første halvdel af hype-kurven. Han siger det er gået fra ukendthed til hype og derefter er forsvundet i glemslen. Han mente også, i oktober 2007 da artiklen blev skrevet, at der stadig ville komme brugere til og at Second Life senere ville finde sit naturlige leje. Han beskriver altså meget præcist hele hype-kurven.

# Analyse

Som sagt har jeg lavet fire interviews, som jeg i dette afsnit vil analysere og fortolke på. Interviewene er transskriberet og findes som bilag to til fem samt som lydfiler på den medfølgende cd-rom. Det, som ligger til grund for dette afsnit, er en meningskondensering, som dog ikke er direkte synlig i specialet. Jeg har udført den som en del af min arbejdsproces og den har været med til at give mig et overblik over mine interviews. At jeg vælger ikke at gøre den synlig i mit projekt skyldes, at jeg ville komme til at gentage mig selv, hvis jeg både havde et analyseafsnit og et fortolkningsafsnit. Derfor er disse afsnit slået sammen til dette analyseafsnit.

Jeg har delt analysen op i tre afsnit, som hver især omhandler en af de hypoteser, som jeg behandler i dette speciale. Undervejs vil jeg forholde interviewene til den teori, jeg har inddraget i projektet, og derigennem forsøge at be- eller afkræfte de tre hypoteser. Jeg vil også undervejs se på, hvilken betydning mine spørgsmål og udsagn i interviewet har haft på respondenternes svar og jeg vil forsøge at afkode respondenternes intenderede meninger og holdninger med det, de siger.

## Second Life som tilflugtssted fra en kompliceret hverdag

I dette afsnit vil jeg behandle min første hypotese, at brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag. Jeg vil herunder også behandle de to underhypoteser, at brugerne glemmer deres komplicerede hverdag, når de er i Second Life og at brugerne opfatter Second Life som et antropocentrisk samfund med færre krav og forventninger og mindre kompleks kommunikation end i virkelighedens polycentriske samfund.

Om den første underhypotese er alle respondenterne enige om, at de aldrig har glemt alt omkring sig, mens de var i Second Life. Følgende er en passage fra Annes interview, hvor vi snakker om dette:

*"Int.: Øh, har du nogensinde oplevet sådan en situation med, hvor du glemte alt omkring dig mens du var i Second Life?"*

*Anne: Nej. Nej, det har jeg alligevel ikke."*

[Bilag 2, s. 2]

Mit spørgsmål går på, om hun glemte alt omkring sig, mens hun var i Second Life. Hun svarer, at hun ikke er blevet fanget af det, men har kun brugt det, når hun lige skulle ind og se, hvad der skete i Second Life og er ret hurtigt gået ud igen, fordi det ikke var noget specielt. Jeg spørger altså ikke ind til, om respondenterne har glemt deres travle og komplicerede hverdag, men om de har glemt alt. Når Anne svarer, at hun ikke har glemt alt, kan jeg altså ikke være sikker på, om hun har glemt den komplicerede hverdag, men kun, at hun ikke har glemt alt omkring sig. Jeg får aldrig spurgt nærmere ind til dette emne senere i interviewet, så det er svært at sige noget afgørende om denne underhypotese ud fra Annes interview. Jeg kan kun formode, at hun ikke har glemt sin komplicerede hverdag, da hun senere siger, at hun ikke synes at Second Life er noget specielt.

Bo giver et lignende svar, som man kan se i følgende citat:

*"Int.: Okay. Øh. Har du sådan nogensinde prøvet måske at glemme alt omkring dig når du sidder i Second Life?"*

*Bo: Ikke i Second Life. Det har jeg ikke prøvet."*

[Bilag 3, s. 2]

Her har jeg igen kun spurgt ind til, om han har glemt alt omkring sig, så igen kan jeg kun formode, at han ikke har glemt sin komplicerede hverdag. Det formoder jeg, fordi han svarer meget hurtigt og meget kontant på spørgsmålet. Samtidig har han tidligere sagt følgende, da jeg spurgte ind til hans typiske årsager til at tage en time i Second Life:

*"Bo: Deen [kort pause] typiske årsag er som regel at øøh, jeg sidder og venter lidt ved computeren og øh, nogle de starter Ministryger op, nogle starter de alt muligt andet op og så kan jeg finde på at starte Second Life op for at se hvad der foregår. (...) Det det sådan afløsningen til kabaler i, i min verden.*

*Int: Ja. Et eller andet tids-fordriv, agtigt.*

*Bo: Ja."*

[Bilag 3, s. 2]

Han bruger altså Second Life, når han har lidt tid til overs, han ikke ved, hvad han skal bruge til for at få tiden til at gå. Når man keder sig og bare skal have tiden til at gå, er mine egne erfaringer, at man sjældent bliver opslugt af den aktivitet, man er i gang med og derfor heller ikke glemmer sin komplicerede hverdag. Man koncentrerer sig nemlig ikke så meget, at man ikke også kan tænke på sin hverdag.

Heller ikke Dan har oplevet at glemme alt omkring sig:

*"Dan: ... nej, det har jeg ikke, øh. Det jeg, jeg sidder som regel og laver nogle andre ting samtidig med jeg er på Second Life, øøøh så så deet, nej. Jeg er ikke sådan blevet fuldstændig opslugt af det, og, og sådan tiden er gået og man har sagt, hold da op, der er gået fem timer, jeg slet ikke opdaget. Nej, det er jeg ikke. Aldrig.*

*Int.: Men det hører man selvfølgelig om nogle gange. Og det var bare...*

*Dan: Det hører man om, og der er også folk der er på så meget, at man næsten tænker, det der, de har da vist et problem. [Griner]"*

[Bilag 5, s. 3]

Han laver normalt nogle andre ting, mens han er i Second Life, og jeg tror derfor, at han bruger det til tidsfordriv, ligesom Bo. Men heller ikke her kan jeg være sikker på, om han har glemt sin komplicerede hverdag, da jeg igen kun spørger, om han har glemt alt og ikke får fulgt op på det senere i interviewet. Jeg tror dog ikke, at han glemmer hverdagen, da han siger, at han har tænkt, at andre, han har hørt om, havde et problem, når de er blevet fuldstændig opslugt af Second Life. Han tager altså afstand fra dem, som glemmer alt omkring sig.

Kun Carl giver et lidt mere uklart svar på spørgsmålet og hans svar kan pege lidt i retning af, at han måske sommetider glemmer alt omkring sig i Second Life:

*"Carl: Nej, ikke mere end man bliver, man, man bliver opslugt, altså man, når, når man bliver koncentreret om noget ikke, altså så, så, så sætter man jo sit fokus ind på det. Men altså om det er Second Life, hvor jeg er i gang med at producere, eller om man er i gang med at tegne eller bygge et eller andet, eller om jeg sidder og designer noget musik, det, det er den samme mekanisme. I princippet."*

[Bilag 4, s. 5]

Han svarer først nej til spørgsmålet men siger senere, at han bliver koncentreret om Second Life og retter sit fokus ind på det, som når han designer musik og at det er samme mekanisme. Her kommer det så an på, hvilken grad af fokus han har på Second Life, om han glemmer sin komplicerede hverdag. Igen kan jeg ikke vide det, fordi jeg ikke spørger yderligere ind til det, men der er i mine øjne en større sandsynlighed for, at Carl af og til glemmer sin komplicerede hverdag, når han er i Second Life, end tilfældet er med de tre andre respondenter.

Alt i alt kan jeg ikke sige meget om underhypotesen, at brugerne glemmer deres travle og komplicerede hverdag, når de er i Second Life, fordi jeg ikke får spurgt ind til det i interviewene. Jeg har ikke nok belæg for at kunne bekræfte underhypotesen, da de fleste udtalelser peger i retningen af en afkræftelse af hypotesen.

Anderledes ser det ud med den anden underhypotese, at brugerne mener, der er færre krav og forventninger og en mindre kompleks kommunikation i Second Life end i det virkelige samfund. Hvis vi kikker på underhypotesens første del, om færre krav og forventninger, så siger Anne følgende om dette:

*"Int.: Hvad, hvad var så sådan en typisk årsag til at du tog eller ja tog en time i Second Life, eller, eller tog et, gik derind et stykke tid?"*

*Anne: Fordi det var, det var, det var sådan lidt spændende og se den her 3d-verden som [kort pause] som egentlig ligner meget vores egen virkelighed, så bare det var virtuelt, og så ligesom afprøve det på den måde. Fordi når man ligesom gør det i noget virtuelt et eller andet, så kan man jo rette op på det igen eller, på sin vis. Man gør ikke noget forkert i den rigtige verden. Så kan man ligesom finde ud af hvad der er for- for- forkert og hvad der ikke er forkert. Det er meget smart."*

[Bilag 2, s. 2]

Hun fortæller, at når man er i Second Life, så gør man ikke noget forkert i den virkelige verden og siger dermed, at det, man gør i Second Life, ikke har nogle konsekvenser for det virkelige samfund. Senere fortæller hun videre om dette:

*"Int.: Ja. Øh, jeg tænker også på sådan noget som altså [kort pause] sådan i den virkelige verden skal man altså, overholde en masse love og regler og betale skat og hvad ved jeg [Uforståeligt ord]."*

*Anne: Ja, men det skal du jo ikke her. Der er det jo bare f- frit spil. Agtigt, du har, du har jo et kæmpe spillerum i forhold til at du har regler og love og andre ting du skal tage hensyn til. Her er det jo bare, nå, her gør du det bare. Der er ikke nogen der kommer og løfter en pegefinger og siger,*

*det må du ikke. Det her det skal du gøre. Det må du ikke det der. Det, det er jo, det er lidt det der også er forskellen. Der er ingen regler. Agtig."*

[Bilag 2, s. 3]

