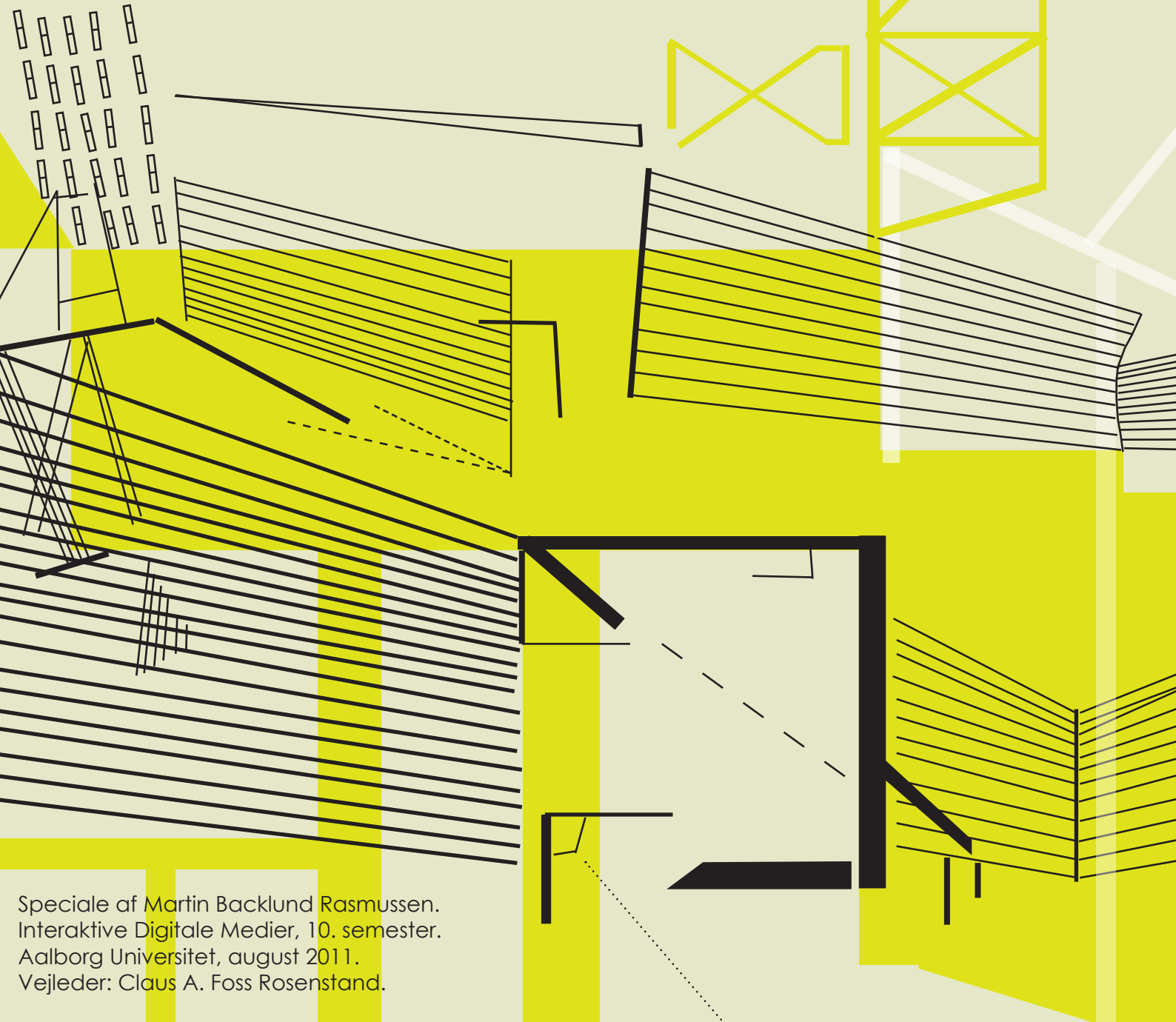


# Socialt Medierede Systemer

En systemisk optik på sociale medier



Speciale af Martin Backlund Rasmussen.  
Interaktive Digitale Medier, 10. semester.  
Aalborg Universitet, august 2011.  
Vejleder: Claus A. Foss Rosenstand.