Hun siger her, at man ikke skal overholde nogen love og regler i Second Life, der er frit spil. Man gør, som man vil, for der er ingen, som fortæller, hvad man må og ikke må. Hun mener altså, at der er færre krav og forventninger i Second Life, end i den virkelige verden. Hun synes dog ikke kun, det er positivt:

*"Int.: Det, er det godt eller skidt eller hvad?"*

*Anne: Altså på en, på en måde så er det skidt, fordi så er der nogen, de ter sig som fuldstændig sindssyge eller, altså ligesom, hvis nu at der var nogen de øh, kører med 200 kilometer i timen og er ved at fræse et eller andet menneske ned, altså. Havde der ikke været en regel for at du må ikke have lov til at køre så stærkt, så havde de bare gjort det. Eller at du går ud og stjæler et eller andet, eller noget andet. Her er det jo lige meget om du gør det eller ej."*

[Bilag 2, s. 3]

Hun mener, det er en dårlig ting, fordi folk ikke altid opfører sig pænt, når der ingen regler er. Jeg mener dog at kunne finde belæg for, at hun er både for og imod. Før sagde hun, at man har "et kæmpe spillerum", hvilket normalt er en god ting og hendes stemmefald peger også på, at hun mener det sådan, fordi hendes tonefald går opad, idet hun siger ordet "kæmpe". Hun siger også, at der ikke kommer nogen og "løfter en pegefinger", hvilket normalt betyder, at man pålægger en anden noget, som vedkommende ikke har lyst til, men det sker ikke i Second Life. Jeg fortolker det derfor sådan, at hun nogle gange synes, det er godt, at der ikke er så mange krav og forventninger i Second Life og andre gange synes, det er dårligt.

Bo kommer også lidt ind på, at det er nemmere at befinde sig i Second Life end i virkeligheden:

*"Bo: De største forskelle, igen det er at den der du har, forskellige friheder, øh. Det er en kunstig verden jo, altså du kan bygge alt hvad du vil, øhm. Det kan du ikke i den virkelige verden, men til gengæld, så øh, er de begrænsninger der så også er defineret [Uforståeligt ord] det gør jo selvfølgelig også at du interagerer på en anden måde, øh. Så de har begge deres fordele og ulemper, at altså, frihed af, kan både være en fordel og en ulempe jo."*



[Bilag 3, s. 3]

Han nævner, at i Second Life kan man bygge alt det, man vil. Det mener han ikke, man kan i den virkelige verden og derfor har man større frihed i Second Life. Men også Bo mener, at det har sine fordele og ulemper. Det er ikke helt præcist, hvad han mener er en ulempe, for jeg kunne ikke tyde hans ordvalg i interviewet, da jeg transskriberede, men det har at gøre med den måde, man interagerer på i Second Life kontra den virkelige verden. Jeg kan kun konkludere, at han både er for og imod, at Second Life er mindre komplekst end den virkelige verden.

Carl mener også, at der er færre krav og forventninger i Second Life end i virkeligheden:

*“Carl: Altså, man kan jo sige. Ren samfundsstruktur, strukturelt øh, så er der jo den kæmpe forskel at du kan gemme dig. Du kan bare logge ind og så kan du gemme dig bagved, ved en eller anden fiktiv figur. Lad os nu sige du kan, du kan lave ballade, så det basker til en ting, uden at blive stillet til konsekvens for det som sådan. Det eneste der sker med din figur, det er at den bliver bannet fra stedet du laver ballade, øh og så kan du jo bare logge ind med en ny figur. I princippet, ikke?”*

[Bilag 4, s. 7]

Han mener, at man kan gemme sig bag en fiktiv figur i Second Life og så kan man lave al den ballade, man vil, uden at det har nogle konsekvenser. Senere fortæller han videre:

*“Carl: Øh, det kan du ikke i det normale samfund, der, der, der er det rimelig svært, ikke også. Nu gå hen og tage fat i dem og sige, okay, så er det i fængsel med dig, ikke? Øh, det kan du selvfølgelig ikke herinde, ud over at banne (...)”*

[Bilag 4, s. 8]

Han mener altså, at man i det virkelige samfund bliver opdaget, hvis man bryder reglerne, men i Second Life kan man bare logge sig ind igen og fortsætte. Der er altså nogle krav og forventninger i Second Life, men de er nemme at omgås og jeg mener det tyder på, at Carl mener, at Second Life er mindre kompleks end den virkelige verden. Han mener dog stadig, at nogle af virkelighedens krav og forventninger fra samfundet gælder i Second Life:

*“Carl: Men, men, men hvis man tager, så det sker det samme, som der sker i øh, i, i et samfund, hvor du har en, en flok mennesker, der har lyst til at samarbejde om noget. Det sker noget, der, der*

*opbygges et sæt regler ikke, ligesom i en børnehave eller i vores almindelige samfund eller hvor vi er sammen i en social flok. (...) Altså hvis det for eksempel er på, i København, så mødes man når folk de mødes og de snakker, jamen så kan man sige, der er forskellen egentlig ikke så stor. Folk de er jo egentlig nødt til ligesom og, og indordne sig de reglementer der, ikke? Altså, man opfører sig ordentligt og man taler ordentligt til hinanden og gør man ikke det, jamen så bliver du sgu smidt af helvede til, ikke, og det, det sker også i virkeligheden, ikke hvis du ikke, hvis du ikke taler ordentligt til den anden, ikke, jamen så [kort pause] kan du risikere at få en lussing. Det kan du så ikke risikere herinde, kan man sige."*

[Bilag 4, s. 8]

Også Dan er inde på dette:

*Dan: Altså almindelig høflighed det er jo, det er jo det samme som det er i det virkelige liv. Altså omgangstone, høflighed, hvad man gør og hvad man ikke gør, det minder meget om, om øh, om øøh øh real life øøh, selvfølgelig, så er der nok flere derinde, som, altså, nu har du jo selv været derinde. Der er skubberne, der er øh, folk der stiller sig op og, og, og generer eller øh, kaster emner på bordet, som de godt ved provokerer eller noget andet, ikke øøøh, men, men øh, de bliver jo så bannet og, meget ofte fra, fra de steder eller de øer hvor de, hvor folk bliver trætte af dem, og det vil sige der er sådan en selvojustits, som vel egentlig på mange måder minder om, om øh real life, måden at man skal opføre sig ordentligt. Det er, det er da i hvert fald min erfaring, at, at der er sådan en, en rimelig god justits med, med den slags. Og at folk overholder den altså. Der er altid nogen, det er der jo også i den virkelige verden, som ikke kan, kan overholde reglerne, og så, så er der en straf. Og den kan jo så være i at blive bannet fra, fra det sted, og så må man finde et nyt.*

[Bilag 5, s. 4f]

Både Carl og Dan mener altså, at brugerne opbygger et regelsæt, som ligner det, man har i det virkelige samfund hvad angår ens opførsel. Det er altså ikke ovenfra, at reglerne bliver dikteret, men noget brugerne selv skaber. Men stadigvæk er reglerne der og bryder man dem, så bliver man smidt ud. Carl fortæller videre:

*"Carl:... også at den har en åben dør til, øh pædofile [kort pause] som har brugt det som motor derinde. Men igen så er det jo, sker der jo det samme, som der sker i det virkelige samfund, at nogen har fået øje på det. Nogen ser det og oplyser selvfølgelig øh, myndighederne om det og myndighe-*

*derne de går ind og prøver at se, og gøre alt hvad de kan for at spore, og nogle er blevet taget i det og andre øoh, forsvinder jo så, ligesom det sker i det virkelige samfund, ikke?"*

[Bilag 4, s. 9]

Hvis man overtræder det virkelige samfunds love, mener Carl altså, at man stadig bliver holdt til ansvar for det. Man kan altså ikke helt slippe for samfundets krav og forventninger, når man er i Second Life. Nogle af socialsystemerne i det virkelige samfund kan man altså slippe for i Second Life, mens andre stadig stiller krav og forventninger til dig. Der er altså en flydende grænse for, hvornår kravene stilles af det virkelige samfunds socialsystemer og hvornår de stilles af socialsystemer, som er opbygget i Second Life.

Dette peger i retningen af, at Second Life ikke er et antropocentrisk samfund, da der findes socialsystemer i Second Life, som skaber sin egen omverden og iagttager den gennem forskellige koder. Men jeg mener stadig, at der er færre socialsystemer og dermed færre koder at kommunikere indenfor i Second Life end i den virkelige verden, hvorfor Second Life for en kort stund kan bruges som tilflugtssted, når hverdagen bliver for kompleks.

Når respondenterne snakker om de krav og forventninger, der er i Second Life kontra i det virkelige samfund, så starter de for det meste med at tale om krav og forventninger, som har med kommunikationen at gøre og jeg må ofte spørge specifikt til det samfundsmæssige. Det ville være ønskeligt, at de kom mere ind på, om der er de samme socialsystemer i Second Life, som i det virkelige samfund, da det er den nemmeste måde at afgøre, om Second Life er mindre komplekst end det virkelige samfund. Grunden til at de taler om det kommunikative, mener jeg, er fordi jeg i spørgsmålet før har spurgt ind til fordele og ulemper ved kommunikationen i Second Life. Så forventer respondenterne, at det næste spørgsmål også handler om dette. Derfor ville jeg nok have bedst udbytte af at have byttet om på de to spørgsmål.