# Socialt Medierede Systemer

En systemisk optik på sociale medier

Speciale af Martin Backlund Rasmussen

Aalborg Universitet  
August 2011

## **Specialets omfang**

Tegn: 187.946

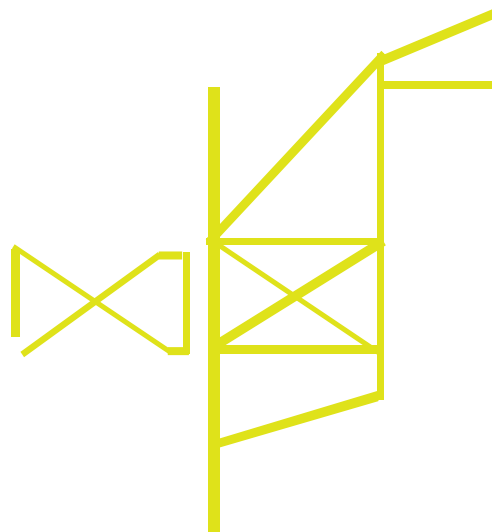
Normalsider: 78,3

Sidetal: 131

Afleveringsdato: den 31. august 2011

Interaktive digitale medier, 10. semester

Vejleder: Claus A. Foss Rosenstand





# Abstract

This master thesis examines social media in the context of the complex relation between users and the media itself. The purpose of the research is to obtain knowledge of the relationship between users using social media. The main focus is the digital media and its implications on the communication between users. The main problem understanding this relationship consists of the complex nature of digital media and the social relationships that are formed through them.

The thesis seeks to investigate a hypothesis that using system theory is able to understand social media as socially mediated systems thereby obtaining knowledge regarding the medias internal structures and processes and furthermore the implications the structure and processes have on the communication, between users. The hypothesis is verified by answering two research questions:

- What is social media and how can they be described as a system?
- How do users domesticate social media and what knowledge is obtained understanding the process through system theory?

The main areas of concern are system theory, domestication theory and social media. The method used answering the research questions is a theoretical approach, where the underlying basis of the research is using system theory, as the foundation and skeleton on which the rest of the theories are applied in the thesis. The approach is using the theories in a systemic context, thereby understanding the problems through the frame of reference of separate systems and as autopoietic processes. The domestication theory is thereby reframed to fit the new context of users and social media, and the implications the social media have on the relationships between users. Social media is understood as socially mediated systems, and analyzed as an autopoietic process, using Twitter as a case.

The result of the research has yielded following insights regarding the relationship between users and social media in the systemic context, thus verifying the hypothesis.

The internal structure and processes in social media are influenced by the relationship between the interface, the functions and the model that the media platform is organized around. In the specific design of the platform social affordances and constraints define the users possibilities for social interaction, and the communication that takes form through the platform. Social media reduces complexity towards the infinite amount of possible connections to other users and digital content available to the users, thus making it possible to observe and produce messages in the social mediated system.

Furthermore the relationships that are formed through social media are communities of interests where the digital content produced is pivotal in the domestication process. There incitement for users involving in the social system is based on other users creation of digital content on the platforms.

# Indholdsfortegnelse

Forord

## Kapitel 1

**Baggrund** 13

**Problemfelt** 15

Systemteori som erkendelsesinteresse 15

Domesticering som erkendelsesinteresse 16

Sociale medier som erkendelsesinteresse 17

**Hypotesen** 23

**Arbejdsmetode** 25

Systemteoriens forklaringsevne i forhold til sociale medier 28

Systemteoriens forklaringsevne i forhold til domesticering 29

## Kapitel 2

**Teoretisk fundament** 33

Maturana og Varela 33

Black box konsekvenser 34

lagttageren som erkendelsesgrundlag 37

**Systemteroretisk begrebsafklaring** 41

lagttagelsesoptik 42

Et sort sol system 43

## Kapitel 3

**Den Digitale Hverdag - Domesticering** 53

Domesticering 55

Et skift i relationerne 58

Moralsk økonomi 62

Magtrelationerne	64
Reducering af kompleksitet	69
Domesticering af sociale medier	70