Hvis vi kikker på den anden del af den underhypotese, at kommunikationen er mindre kompleks og mere fri i Second Life, end i det virkelige samfund, så fortæller Anne følgende:

*"Int.: Nej. [kort pause]. Øh, hvilke fordele og ulemper synes du der er ved den der måde man kommunikerer på i Second Life i stedet for, eller i forhold til den virkelige verden? [kort pause] Altså man for eksempel har sværere at udtrykke sig eller...?"*

*Anne: Det er nok lidt sværere at udtrykke sig i Second Life fordi der, der mangler en masse kropsudtryk og der mangler ansigtsudtryk og den måde at andre de fortolker den tekst du skriver, selv når du taler. Det kan godt være ret svært så og ligesom og få den her samtale til at fungere, fordi så*

*kan de godt opfatte det hele negativt. Det er det samme hvis man skriver en mail. Hvis man ikke plastrer den til med smileys, så kan den også blive opfattet negativt ret hurtigt.*

*Int.: Ja. Så det er sådan, det er sværere når man [Uforståeligt ord] hele tiden og sige hvad man mente og sådan noget eller hvad...*

*Anne: Ja.*

*Int.: ... når man skriver?*

*Anne: Det kan godt være svært."*

[Bilag 2, s. 3]

Hun siger, at der mangler en masse kropsudtryk og ansigtsudtryk og hun mener det bliver sværere at udtrykke sig, når det mangler. Her er hun nok desværre lidt farvet af min måde at stille spørgsmålet på, for jeg giver spørger selv ind til, om det er sværere at udtrykke sig. Det, der dog er det interessante her, er at hun selv nævner, at der mangler nogle ting fra kommunikationen. På den ene side kan man argumentere for, at når man fjerner elementer fra kommunikationen, så bliver den mindre kompleks, men det at forstå, hvad der bliver kommunikeret, bliver mere komplekst. Hvis man kikker på Lars Qvortrups kommunikationsmodel, så er det altså den anden og tredje ordens iagttagelse, som bliver sværere at udføre, men det betyder ikke nødvendigvis, at de ikke eksisterer.

Også Bo er inde på, at man mangler dele af kommunikationen i Second Life:

*"Bo: Det er ikke øh, lige så kraftigt kommunikationsmedie, øh, for at sige det mildt. Øh, altså der, der [kort pause] Du er uder- yderst begrænset lige så snart det kun er i, øh i skrift nærmest ikke, øh. Nu har de så åbnet muligheden for op at du også har voice chat og det er en væsentlig forbedring, men dertil at kunne læse folks kropssprog, der er stadigvæk også langt. Det, øh, det får du ikke rigtigt med over, kropssproget. Du, du kan godt nok lave de her motions og ting og sager og [kort pause] men det er ikke det samme som at se en anden person med, med fuld frihed for, for bevægelse når som helst."*

[Bilag 3, s. 3]

Bo nævner, at man har forsøgt at gøre kommunikationen mere gennemskuelig i Second Life ved at implementere voice chat<sup>9</sup> og motions<sup>10</sup>, men stadigvæk er det sværere at forstå hinanden i Second Life end i virkeligheden. Det er Carl også inde på:

*“Carl: Ulemperne, de er jo selvfølgelig, du har ikke umiddelbart kropssproget, sådan som vi to vi sidder over for hinanden du har ikke lige umiddelbart den til, den, den, og man kan sige, cirka 80 procent af vores øh kommunikation eller mere er jo, er jo på kropssproget, ikke altså er alt andet end det vi sidder og siger. Men man kan jo så sige, ens, en, ens, ligesom man gør på sms-sproget og ligesom man gør i chatsproget, hvor du har smileys og du har alle de her øh, symboler, som prøver at illustrere hvad det er du sidder og mener med dine øh, du, du prøver at illustrere dit kropssprog, ikke. Det samme er der sådan lidt i, i, i Second Life, at du, du animerer så din figur hvis du skal prøve og vil bruge kropssproget, som, som udtryk i forhold til det du kommunikerer ud, ikke.”*

[Bilag 4, s. 6]

De fleste er altså enige om, at det er en ulempe at kropssproget ikke kan vises i Second Life. Dan mener dog, at der kan være fordele ved at kommunikere i Second Life:

*“Dan: Men, altså der er fordele og ulemper ved begge dele, altså fordelene ved, ved det, ved voice chat, synes jeg er at, at man lærer folk godt at kende derinde, og bruger det som et, et, et, en, en uvidelse af sit first life. Og skaber nogle kontakter, og måske oven i købet nogle, nogle varige kontakter, hvor det andet, det, det, det, det kan jo give de fordele at man kan gå ind og, og prøve nogle ting af, som man synes kunne være sjovt, og så kan man trække sig tilbage igen uden at der, at man selv har taget skade, ikke? Eller har skullet vise noget af sig selv.”*

[Bilag 5, s. 4]

Han mener at man lærer folk bedre at kende ved at bruge voice chat, men han mener også, at der er den fordel ved skreven chat, at man kan prøve nogle ting af og samtidig være anonym. Det er Bo også inde på:

---

<sup>9</sup> Voice chat kan sammenlignes med samtale i en telefon. Man kan høre hinandens stemmer, som bliver transmitteret over internettet ved at man slutter en mikrofon eller et headset til sin computer.

<sup>10</sup> Motions er små animerede bevægelser, f.eks. at hoppe eller klappe, som man kan få sin avatar til at lave for at understrege, hvad man mener med et udsagn.

*Bo: Øhm. Du har den fordel at, at, at du har en højere frihedsgrad, sådan set, fordi at du er anonym, øh [kort pause] så du kan hurtigere falde i snak med nogen fordi æh, mange gange så bliver det meget hurtigt mere private emner end du umiddelbart ville åbne over for i, i virkeligheden. (...) det er fedt at kunne diskutere nogle af de her emner stadigvæk, nogle af de her klassiske tabuemner, som du ikke må i virkeligheden. Det, der er sådan, du finder også andre mennesker som også synes det er fjollet, øh mm det er noget tabu og så kan du meget hurtigt snakke med dem og du er stadigvæk beskyttet af din anonymitet. Så det synes jeg for eksempel er meget fedt."*

[Bilag 3, s. 2]

Han synes det er fedt at diskutere emner, som man ikke diskuterer i virkeligheden. Det viser altså, at han mener, at kommunikationen er mere fri i Second Life, fordi man kan være anonym, mens man taler med folk. Hvis vi igen kaster et blik på Qvortrups kommunikationsmodel, så mener jeg, at det peger i retningen af, at man er fri for at lave en tredje ordens iagttagelse. Man behøves ikke at tage højde for, hvilke institutionelle rammer parterne befinder sig i, for man kan være anonym. Det kan ikke gå ud over ens egen eller institutionens omdømme, hvis man begynder at tale om noget, som er et tabu i den virkelige verden.

Hvis der alligevel sker tredje ordens iagttagelser i Second Life, så er det for at ens fiktive figur skal passe ind i de institutionelle rammer, som findes i Second Life, altså de socialsystemer, som findes her. Men som jeg har været inde på, så mener jeg, at der er færre af disse i Second Life, så det gør det mindre komplekst at tage højde for de institutionelle rammer i Second Life.

## Opsamling

Alt i alt mener jeg godt at kunne finde belæg for, at brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag. Jeg har vist, at brugerne mener, at der er færre krav og forventninger i Second Life end i det virkelige samfund, selvom de nævner, at der er både fordele og ulemper ved det.

Jeg har også vist, at brugerne mener, at der er færre socialsystemer i Second Life, end i det virkelige samfund, men Second Life synes stadig at være et polycentrisk samfund.

En anden ting, som nogle af respondenternes udtalelser peger imod, er, at kommunikationen i Second Life er mindre kompleks end i virkeligheden, fordi man er anonym og derfor ikke skal bekymre sig så meget om f.eks. de institutionelle rammer, man kommunikerer indenfor.

Dette hænger igen sammen med, at der er færre socialsystemer i Second Life end i det virkelige samfund.

En ting, jeg ikke har kunnet påvise, er, at brugerne glemmer deres travle og komplicerede hverdag, når de er i Second Life. Selvom det forkaster den ene af mine underhypoteser, så mener jeg stadig, at hovedhypotesen kan bekræftes, for man skal ikke nødvendigvis glemme sin komplicerede hverdag for at føle at Second Life er et simplere samfund. Det forholder sig nærmere omvendt, at hvis man glemmer sin komplicerede hverdag, så peger det i retningen af, at man har fundet et simplere samfund at være i.

## Second Life bruges til at skabe digitale kunstværker

I dette afsnit vil jeg behandle min anden hypotese, at brugerne bruger Second Life til at skabe digitale kunstværker og de to underhypoteser, at brugerne opfatter deres byggeprojekter i Second Life som kunst og at de føler, at Second Life gør det muligt at lave kollaborative kunstværker, som bringer dem tættere på andre brugere.

Om første underhypotese fortæller Anne, at hun ikke selv har prøvet at bygge noget i Second Life. Hendes præcise formulering er, at hendes erfaring "ikke er særlig stor" [Bilag 2, s. 3]. Herefter taler vi om, om hun mener, at ting bygget i Second Life kan anskues som kunst:

*"Anne: Mmh, neej. Jeg synes ikke det ligner kunst overhovedet.(...)"*

*Int.: Øhm. Tror du der er andre som sådan synes at det er kunst inde i, eller [kort pause] anser de ting de bygger for, som kunst, eller?"*

*Anne: Jamen jeg tror der er nogen der synes det er kunst. På en eller anden måde, fordi [kort pause] de skal jo ikke rigtig betale noget for at gøre det men stadigvæk, de får udtrykt det de her fantastiske bygningsværker de laver. Og så også de bruger meget tid på det, nogen af dem. På at bygge det de laver."*

[Bilag 2, s. 4]

Hun synes altså ikke, det ligner kunst, men fortæller, at hun mener, at andre godt kan opfatte det, de bygger, som kunst og kan få udtrykt noget med deres bygningsværker.

Bo har i modsætning til Anne prøvet at bygge derinde. Han har leget lidt med nogle tutorials<sup>11</sup> og synes, det er en del af miljøet. Jeg spørger, hvorfor han har leget med det:

*"Int.: Yes. Så det er det der sådan, jeg ved ikke om man kan kalde det fascinerer dig men altså, det er derfor, altså for at have det sjovt og for..."*

*Bo: Ja.*

*Int.: ...at prøve ting af?*

*Bo: Det er det jo, altså det er..."*

[Bilag 3, s. 4]

Her synes jeg dog, at jeg kommer til at lægge ord i munden på ham ved at spørge direkte, om det er for at have det sjovt, at han bygger. Det kan have bevirket, at han ikke uddyber yderligere, hvorfor han bygger i Second Life. Samtidig får jeg heller ikke spurgt mere ind til det, men går bare videre til at spørge, hvad han tror, andre synes er fascinerende:

*"Bo: Jeg tror det er, det er ret forskelligt, hvad, hvad, hvad, der, der er nogen, der sidder og går målrettet efter at tjene penge på det, øh. Jeg tror der er, de fleste, de bygger mest bare for sjov, øh og så er der også nogle, øøh jeg tror rent faktisk bare bygger for rent faktisk at udfolde sig selv. Øh, når man tager rundt derinde, så finder meget nogle gange, der har bygget noget, der sådan [kort pause] både har taget lang tid at bygge, øh men, fordi det er simpelthen ekstremt detaljeret og sådan noget. Og, og jeg tror ikke at den type mennesker der bruger så lang tid på det, det er ikke for at sælge det og det er sådan heller ikke, det er ikke så hurtig hyggesjovt agtigt noget, det er simpelthen nogen der, der føler for at bygge det her og så det ser fedt ud. Øh, også for simpelthen, ja. Æstetisk udtryk nærmest, i sig selv ikke."*

[Bilag 3, s. 4]

Her kommer han selv ind på, at nogle bygger for at udfolde sig selv og bruger lang tid på det, fordi de føler for at bygge noget, så det bliver detaljeret og ser fedt ud og som et æstetisk udtryk. Det peger i retningen af, at han mener, at byggeprojekter i Second Life kan anskues som kunst. Det bliver yderligere klart i følgende passage:

*"Int.: Ja. Jamen det er faktisk lidt det som du, du her også tænkte med, altså om du, om du tænker det kan laves som sådan noget kunstværksagtigt, altså om nogen kan lave kunstværker?"*

---

<sup>11</sup> Tutorials er trin-for-trin vejledninger til hvordan man udfører en given opgave.



*Bo: Mmmh, det mener jeg. Altså helt klart, deet. Kunst kan, kan ses på mange måder. Jeg tror i hvert fald der er nogen der gør det for kunstnerisk udtryk."*

[Bilag 3, s. 4]

Her siger han meget tydeligt, at han mener, at byggeprojekter i Second Life kan anskues som kunst.

Carl fortæller ret tidligt i interviewet, at han har prøvet at bygge ting i Second Life, fordi det er sjovt og fordi han synes, Second Life er en god motor til 3d modellering [Bilag 4, s. 2f & s. 10f]. Han fortæller også, at det bl.a. "er for at sætte et nyt produkt op", at han bruger Second Life [Bilag 4, s. 5]. Også Carl mener, at byggeprojekter i Second Life kan anskues som kunst:

*"Carl: Ja, absolut, absolut. (...) Men pas- øh, spørgsmålet med kunst, men jo. Det er jo i princippet alt hvad du laver derinde, alt hvad du tegner, det er jo i princippet kunst. [kort pause] I et eller andet format, ikke? Altså et udtryk, øøh. Om det så er en stol eller om det er et fantastisk billede du hænger op på din væg inde på din øøh, Second Life lejlighed, øh. [kort pause] Jamen i princippet, som, som, om, om jeg gør det der eller jeg gør, gør det på et maleri, øh, øh, 3d-kunst, det er der ingen tvivl om, at det, det er lige så meget kunst, som en øh, mand, der står og maler med en pensel. Det synes jeg. For det er absolut lige så svært. Det er bare nogle andre mekanismer. Ja."*

[Bilag 4, s. 10f]

Han siger sågar, at han mener, at alt man bygger i Second Life i princippet er kunst og at der ingen forskel er på 3d-kunst og at male et maleri. Så jeg kan altså roligt konkludere, at Carl synes, at byggeprojekter i Second Life kan anskues som kunst.

Også Dan har prøvet at bygge i Second Life og har endda bygget meget, men bygger ikke så meget mere [Bilag 5, s. 1f & s. 5]. Han synes, at det er "ufatteligt underholdende" [Bilag 5, s. 5]. Men han mener dog ikke, at det, man bygger i Second Life, kan anskues som kunst:

*"Dan: Nej, det synes jeg ikke. Det er, det er, det er program, det er programmet slet ikke godt nok til. Jamen man kan jo selvfølgelig godt lave noget, som man kalder kunst, men, men øh, så er det vel mere fordi at man ikke kan lave det så meget bedre, derfor bliver nødt til at kalde det kunst, altså øøh. Øh, værktøjet er ikke udviklet nok til at man ligesom kan skabe noget øh, unikt derinde, øh, selve mo- mo- 3d-modelleringsværktøjet. Men, men selvfølgelig, det er jo, alt, alt er jo relativt, hvad er kunst, øøøh?"*

*Int.: Ja, det er jo lige det.*

*Dan: [Griner] Øh, så, je- jeg vil ikke selv kalde ting derinde for kunst. Jeg ville kalde dem for objekter, men, men, nogen, altså man kan jo så også sige, folk bliver bedre og bedre til at skabe noget, hvor man kan sige, det her det, det, det er sgu godt lavet. Øh, hvad skal man sige, så tangerer vi jo æh, hvornår det bliver kunst øh, og hvornår det ikke er. Men, men nej, jeg vil ikke kalde noget kunst derinde, det vil jeg ikke."*

[Bilag 5, s. 5f]

Selvom han ikke mener, at værktøjet er udviklet nok til at lave noget unikt, som man kan kalde kunst i Second Life, så siger han, godt nok noget modvilligt, at der nok er nogle folk, som vil kalde det, de bygger for kunst. Men han mener, at det kommer an på, hvordan man definerer kunst. Det er noget, som stadig bliver diskuteret heftigt, og Lars Qvortrup vil jo mene, at det er op til den enkelte at anlægge et kunstnerisk syn, på det man kikker på og det synspunkt deler Dan jo som sagt. Jeg skal ikke i dette speciale gå ind i, hvad der er kunst og hvad der ikke er kunst men blot konstatere, at det er op til den enkelte at definere, hvad kunst er.

Hvis vi bevæger os videre til den anden underhypotese, så siger Anne følgende, om hvorfor hun tror, andre finder det fascinerende at bygge ting i Second Life:

*"Anne: Jamen det er jo, det er jo nogenlunde i forhold til sådan ligesom et computerspil. Her er det så bare mere virtuelt hvor andre også ligesom lægger mærke til hvad man bygger og hvad man ikke bygger og hvad man ejer. Hvor, hvor, hvor meget man ejer og hvor mange penge man har og bla bla bla derudaf. Ligesom i den virkelige verden. At det bliver en lighed. Bygger du et slot, jamen hov, han har bygget et slot. Ej hvor var det flot. Nogenlunde det samme."*

[Bilag 2, s. 3f]

Hun mener altså, at folk bygger, for at andre skal lægge mærke til, hvad man bygger og hvad man ejer ligesom i den virkelige verden. Det peger i retningen af, at hun mener, Second Life indbyder til, at folk samarbejder om at bygge ting, hvilket også understøttes af følgende citat:

*"Int.: Øhm. Jaeh, hvad tror du andre de kan sådan få ud af det hvis det [kort pause] hvis de samarbejder om at bygge ting? Hvis de kan få noget ud af det.*

*Anne: Jamen, så er det jo, de finder ud af hvordan samarbejdet det er over, virtuelt, altså computeren agtig. At det ikke kun er dem selv og [kort pause] altså de har nogen og ligesom og snakke med*

*om at det her det er egentlig meget godt eller det her det synes jeg du skulle gøre bedre og sådan og sådan nærmest ligesom man gør hvis man går i skole og sådan noget. At man bygger noget sammen eller skriver et eller andet sammen, at man sådan ligesom får respons på det og kritik. Jeg tror lidt det er den."*

[Bilag 2, s. 4]

Her snakker hun nemlig om, at man kan give hinanden respons og kritik, hvilket jeg mener, er en vigtig del af at samarbejde om noget. Hun bruger også flere gange ordet "sammen".