## Kapitel 4

### **Sociale medier i brug** **73**

Optikken	73
Kritik af en definition	74
Sociale mediers trippelte artikulation	78
Social interaktion	79
Brug og betydning	79
Sociale affordances	81
Arbejdshypotesen	85

### **Sociale medier - et autopoietisk system** **87**

Fremgangsmåden	87
Optik, klasse og omverden	89
Organiseringen af systemet	90
Struktur	95
Netværk, processer, og produktion af komponenter	99
Selvregulering - Autopoiesis	103
Sociale medier forstået som et autopoietisk system	106

## Kapitel 5

### **Konklusion** **111**

### **Perspektivering** **117**

Systemteoriens potentiale som metode til brugerforståelse	117
Den opnåede indsigt i forhold til en design situation	118

## Appendix !

### **Litteraturliste** **123**

### **Bilag 2 - Twitter ordbogen** **129**



# Forord

Specialerapporten, som du skal til at læse, er kulminationen på fem års uddannelse på Aalborg Universitet. Arbejdet med rapporten har på mange måder været en lærerig proces, hvor systemteori, domesticering og sociale medier har fyldt hverdagen. Jeg har opnået en indsigt i et teoretisk felt, der strækker sig ud over rapportens endelige fokus, hvor især arbejdet med at forstå systemteorien har været en af udfordringerne, men som også har resulteret i en teoretisk ballast, der kan anvendes uden for universitetets rammer.

I forbindelse med tilblivelsen af specialet er der en række personer, jeg gerne vil takke.

*Tak til Claus for at have givet mig en solid vejledning igennem hele forløbet og derved været essentiel i forhold til sparring i svære situationer, og for at have indført mig i systemteoriens verden. Han skal også have tak for altid kun at være et telefonopkald eller en mail væk - selv i weekenden og på ferien i USA.*

*Tak til Thessa og Peter for de hyggelige stunder og diskussioner omkring alt mellem himmel og jord under specialeskrivningen.*

*Tak til Anders og Anders for de mange sjove telefonsamtaler.*

*Tak til Forhandling og Arbejdsmiljø for at være fleksible og støttende i at tilrettelægge mine timer og give mig frihed til at koncentrere mig om specialet, når det har været nødvendigt.*

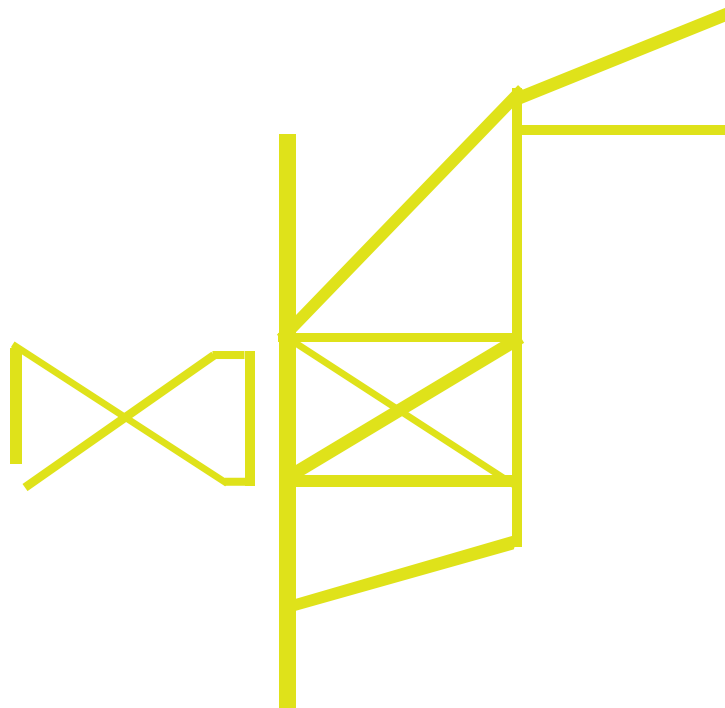
*Og sidst men ikke mindst en tak til Julia for rummeligheden og for at være det daglige friske pust i en ellers travl hverdag.*





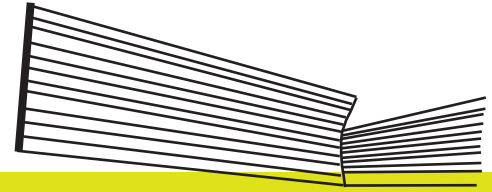
## Kapitel 1

# Baggrund, problemfelt og arbejdsmetode





## Baggrund



Vi deler vores hverdag, vores umiddelbare ideer eller indtryk gennem sociale medier. Vi kommenterer på, hvad andre deler om deres liv, vi deler videoklip, interessante historier eller opskrifter på mad på medierne. Vi diskuterer verdensnyheder, og vi danner grupper for at tilkendegive overfor andre, at man står sammen om en bestemt sag for at nævne en lille del af, hvad sociale medier bruges til. Det centrale er her, at vi kommunikerer med hinanden gennem de sociale medier.

Sociale medier som Twitter, Facebook eller LinkedIn er digitale mødesteder for mennesker, og medierne indgår i menneskers relation til hinanden. Mennesker og medier indgår dermed i en sammenhæng med hinanden, hvor mediet har en betydning for, hvordan mennesker er sammen med hinanden. Til forskel fra tidligere, hvor den medierede sociale interaktion foregik gennem eksempelvis telefonen, er de digitale sociale medier specielle i den henseende, at de er digitale. Det digitale betyder, at kommunikationen bliver påvirket af både menneskerne bag kommunikationen, men samtidig også af, hvordan det digitale medie repræsenterer kommunikationen. Telefonen påvirker naturligvis også kommunikationen gennem dens måde at repræsentere kommunikationen på, men det digitale repræsentationsformer er ubegrænsede, hvilket giver nogle særlige udfordringer. Det er et kompliceret forhold, som er interessant at undersøge nærmere.

Sociale medier bruges af mange brugere på tværs af kontekster og indgår i sammenhænge, som har med brugere at gøre - det kan opfattes som om, de sociale medier har sit eget liv, bestående af processer, der holder relationerne mellem brugere i gang og som dermed gør det relevant for dem at bruge de sociale medier. Processer, som foregår i de enkelte sociale medier, vil være interessante at forstå i forhold til en designproces, hvor udgangspunktet ofte er i brugeren, der bruger et socialt medie.

Sammenhængen mellem de to interessepunkter kan findes i nødvendigheden i at orientere sig mod brugeren i udviklingen af digitale produkter. Dette forhold eksemplificeres ud fra følgende casestudie. Som en indledende tilgang til specialrapporten var jeg og en medstuderende på en rundtur til forskellige

virksomheder i Danmark, der på hver deres måde arbejder med udvikling af digitale medieprodukter<sup>1</sup>. Turen gav en indsigt i, hvordan alle virksomhederne havde et fokus på brugeren. Lige fra simple usabilitytests til store analyser af brugernes situation som grundlag for designbeslutninger. Eksempelvis som inspiration i initieringen af et projekt (Designit) som løbende sparringspartner under udviklingen af computerspil (Limbo, LEGO) eller som tester af usability (Huge Lawn software). Brugeren bliver altså brugt i alle virksomhederne i et eller andet omfang. En indsigt i seks forskellige virksomheder er naturligvis ikke et udtømmende forhold, som kan underbygge, at alle virksomheder i Danmark orienterer sig mod brugeren, men det kan give en indsigt. Denne indsigt fortættede sig omkring det forhold, at det er vigtigt at have brugeren i centrum, når man designer medieprodukter. Indsigten anvendes derfor i denne sammenhæng for at sandsynliggøre, at brugeren på mange måder vil være en central parameter, når man designer digitale medieprodukter.