Senere siger hun dog det modsatte:

*"Int.: Øøhm [kort pause] Hvor, hvor, hvor høj grad mener du at, eller i hvor høj grad mener du at Second Life indbyder til sådan noget samarbejde om at bygge nogen ting?"*

*Anne: [Kort pause] Ikke sådan det helt store faktisk. Du er faktisk lidt på egen hånd hvad det angår. Når du sådan starter, så sidder du sådan lidt, nå hvor skal jeg nu klikke henne? [kort pause] Så klikker på man på en masse knapper indtil man finder ud af hvad de kan alle sammen."*

[Bilag 2, s. 4]

Det er altså ikke helt klart, om Anne mener, at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting eller ej. Jeg vælger at fortolke det sådan, at hun ikke mener at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting, men hun mener godt, at man kan samarbejde og at man kan få nogle ting ud af det. Det næste citat viser også, at hun mener, at man kan få nye venner af at samarbejde om et byggeprojekt:

*"Anne: Ja det tror jeg godt man kan sige at øh, at man kan altså. Der er [kort pause] sikkert mange som har mødt, mødtes med hinanden senere, at de har mødt hinanden over Second Life og bygget et eller andet. Og så har de mødtes sådan i virkeligheden og så har de fået snakket sammen og så har de siddet med hver deres computer sikkert, og så har de bygget noget videre sammen, noget større noget. Altså jeg tror da sikkert der er nogen der har prøvet det."*

[Bilag 2, s. 4]

I modsætning til Anne, så mener Bo, at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting:

*”Bo: Mmmh [kort pause] Sådan ææh [kort pause] Altså det har rimelig rig mulighed for og, og de-le, og lave delkomponenter og sådan noget, så, så ja det, det går de faktisk, det, det synes jeg faktisk er rimelig udbredt. Deet øh, jeg tror også det er målrettet for at fremme den sådan sociale interaktion, for det er det, der holder folk fast. Det tror jeg godt de ved. De, de gør lidt for at sådan, at samle folk nogenlunde, sådan så de kan snakke sammen.”*

[Bilag 3, s. 4]

Bo bekræfter altså min underhypotese på flere måder. Han mener, at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting og han mener samtidig, at det bringer folk tættere på hinanden ved at fremme den sociale interaktion. Dette bliver endnu tydeligere i følgende citat, hvor han fortæller om, hvilken rolle byggeprojekterne spiller på, at folk får nye venner:

*”Bo: Ja jeg tror det, det, det er en ud af, af nogle muligheder for at få venner altså, der.(...) jeg tror også helt klart at, at der er nogen der simpelthen siger, uh, det kunne være helt vildt fedt at bygge sammen, og så forsøge at lede efter nogle af dem som der kan bygges, eller der også vil bygge sammen med andre. Det tror jeg.”*

[Bilag 3, s. 5]

Her siger han direkte, at han tror, der er nogen, som kun bruger Second Life til at finde venner, man kan bygge ting sammen med. Når man sammenholder det med, at han mener, at man kan bygge kunst, så mener jeg, at kunne konkludere, at han mener, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang og skabe digitale kunstværker, som bringer dem tættere på andre brugere.

Ligesom Bo mener Carl, at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting:

*”Carl: Jeg [kort pause] synes det indbyder rigtig meget til det, fordi du, du har, der, altså når man er derinde så synes jeg, oplever jeg i hvert fald tit, at der er hele tiden nogen der spørger, er der nogen der, kender du nogen der kan lave det her?”*

[Bilag 4, s. 11]

Senere siger han også, at han synes folk er meget gode til at hjælpe hinanden med at bygge forskellige ting. Han har også selv samarbejdet med andre om at bygge ting og han siger følgende, om hvad han har fået ud af samarbejdet:

*“Carl: Jamen, man kan sige netværket. Altså, man har, man har jo fået et netværk, øøh, bare inde i, i, igennem en anden, øøh, indgangsvinkel, ikke? Så. Hvad kan man sådan få ud af det? Jamen altså, kontakt, igen ikke altså? (...) Øh, og det er jo et meget godt netværk i mit verdensbillede, jo, øh. (...) Det er [kort pause] sådan set en stor brøkdæl, det det går ud på for mig.”*

[Bilag 4, s. 12]

Her bekræfter han meget tydeligt den del af min anden underhypotese, som handler om, at byggeprojekterne kan bringe en tættere på andre brugere. Han bruger ord som ”netværk” og ”kontakt”, som jo netop er at komme tættere på andre. Han viser også, at han synes, det er en god ting ved at sige, ”det er jo et meget godt netværk i mit verdensbillede”. Sammenholdt med at han mener, at byggeprojekter kan anskues som kunst og at alt, som er bygget i Second Life i princippet er kunst, så kan jeg konkludere, at også Carl mener, at brugerne bruger Second Life til at skabe kollaborative digitale kunstværker. Han mener altså, at Second Life kan ses som et mulighedsrum, hvor publikum kan realisere værkspotentialet, det, som Lars Qvortrup mener, er karakteristisk for digital kunst og at social interaktion er i centrum, som Mette Sandbye mener, er karakteristisk for digital kunst.

Dan kommer også med en udtalelse, som peger i retningen af, at han mener, at byggeprojekter kan bringe brugerne nærmere andre brugere:

*“Int.: Yes, øh. Hvad er, altså det er så det der sådan fascinerer dig eller hvad man kan sige, altså, det er fordi det er sjovt at, at bygge.*

*Dan: Det er sjovt øh, man kan skabe noget og, også at jeg, altså nu har jeg jo arbejdet en del i a- i 3d-programmer sådan i, i øh, på, bare på computeren, siddet og tegnet modeller eller noget andet. Her, der kan du få lov til at, at gøre lidt det samme, men samtidig, så at være en del af et community, hvor, hvor at andre kan se hvad du laver her og nu, mens du gør det, øh, eller de kan købe det eller de kan, altså der er sådan en, en, en, en, en, man putter lige et lag mere på, end, end bare at sidde og nørkle lidt på computeren. Deet, det er det jeg synes der, der er fedt, altså hvis, hvis andre ikke kan finde ud af at bygge, jamen så spørger de, kan du ikke lige lave en stol til mig, jamen fint, så laver man en stol til dem og værsgo, her har du din stol, og så huserer den rundt hos en anden person i, i, i Second Life. Det er sådan den, det er lidt fascinerende synes jeg.”*

[Bilag 5, s. 5]

Han synes, det er fascinerende, at andre kan se, hvad man bygger, mens man gør det og at man kan samarbejde om at bygge ting. Da han siger, at det er sjovt at bygge i Second Life og

at han bruger ordet "fascinerende", kan skyldes min måde at stille spørgsmålet på. Jeg lægger næsten ord i munden på ham ved at spørge, om det er sjovt at bygge og jeg bruger også ordet "fascinerer". Men i mit spørgsmål kommer jeg ikke ind på aspektet med at samarbejde om at bygge ting, så det er noget, han selv mener. Derfor mener jeg godt, jeg kan konkludere, at han mener, Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting. Det bliver yderligere tydeligt, da jeg spørger direkte, om det indbyder til det:

*"Dan: [kort pause] I rimelig høj grad, øøøh. Altså ønsker man at, at skabe eller bygge [kort pause] forskellige ting, så er der masser af steder derinde, hvor at, at der er folk, der, der søger nogen der kan noget (...) Det er der meget samarbejde om, øh. Kommer med kommentarer til hinandens arbejde og, og, og sådan noget der. Det, det er der rigtig meget af derinde. Så det, og det, og det indbyder det også til, ikke, altså det, der er ligesom lavet til at man laver noget, for så at, at, at spørge andre, hvad synes I om det (...) Og så er der sådan også en meget stor velvilje om at, at, at hvis man har lavet et eller andet, at man så også gerne vil give det væk. Man behøver ikke altid at, at tjene penge på det. Og sådan er der meget af den der, sådan udveksling af ideer og emner og alt muligt andet."*

[Bilag 5, s. 6]

Han bruger mange udtryk, som gør det tydeligere, at han mener, at Second Life indbyder til samarbejde om at bygge, såsom "masser", "meget", "rigtig meget" og "meget stor". Han siger også "det er ligesom lavet til at ...", hvor "ligesom" understreger, at han nærmest mener, at det er en selvfølge, at man samarbejder om at bygge ting i Second Life.

Modsat Carl og Bo, så synes Dan som sagt ikke, at man kan lave kunstværker i Second Life men indrømmer, at andre godt kan kalde det, de laver i Second Life, for kunst. Da han mener at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge ting, så tror jeg også, at han vil mene, at nogle brugere kan bruge det til at udleve deres skabertrang og skabe digitale kunstværker, som bringer dem tættere på andre brugere.

## Opsamling

Jeg har vist, at to og til dels de to sidste af respondenterne mener, at Second Life kan betragtes som et kunstværk i Lars Qvortrups forstand, hvor Second Life bliver et digitalt kunstværk, hvor publikum kan realisere værkspotentialet. Alle er dog enige om, at social interaktion er i centrum for byggeprojekterne og at de giver plads til nærvær, kommunikation, in-

teraktion og erfaringsudveksling. Det tyder derfor på, at respondenterne mener, at byggeprojekterne er digital kunst i Mette Sandbyes forstand.

Alt i alt mener jeg, at der er belæg for at sige, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang og bygge kunstværker. Selvom ingen, med undtagelse af Carl, selv mener, de har bygget kunstværker i Second Life, så er de enige om, at andre brugere har gjort det.

## Second Life er hype

I det sidste afsnit vil jeg behandle hypotesen om, at brugerne bruger Second Life, fordi det er hype og de fire underhypoteser: at Second Lifes popularitet var en af grundene til, at respondenterne oprettede en profil, at respondenterne var blevet anbefalet at prøve Second Life af deres venner, at respondenterne evt. er holdt op med at bruge Second Life, fordi det ikke længere er så populært, og at respondenterne oprettede en profil for at kunne deltage i samtaler om Second Life.

Om første underhypotese siger Anne, at hun oprettede en profil, fordi hun så et reklamespot på internettet og fordi hun syntes det lød spændende. Det er altså ikke pga. Second Lifes popularitet, at hun har oprettet en profil.

Senere taler vi om hvilken rolle populariteten spiller, når folk opretter en profil:

*"Int.: Ehm. [kort pause] Ja, øhm. Så vil jeg lige spørge hvor stor en rolle du tror det spiller, når folk de har oprettet sådan en profil at det har været så populært eller er så populært eller hvad man nu skal sige?"*

*Anne: Jamen, altså jeg tror for nogen så er det meget populært fordi at det er [kort pause] noget som hvor du snakker med andre [kort pause] ude i verden generelt at du får nogle nye kontakter. Men også fordi at, jeg tror der er nogen som sidder hjemme i deres hjem og er meget ensomme og så bliver det meget populært fordi så bruger så bruger de alt deres tid på det i stedet for at gå ud [kort pause] og være sociale eller finde en fritidshobby eller sådan noget. Sidde foran computeren i stedet."*

[Bilag 2, s. 1]

Hun svarer her ikke på mit spørgsmål. Hun bider mærke i, at jeg to gange bruger ordet "populært" og så svarer hun på, hvorfor hun tror, det er blevet populært i stedet for. Jeg får ikke fulgt op på spørgsmålet senere og jeg får derfor aldrig svar på spørgsmålet. Derfor kan jeg

om første underhypotese kun konkludere, at hun i hvert fald ikke selv har oprettet en profil fordi Second Life var populært.