Jeg har en ambition om at arbejde med design og udvikling af produkter i mit fremtidige professionelle virke. Her vil sociale medier med høj sandsynlighed være en del af det marked, som der skal produceres produkter til. Derfor har jeg et ønske om at forstå sociale medier og de brugere, der anvender medierne i deres hverdag. For at kunne opnå denne forståelse er det nødvendigt at analysere de sociale medier og forstå sammenhænge i både det sociale medie og i de relationer, som brugere indgår i igennem dem. Og det er netop denne sammenhæng mellem brugere og sociale medier, hvor kimen til rapporten skal findes. For hvad er det for processer, der er i spil i de sociale medier? Hvordan kan det være, at brugere danner relationer igennem de sociale medier og hvad er det, der er særligt ved sociale medier, som gør at de eksisterer? Det er alle spørgsmål, som rapporten søger af afdække.

Det designmæssige perspektiv bliver ikke behandlet i denne rapport. Men det arbejde, der foretages i rapporten, skal bruges som en viden om området, som kan anvendes i fremtidige designsammenhænge. Derfor er formålet med denne rapport at opnå en indsigt i *fænomenet sociale medier* og forstå de relationer, mennesker indgår i igennem medierne.

De følgende afsnit har til formål at redegøre for problemet og for arbejdsproblemer, som er særligt interessante. Arbejdsproblemerne vil herefter blive behandlet teoretisk, hvorved problemet frames og behandles.

---

<sup>1</sup> Se evt. Bilag 1 - Oversigt over besøgte virksomheder, for at få et indblik deres tilgang til design og brugerinvolvering - der er tale om seks cases der i stikord opsummerer interviews med repræsentanter fra virksomhederne

## Problemfelt

Sociale medier er umiddelbart svære at begribe, for der er mange menneskelige faktorer i spil, som eksempelvis individuelle behov og rationaler for at indgå i et fællesskab eller præferencer for et specifikt socialt medie. Det medfører, at et socialt medie allerede er komplekst at overskue på et individuelt brugerniveau, især når det drejer sig om at forstå, hvordan et socialt medie fungerer i samspillet mellem brugere.

Sociale medier er komplekse, og der er et behov for at finde metoder til at forstå, hvordan relationerne hænger sammen i et overordnet perspektiv. Spørgsmålet er, hvad det er for mekanismer i relationen mellem brugeren og det sociale medie, der giver liv til sociale medier.

## Systemteori som erkendelsesinteresse

At sociale medier synes at have et eget liv, er som udgangspunkt en upræcis formulering til at beskrive sociale medier, for det konnoterer, at der er tale om en levende organisme, hvilket ikke er tilfældet. Formålet er dog i denne sammenhæng at se et socialt medie som et forhold, der kan beskrives med termer, som man også bruger til at beskrive liv, altså systemer, der formår at opretholde sig selv. I stedet for at betragte sammenhængene som levende kan man i stedet betragte det som et system. Et system, der betragtes ud fra interne processer, som er rensset for holdninger og andre menneskelige faktorer, som kan vanskeliggøre forståelsen. Med en systemteoretisk tilgang handler det ikke om den enkelte bruger, men derimod de processer som, brugere indgår i, i relationen til andre gennem de digitale sociale medier (herefter blot sociale medier).

Tidligere har jeg arbejdet ud fra hermeneutiske og fænomenologiske tilgange til problemstillinger under min uddannelse. Disse videnskabsteoretiske tilgange har haft den erkendelsesmæssige konsekvens at kunne anskue problemer fra subjektets *væren i verden* og dennes *rettethed* og *intentionalitet* mod fænomener i omverdenen. Det har dermed været muligt at forstå problemerne ud fra, hvad et fænomen var i

forhold til den iagttagelsesoptik, som var anlagt. Systemteori forklarer, hvordan erkendelse opstår gennem processer og indtager et *holistisk perspektiv* i forhold til problemer. Dette perspektiv er fordelagtigt at inddrage i forhold til ønsket om at kunne iagttage og beskrive relationerne mellem brugere og sociale medier som et samlet system, hvilket bliver yderligere udfoldet i Kapitel 2.