Bo derimod giver følgende begrundelse for, at han oprettede en profil:

*”Bo: Jamen [kort pause] Det var egentlig, øh, nysgerrighed for at finde ud af hvad, øh, den her, aeh, jeg så en par tv-udsendelser, øh, om Second Life, øh, hvor jeg sådan set blev ret nysgerrig for, hvad var det egentlig der, der var så eh fes- fascinerende ved at sidde der, så måtte jeg jo lige ind og se hvad det var.*

*Int.: Ehm [kort pause] Hvor stor en rolle tror du det spiller om det der, når folk de opretter sådan en profil at det har været så fremme i medierne og har været så populært og sådan?*

*Bo: Det tror jeg faktisk har rigtig rigtig rigtig meget at sige. [kort pause] Øh, nu ved jeg så selv at jeg selv for det første kom ind via den løsning, øh [kort pause] Så [kort pause] det, det tror jeg i hvert fald har meget at sige til at folk de begynder og prøve det af.”*

[Bilag 3, s. 1]

Her bekræfter han både, at han selv oprettede en profil, fordi det var populært og fremme i medierne og at han tror, andre har oprettet profiler af samme grund. Det er dog svært at vide, om han taler om Second Lifes mediebevågenhed eller popularitet, fordi jeg spørger om begge dele. Da han tidligere kun har nævnt mediebevågenheden som grund til, at han selv oprettede en profil, kan det betyde, at det er den, han taler om. Jeg mener dog, at mediebevågenheden skyldes Second Lifes popularitet, hvilket også underbygges af Gartners hypecyklus, hvor teknologitrigger-fasen skaber både mediebevågenhed og interesse. Der er altså ifølge Gartner sammenhæng mellem disse ting.

Allerede da jeg spørger Carl om, hvorfor han startede med et bruge Second Life, kommer han ind på, at det var pga. populariteten:

*”Carl: Jeg tror den, den første primære grund, det var jo egentlig at, at der var nogen der, der sagde, det her det var, altså man ser det i Go’ Morgen tv, ooog, godt nok et stykke tid efter, hvor man ser det bliver mere og mere populært (...)”*

[Bilag 4, s. 1]

Second Lifes popularitet var altså en primær grund til, at han oprettede en profil og han mener også, at det spiller en rolle for andre brugere:



*"Carl: Jamen altså, det kan, det kan nok ikke undgås at det har, det har en rimelig indvirkning, altså stor, stor betydning et eller andet sted. Specielt også både om det er kritisk eller det er, det er positivt ikke, for når medierne de lægger det ud, altså så der, så ser du jo som alt altså, så er folk lige inde og tjekke det, det, ja. [kort pause] Så er der nogen der bliver der i fem minutter og så er der andre der synes det er helt vildt fedt. Det, ja."*

[Bilag 4, s. 2]

Det er lidt svært at tyde hvor stor betydning, han mener, det har. Han nedtoner betydningen ved at sige "det kan nok ikke undgås", "rimelig betydning" og "et eller andet sted". Til gengæld siger han også "stor, stor betydning". Det peger altså i forskellige retninger, men han har i hvert fald oplevet folk, som opretter en profil, fordi Second Life har været i medierne.

Også Dan oprettede en profil, fordi han så om Second Life i medierne:

*"Int.: Okay. Øh, hvornår startede du med at bruge Second Life?"*

*Dan: Det gjorde jeg for liige godt et år siden og jeg kom ind i det af samme årsag, eller øh fordi jeg hørte om det i medierne, øh, det var det helt hotte, og så sku- tænkte jeg det skal ind og ses. Og så øh, er jeg blevet hængt, eller blevet hængende derinde."*

[Bilag 5, s. 1]

Han har ligesom Carl oprettet en profil, både fordi det var i medierne og fordi det var populært, hvilket som sagt hænger sammen i Gartners hype-cyklus' første fase. Dan er mere klar end Carl i sin holdning om, hvilken betydning populariteten har for andre brugeres profiloprettelse:

*"Dan: Æh jamen jeg øh, mange af dem som jeg har mødt derinde [kort pause] de er øh nogenlunde den alder, som jeg også er, og alle sammen de øøøh, eller stort set alle sammen øh, er kommet derind, fordi at de hørte om det i medierne. Altså, jeg, jeg har ikke rigtig mødt nogen som ligesom har fundet det ad andre veje jo. Det kunne så lige være nogle få som har hørt om det fordi deres ven eller veninde øh var på det, og så kunne de også lige været forbi og skulle lige snuse lidt til det, men rigtig rigtig mange af dem, som jeg har kontakt med derinde, de oprettede deres pro- profiler i forbindelse med det var så omtalt i medierne."*

[Bilag 5, s. 1]

Han har faktisk ikke mødt særlig mange, som er begyndt at bruge Second Life af andre grunde, end at det var populært. De få der er, har hørt om det fra sine venner, hvilket bekræfter min anden underhypotese.

De fleste af respondenterne er enige om at der ikke er mange i deres omgangskreds, som bruger Second Life [Bilag 2, s. 1f; Bilag 3, s. 2, Bilag 5, s. 1]. Kun Carl nævner, at det er ca. halvdelen af hans omgangskreds, som bruger det:

*“Carl: Arh. Altså det er sådan lidt, det er sådan halvt om halvt. Alle som har med medier at gøre, de kender Second Life. (...) Alle dem i min omgangskreds, som ikke har med medier at gøre, altså som, som for eksempel alle min kones veninder eller venner eller vennepar, som der nogle gange kommer på besøg de aner ikke en klap om det, aner ikke hvad det er. [Griner] Aldrig set det før. Så...”*

[Bilag 4, s. 4]

Der er meget naturligt også kun Carl, som har en omgangskreds, som har anbefalet det til ham:

*“Int.: Ja. Øhm. Har din omgangskreds sådan anbefalet dig at bruge Second Life? Det har du nok...  
Carl: Neej.  
Int.: ... sagt lidt om.  
Carl: Hvad siger du?  
Int.: Der var, var der ikke en eller anden af, af dine venner som havde...  
Carl: Jo, som startede ikke, har du prøvet det der, kender du det, og skal vi ikke, kan man lige, det, altså det er jo sådan, nå jo, lad os lige gå ind og kikke hvad det er, øøh. Altså, sådan, sådan husker jeg i hvert fald det lige så sådan stille startede.”*

[Bilag 4, s. 4]

Carl svarer dog først nej til spørgsmålet og det er først, da jeg spørger, om der ikke var en af hans venner, som anbefalede ham det, at han bekræfter det. Jeg henviser til den person, som han i starten hørte, tjente 30.000 om måneden i Second Life [Bilag 4, s. 1]. Altså mener han først ikke, at deres samtaler om Second Life, før han oprettede en profil, var det samme som, at hans ven anbefalede ham at bruge Second Life. Det, jeg gerne har villet have ud af spørgsmålet, er, om respondenterne er begyndt at bruge Second Life efter at have snakket

med deres venner om det. Jeg mener nemlig, at man er mere tilbøjelig til at gøre noget, som ens venner også gør, når man hører dem tale om det. Det er Bo også enig med mig i:

*Bo: (...) Øh jeg tror det vil for eksempel være væsentlig anderledes hvis jeg var blevet rekrutteret igennem en eller anden person nærmest, så var man jo allerede begyndt at snakke lidt der og så havde vedkommende også sagt, jamen nu skal du lige prøve at se det her og møde den her person og sådan noget (...)"*

[Bilag 3, s. 1]

Det er derfor ikke sikkert, at respondenterne har lagt det samme i ordet "anbefalet", som jeg har. Jeg har ikke fået spurgt mere ind til det, så jeg kan ikke vide det.

Dan nævner som den eneste, at han selv har anbefalet sin omgangskreds at bruge Second Life:

*"Dan: (...) jeg var den der var inde først og så, så har jeg så anbefalet til nogle af de andre, som så også, eller et par stykker af de andre, som så også er derinde i dag."*

[Bilag 5, s. 2]

Det understøtter min formodning om, at man er mere tilbøjelig til at bruge Second Life, hvis man bliver anbefalet det af sine venner.

Da Carl og Dan stadig bruger Second Life, er det kun Anne og Bo, som kan fortælle mig noget om min tredje underhypotese, at respondenterne evt. er stoppet med at bruge Second Life, fordi det er blevet mindre populært, eller som Gartner formulerer det: at Second Life er kommet ned i desillusioneringens bølgedal. Begge respondenter afkræfter dog underhypotesen:

*"Int.: Øhm hvad, ja hvornår stoppede du så med det, var det?"*

*Anne: Jeg tror det var efter en to måneders tid eller sådan noget. For det sagde mig ikke rigtig noget."*

[Bilag 2, s. 1]

*"Int.: Nej, øh. [kort pause] Ja, øh [kort pause] Hvad er så grunden til at du ikke sådan kikker så meget eller hvad, agtig synes du?"*

*Bo: Eeh, der tror jeg den primære grund det var at [kort pause] Jeg faldt ikke lige hurtigt sådan i snak med nogen derinde, øh og [kort pause] det er mit ind-tryk også at hvad jeg kikkede på det var, at det er meget socialt bundet, øh, så hvis du ikke liige har nogle venner eller sådan noget eller nogen du lige skal ind og snakke med, jamen så kommer man ikke lige derind forbi."*

[Bilag 3, s. 1]

For Annes vedkommende er det fordi, hun ikke finder Second Life så interessant at hun er stoppet med at bruge det, og for Bos vedkommende er det, fordi han ikke har fået nogen venner i Second Life, at han ikke bruger det så tit. Det er altså ikke fordi populariteten er faldet at de er stoppet med at bruge det.

Da jeg spørger Anne om hvilken rolle det spillede for hende at kunne deltage i samtaler om Second Life, svarer hun, at det ikke spillede den store rolle [Bilag 2, s. 2] Tidligere har hun dog sagt det modsatte, da jeg spørger, om hun har fået lyst til at gå ind i Second Life og se noget, andre har snakket om:

*"Anne: Ja, jamen så har jeg jo så været rundt og så kikke hvad det er for noget de har snakket lidt om. Og nogle af dem de har brugt forkortelser og sådan noget så sidder man, nå det må jeg ud og, ud og finde ud af."*

[Bilag 2, s. 2]

Derfor har samtalerne spillet en rolle, men hun har måske ikke følt behovet for selv at kunne deltage i samtalerne. Bo mener, at det spiller en rolle for brugerne at kunne deltage i en samtale:

*"Bo: Øhmm. [kort pause] Det tror jeg faktisk har noget at sige, øh, jeg, jeg tror både man bliver væsentlig hurtigere fanget ind og væsentlig kraftigere fanget ind igen hvis der er nogen i den omgangskreds der allerede spiller det, fordi hvis der allerede er to og de begynder at snakke om det, så bliver man meget hurtigt meget nysgerrig for, hvad er det de snakker om. Jeg blev allerede nysgerrig bare via tv-medierne, men, øh, min erfaring siger mig at jeg bliver hurtigere nysgerrig hvis der er nogen af mine venner der snakker om det."*

[Bilag 3, s. 2]

Jeg er som sagt enig med Bo i, at man vil have større tilbøjelighed til at vælge et produkt eller afprøve en teknologi, som ens venner bruger, hvilket også er grunden til, at jeg har valgt at spørge ind til, om det at kunne deltage i samtaler om Second Life har betydning for respondenterne.

Carl tror det betyder meget for brugerne at kunne deltage i samtaler om Second Life:

*"Carl: Det tror jeg bety- bety- spiller rigtig meget, fordi det kender jegovre fra, fra [institutionsnavn], når, når vi har siddet i øh kollegaerne og diskuteret det her, så dem som har kommet ind og som ikke har vidst hvad det var vi sad og snakkede om, og som sad og kikkede på os (...) var jo inde bagefter, da de kom hjem. Så skulle de lige ind og, hvad er nu det for noget, ikke? Og jeg kender også andre, som man har siddet og snakket med, som, som, som øh, hvor man bare har siddet og snakket om hvordan jeg præs- har, har haft præsenteret nogle produkter derude, og i løbet af meget kort tid, så har de selv været inde og åbne en profil og prøve, forsøgt at arbejde med det, ikke?"*

[Bilag 4, s. 5]

Både når han har snakket med nogen om Second Life og når nogen han kender, har hørt ham og nogle andre snakke om det, har han oplevet folk, som bagefter har skullet prøve det af. Endnu engang understøtter det min hypotese om, at man er mere tilbøjelig til at bruge Second Life, hvis man hører om det fra sine venner.

Kun Dan afviser, at det at kunne deltage i samtaler om Second Life, skulle spille nogen rolle:

*"Dan: Øøøh, for mit vedkommende, eller for dem jeg kender der også er derinde, der, der har, tror jeg ikke det spiller nogen som helst rolle, for om man kan snakke om Second Life eller ej. (...) øøh det er ikke noget, det er egentlig ikke noget vi snakker om, eller jeg snakker om med mine venner. Øøh real life, eller bekendte eller andre, det er øh [kort pause] det, nej overhovedet ikke faktisk. Det er ikke et, et emne der bliver hevet op til øh middagsbordet eller noget andet, det er faktisk, jeg vil ikke sige ikke-eksisterende, man kan godt komme til at nævne nogle ting, men, men det er meget, meget lidt jeg kommunikerer med andre mennesker som det, sådan blandt venner ikke altså?"*

[Bilag 5, s. 2]

For ham og hans venner er samtaler om Second Life altså nærmest ikke-eksisterende og han mener derfor ikke, at det spiller nogen rolle at kunne deltage i samtaler om Second Life. En anden kommentar han kommer med, som omhandler hovedhypotesen generelt, findes til slut i interviewet:

*Dan: Men altså, det er da, også selvom man ikke hører så meget om det i medierne, så er det da stadigvæk sådan forholdsvis populært, kan man sige. Øøh. Der kommer stadigvæk nye danskere på, altså også selvom jeg, jeg kan ikke huske hvornår jeg sidst har hørt noget om Second Life i medierne, men, men øh, altså man kan da se daglig næsten at kommer der nye danske avatarer på. Det er så ikke alle sammen der bliver hængende, man altså øh der er stadigvæk folk, som åbenbart liige skal ind og se, hvad er det her for noget og, og sådan noget. Så det er da ikke, det er da ikke dødt."*

[Bilag 5, s. 8]

Dette understøtter min opfattelse af, at Second Life er kommet ind i det, Gartner kalder oplysningens skråning, hvor brugere og virksomheder finder en teknologisk fordele og ulemper og eksperimenterer med den. Carl nævner også, at der er en del små virksomheder, som er begyndt at bruge Second Life og der kommer flere til [Bilag 4, s. 4].

## Opsamling

Alle respondenterne undtagen Anne er startet med at bruge Second Life, fordi det var populært og fremme i medierne. De er startet med at bruge Second Life i den første eller anden fase af Gartners hype-cyklus, og har dermed også hjulpet med til, at Second Life er nået op på de oppustede forventningers top. Anne og Bo har også fundet ud af, at Second Life ikke lever op til deres forventninger, som det sker for mange i denne anden fase af hype-cyklussen og er henholdsvis stoppet helt med at bruge Second Life og begyndt at bruge det sjældnere. Det har altså ikke været på grund af faldende popularitet, at de ikke finder det interessant, men de bidrager hver især til den faldende hype-kurve.

Kun Carl, kan jeg med nogenlunde sikkerhed konkludere, er blevet anbefalet af sine venner at bruge Second Life. De andre respondenter fortæller, at de ikke er blevet anbefalet at bruge det, men som jeg har vist, kan det skyldes forskellige opfattelser af mit spørgsmål.

Bo og Carl mener, at det kan betyde meget for brugerne at kunne deltage i en samtale, når de opretter en profil. For Anne og Dan betyder det ikke noget at kunne deltage i en samtale, men Anne fortæller, at hun brugt Second Life, som følge af at have hørt nogen tale om det.

Alt i alt mener jeg, der er et godt belæg for at sige, at Second Lifes popularitet og det, at det har været hype, er en stor del af grunden til, at brugerne opretter en profil eller tager en time i Second Life. Jeg mener også, der er belæg for at konkludere, at Second Life er på vej op ad hypecyklussens "oplysningens skråning", dels fordi det ikke er så meget fremme i medierne

mere og fordi man ser virksomheder eksperimentere med det og finde fordele og ulemper med det.

# Diskussion

I dette afsnit vil jeg diskutere de resultater, jeg har fået ud af analysen. Jeg vil forsøge at finde frem til, hvilken indflydelse metoden og teorierne, som jeg har brugt, har haft. Når jeg har måttet forkaste en underhypotese, skyldes det så noget i metoden eller teorierne?

Den første underhypotese til min første hypotese, at brugerne glemmer deres komplicerede hverdag, når de bruger Second Life, måtte jeg forkaste. Der var som sagt ingen af respondenterne, som glemte alt omkring sig. Jeg mener der er to grunde til, at denne underhypotese måtte forkastes. Som jeg skrev, så spurgte jeg kun ind til, om de glemte alt omkring sig og ikke om de glemte deres komplicerede hverdag. Så for det første, har jeg ikke selv spurgt videre ind til denne underhypotese.

For det andet, så mener jeg, at det skyldes, at jeg har formuleret mit spørgsmål kun med henblik på at få et positivt svar. Hvis respondenterne svarede, at de havde glemt alt, så ville jeg kunne konkludere, at de også havde glemt deres komplicerede hverdag. Men nu da alle respondenter svarede negativt på spørgsmålet, så sagde deres svar ikke noget om min hypotese og derfor måtte jeg forkaste den eller i hvert fald konkludere, at jeg ikke fik noget viden om denne underhypotese.

Den del af den anden underhypotese til første hypotese, som omhandler at respondenterne mener, at der er færre krav og forventninger i Second Life end i det virkelige samfund, var, som jeg har været inde på, svær at få be- eller afkræftet. Respondenternes svar omhandlede kommunikative aspekter, og som jeg var inde på, så kan det skyldes, at spørgsmålet før omhandlede kommunikationen i Second Life. Jeg skulle have indset dette allerede efter første interview og derefter byttet om på de to spørgsmål i de senere interviews. Det er altså igen min metode, som ikke er helt optimal.

Til anden hypotese, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang og skabe digitale kunstværker, brugte jeg Mette Sandbyes teori om netkunst. Sandbye skriver selv, at hendes teori omhandler kunst på World Wide Web, altså på almindelige hjemmesider. At jeg stadig har brugt denne teori til at fortælle om kunstværker i Second Life skyldes, at jeg godt mener, den kan udvides til også at omhandle disse.