Rapporten bidrager til forståelsen af relationen mellem brugere og sociale medier som et *autopoietisk system* – et selvopretholdende system. Det betyder, at systemteori er det redskab, som bruges igennem rapporten til at belyse de forskellige problemstillinger, der tages op. Forståelse af og dermed også formidling af systemteori er også en stor del af rapportens fokus.

Den systemteoretiske tilgang til problemet afføder en række forhold, der er vigtige at være opmærksom på, herunder videnskabsteoretiske og analytiske forhold. Blandt andet er brugere og sociale medier forstået som to separate systemer, hvor der skelnes mellem *interaktionen* mellem systemerne og *processerne* internt i det enkelte system, mens sociale medier som system er forstået som *relationer* mellem brugere, hvor kommunikationen er socialt medieret (medieret via sociale medier). Det vil altså sige, at et socialt medie som eksempelvis Twitter i sig selv ikke er et socialt system, men derimod et mediesystem, der stiller et potentiale af sociale relationer – digitale tilkoblingsmuligheder til rådighed mellem brugere. Sociale medier forstået som et system er et centralt omdrejningspunkt i rapporten.

## Domesticering som erkendelsesinteresse

Samtidig vil domesticeringsteori blive anvendt for at udfolde forholdet mellem brugeren og det sociale medie. Domesticeringsteorien tager udgangspunkt i, hvordan brugere indlemmer digitale medier i hverdagen. Teorien udgør et begrebsapparat, der beskriver forhold mellem bruger og sociale medier. Det er et interessant område, for det kan fortælle noget om, hvordan brugeren forholder sig til de mange tilkoblingsmuligheder, som er tilgængelige på sociale medier. I den forbindelse sættes domesticeringsteorien i forhold til systemteorien for derigennem at kunne forstå forholdene mellem systemerne, *brugere og sociale medier* og for at omsætte de teoretiske domesticeringsbegreber til en systemisk kontekst. Det vil sige, at domesticeringsteori og systemteori tilsammen giver en ramme (framing), som danner grundlag for at beskrive relationen mellem brugere og sociale medier på en anderledes måde end den oprindelige domesticeringsteori. Ved at bruge systemteori sammen med domesticering kan forholdet mellem bru-



gere, de sociale medier som forbruges i hverdagen ses i en sammenhæng mellem brugerne selv og medierne, men også i forhold til relationen til andre brugere. Denne rapport er dermed også en teoretisk bearbejdning af, hvordan brugere kan forstås ved systemisk tænkning og hvordan denne tilgang kan udvide forståelsen af relationen mellem sociale medier og brugeren.

## Sociale medier som erkendelsesinteresse

Et socialt medie er afgrænset til udelukkende at omfatte digitale medier. Afgrænsning foretages ud fra to faktorer, dels på baggrund af at jeg i min uddannelse har digitale medier som et hovedfokus og dels fordi sociale medier som Twitter og Facebook har et vist potentiale i forhold til udvikling og design, som jeg formoder endnu ikke er udtømt. For at drage nytte af dette potentiale sættes sociale medier i forhold til systemteori, hvorved en ny indsigt i forhold til området opnås. Det vil sige, at ved at bruge systemteorien til at forstå sociale medier opnås viden om, hvordan sociale medier fungerer i relationen mellem bruger og medie. Det sociale medie er et mediesystem, der udgøres af brugeres kommunikation med hinanden, hvor kommunikationen opnås gennem digitale *meddelelser*. En meddelelse skal i rapportens optik forstås som en særlig form for kommunikation - en social handling, der kan *iagttages* af brugere.