Da Sandbye skrev artiklen i 2004 var det, som jeg har været inde på, kun Second Life, som gav deres brugere mulighed for at skabe deres egne ting i en 3d-verden. Og da det kun var et år siden, at Second Life var blevet åbnet for offentligheden, så var det nok ikke så udbredt endnu, at Sandbye kendte til det og kunne skrive om det. Men da karakteristikaene for netkunst i hendes øjne er, at brugeren skaber sit eget kunstværk, som Qvortrup også mener, og at social interaktion er i centrum, så mener jeg, det kan udvides til også at omfatte Second Life, da det også er nogle af de karakteristika, som Second Life har.

For at belyse tredje hypotese, om at brugerne bruger Second Life, fordi det er hype, opstillede jeg underhypotesen, at respondenterne var blevet anbefalet at bruge Second Life af deres venner. Underhypotesen blev som sagt kun bekræftet af en respondent og som jeg også var inde på, kan det skyldes at jeg og respondenterne har haft forskellige opfattelser af ordet "anbefalet".

Jeg formulerede spørgsmålet, fordi jeg mener, at det har noget at sige for, at en teknologi bliver hype, men det kommer Gartner ikke ind på. Af samme grund formulerede jeg også hypotesen om, at respondenterne oprettede en profil for at kunne deltage i samtale om Second Life, men heller ikke dette kommer Gartner ind på.

Wikipedia [2008c] skriver om word of mouth marketing (WOMM), at når man hører om et produkt fra en, man kender, så giver det ekstra troværdighed og den ekstra troværdighed, mener jeg, bidrager til, at hype-kurven når sin top. Det er derfor, jeg mener, at underhypoteserne stadig har relevans for hypotesen, selvom Gartner ikke selv er inde på dette aspekt.

En anden af mine underhypoteser til sidste hypotese var, at respondenterne evt. var holdt op med at bruge Second Life, fordi populariteten var dalet. De to respondenter, som var holdt op med at bruge Second Life, afkræftede min hypotese men bekræftede derimod Gartners forklaring på, at hype-kurven går ned, efter den har toppet. Gartner mener jo, at det er fordi brugernes og virksomhedernes forventninger ikke opfyldes, at hype-kurven går mod desillusionens bølgedal og det bekræfter de to respondenter.

# Konklusion

Dette speciales arbejdsspørgsmål er som sagt: "Hvorfor bruger brugerne Second Life?". Da spørgsmålet er meget bredt, har jeg afgrænset det ved at stille tre hypoteser op om, hvorfor brugerne bruger Second Life:

1. Brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag.
2. Brugerne bruger Second Life til at skabe digitale kunstværker.
3. Brugerne bruger Second Life fordi det er hype.

Den første hypotese har jeg fået bekræftet. Respondenterne har fortalt, at de føler, at der er færre krav og forventninger i Second Life end i det virkelige samfund med de fordele og ulemper, der er ved dette. Nogle ting peger i retningen af, at Second Life derfor er et antropocentrisk samfund, hvor mennesket sættes i centrum, fordi et antropocentrisk samfund er mindre komplekst end et polycentrisk samfund.

Men der er også ting, som peger i retningen af, at Second Life har funktionelt uddifferentierede subsystemer, eller socialsystemer, som skaber deres egen omverden og har deres egne koder at kommunikere inden for. Dette ses f.eks. ved, at der er regler for moral og dannelse i Second Life og der er også et helt økonomisk system med sin egen valuta.

Min konklusion er derfor, at der i Second Life er færre socialsystemer end i virkelighedens samfund og at det derfor er mindre komplekst men dog stadig hyperkomplekst.

En anden ting, som gør at Second Life er mindre komplekst end det virkelige samfund, er, at kommunikationen er simplere i Second Life. Man kan være anonym og skal derfor ikke altid tænke på den tredje ordens iagttagelse i kommunikationen. Samtidig er der, som følge af de færre socialsystemer i Second Life, dannet færre koder, man skal kommunikere inden for og det gør det også kommunikationen simplere.

Som Qvortrup siger, så vil man, når samfundet ændrer sig, søge tilbage mod tidligere tiders simplere samfund, og da Second Life er simplere at agere i end i det virkelige samfund, kan jeg konkludere, at brugerne bruger Second Life som et tilflugtssted fra en kompliceret hverdag.

Den anden hypotese har jeg også fået bekræftet. Flere af respondenterne mener, at Second Life er et mulighedsrum, hvor de kan realisere værkspotentiale, som Lars Qvortrup mener, er karakteristisk for digital kunst. To andre karakteristika han nævner, at et digitalt kunstværk er multimedialt og at det er allestedsnærværende, mener jeg også er karakteristika for Second Life.

Alle respondenterne er desuden enige om, at social interaktion, erfaringsudveksling og nærvær, er centralt i byggeprojekter i Second Life. Det er, hvad Mette Sandbye mener, er karakteristisk for netkunst.

På baggrund af dette vil jeg konkludere, at brugerne bruger Second Life til at udleve deres skabertrang, realisere værkspotentiale og dermed skabe digitale kunstværker i Qvortrups og Sandbyes forstand.

Også den tredje og sidste hypotese har jeg fået bekræftet. De fleste respondenter er startet med at bruge Second Life, fordi det har været så populært og har haft så stor mediebevågenhed. Dette er sket i første og anden fase i hype-cyklussen, som jeg mener, er i perioden 2003 til starten af 2007.

En af respondenterne er stoppet med at bruge Second Life og en anden bruger det ikke så meget men ikke fordi, det ikke længere er så populært. Det er i stedet respondenternes forventninger, som ikke er blevet opfyldt og derfor har de bidraget til at Second Life er gået mod den tredje fase i hypecyklussen, hvor synligheden er i bund.

Nogle af respondenterne mener, at det har betydning for brugernes oprettelse af profil at kunne deltage i samtaler om Second Life og andre mener, det er af mindre eller ingen betydning. Jeg mener det er en indikator for, om man bruger Second Life, fordi det er populært og at respondenterne ikke alle sammen mener, at det har betydning, gør derfor ikke, at hypotesen om, at brugerne bruger Second Life, fordi det er hype, må forkastes.

Jeg kan alt i alt konkludere, at brugerne også bruger Second Life, fordi det er hype. Samtidig kan jeg konkludere, at Second Life er på fjerde fase i hypecyklussen, hvor der eksperimenteres med Second Life og findes fordele og ulemper. Hvor lang tid der går, før vi når den femte og sidste fase, produktivitetens plateau, må stå hen i det uvisse.

# Litteraturliste

## Bøger

Csikszentmihalyi, M., 2005. *Flow – Optimaloplevelsens psykologi*. Virum: Dansk psykologisk Forlag.

Goffman, E., 1992. *Vore rollespil i hverdagen*. København: Hans Reitzels Forlag.

Kvale, S., 1997. *InterView – En introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. København: Hans Reitzels Forlag.

Nielsen, J., 2007. *Second Life og brugermotivationer*. Semesterprojekt (9. semester). Aalborg Universitet.

Qvortrup, L., 2000. *Det hyperkomplekse samfund – 14 fortællinger om informationssamfundet*. 2. udgave. København: Gyldendal.

Rasmussen, T., 1995. *Moderne maskiner*. Oslo: Pax Forlag A/S.

Wenger, E., 1999. *Communities of practice*. Cambridge, England: Cambridge University Press.

## Artikler

Jensen, C. A., 2007. Virksomhederne flygter ind i Second Life's virtuelle verden. *C3 - magasin om ledelse og økonomi*. 54 (4), 20-21.

Jensen, J. F., 1999. Fra 'Flatland' til 'Spaceland' – Interaktion, repræsentation og udsigelse i beboede 3D virtuelle verdener. In: J. F. Jensen, red. *Internet, World Wide Web, Netværkskommunikation – Om netmedier, netkulturer, beboede 3D virtuelle verdener og meget mere....*Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, s. 263-308.

Nylstrup, M., 2007. Second Life ånder ud. *Morgenavisen Jyllands-Posten*, 28. oktober, Indblik, s. 9.

Qvortrup, L., 2001. Interaktiv multimediekunst – digitale medier og hyperkompleksitet. *In*: A. S. Sørensen & B. K. Walther, red. *Cyberflux – Digital kunst og kommunikation*. Odense: Odense Universitetsforlag, 49-77.

Sandbye, M., 2004. The Shock of the New – om at analysere og kategorisere netkunst. *In*: I. Engholm & L. Klastруп, red. *Digitale verdener – De nye mediers æstetik og design*. København: Gyldendal, 103-118.

## Internetreferencer

Bjerger, P. (2007). *Linden Lab: Second Life er ikke død endnu* [online]. Valby, Computerworld. Tilgængelig fra: <http://www.computerworld.dk/art/42278> [Sidst set 23-05-2008].

Elkær, M. (2007). *Brugere af Second Life klager over dårlig presse* [online]. Valby, Computerworld. Tilgængelig fra <http://www.computerworld.dk/art/41834> [Sidst set 23-05-2008].

Gartner Inc. (2008). *Understanding hype cycles* [online]. Stamford, USA, Gartner Inc. Tilgængelig fra <http://www.gartner.com/pages/story.php.id.8795.s.8.jsp> [Sidst set 16-05-2008].

Wikipedia. (2008a). *Second Life* [online]. St. Petersburg, USA, Wikimedia Foundation Inc. Tilgængelig fra: [http://en.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life) [Sidst set 23-05-2008].

Wikipedia. (2008b). *Web 2.0* [online]. St. Petersburg, USA, Wikimedia Foundation Inc. Tilgængelig fra: [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0) [Sidst set 23-05-2008].

Wikipedia. (2008c). *Word of mouth* [online]. St. Petersburg, USA, Wikimedia Foundation Inc. Tilgængelig fra: [http://en.wikipedia.org/wiki/Word\\_of\\_mouth](http://en.wikipedia.org/wiki/Word_of_mouth) [Sidst set 23-05-2008].