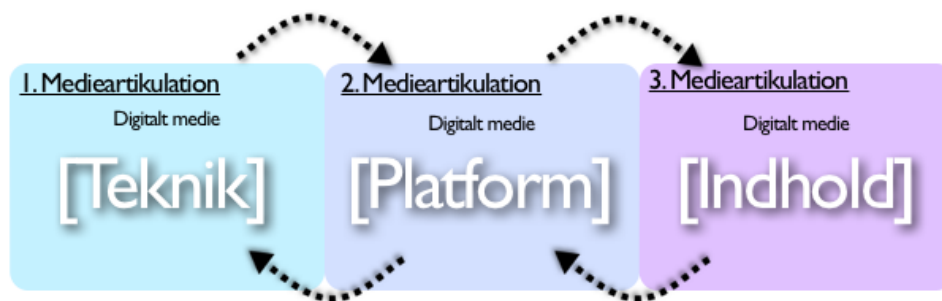
Samtidigt med at sociale medier betragtes som et system af kommunikation, skal de også forstås som digitale medier. Der er altså tale om et socialt system, hvor brugere kommunikerer med hinanden gennem sociale medier - *et socialt medieret system*, hvor mediet har taget form som et system - et system af meddelelser. Der er også tale om et mediesystem, hvor det sociale system kan tage en bestemt kommunikativ form igennem. I rapporten sondres der derfor mellem fænomenet sociale medier som et socialt medieret system og et socialt mediesystem. Abstraktionsniveauet kan forklares således, at når der tales om forhold ved sociale mediesystemer, handler det om mediets beskaffenhed som digital medieplatform, altså hvordan mediet er designet og hvilke muligheder for kommunikation der er til stede. Mens et socialt medieret system handler om, hvordan kommunikationen tager form i de muligheder, der er til stede i det sociale mediesystem. På den måde forstås fænomenet sociale medier ud fra flere optikker.

### Digitale medier

Der er som sagt nogle særlige forhold, der kendetegner digitale medier, som kræver en begrebsafklaring i forhold til forståelsen af området i rapporten. Betydningen af digitale medier skal forstås som indeholdende tre elementer: Som digital *medieteknik* (1), det fysiske objekt som eksempelvis en iPhone, digital *medieplatform* (2), der er det software som eksekveres fra medieteknikken som eksempelvis Twitter, og

det digitale *medieindhold* (3), som eksempelvis en statusopdatering eller en uploadet videosekvens. Se figur 2 for eksempler på de tre medieartikulationer. Grunden til, at der adskilles mellem de tre forhold, er, at det gør kommunikation omkring en beskrivelses- og designproces mere præcis, idet der peges på tre distinkte og interdependente kvaliteter ved sociale mediesystemer.

Det vil altså sige, at når der tales om digitale medier, skal det forstås som et begreb, der samlet dækker over de tre artikulationer: *teknik*, *platform* og *indhold*. Forholdet er gengivet i Figur 1 og i Figur 2.



Figur 1 - Det digitale medies trippelt artikulation (egen tilvirkning)

Både Niels Ole Finnemann<sup>1</sup> (Finnemann 2005, s. 26) og Silverstone & Haddon<sup>2</sup> (Silverstone & Haddon 1996, s. 62) anvender artikulationsbegrebet som en teoretisk måde at tale om digital teknik og det medierede indhold, hvilket er fordelagtigt til at forstå distinktionen mellem digitale mediers fremtrædelsesformer i denne sammenhæng, hvor digitale medier er omdrejningspunktet. Silverstone & Haddon beskriver begrebet artikulation således:

*"... de betydninger, som producers gennem teknologien, bliver kun tilgængelige, som et resultat af en forudgående artikulation af teknologien selv" (Silverstone & Haddon 1996, s. 62)*

<sup>1</sup> Niels Ole Finnemann: Professor, Dr.phil Institut for Informations og medievidenskab Aarhus Universitet.

<sup>2</sup> Roger Silverstone: Sociolog, Professor of Media and Communications, London School of Economics

Leslie Haddon: Dr. og senior researcher in the department of Media and Communication på London School of Economics and Political Science.

Definitionen dækker over teknikkens form og indhold, hvor betydningen af indholdet kun kan forstås gennem den foregående artikulation af teknikken, som indholdet formidles igennem. Det vil sige, at betydningen af indholdet er betinget af både teknik og indhold. Der er altså her tale om teknikkens *dobbelte artikulation*. Eksempelvis er forholdet mellem indholdet på et fjernsyn og selve fjernsynet dobbelt artikuleret. Det vil sige, at fjernsynet tillægges en betydning (1. artikulation) og dernæst tv-programmet (2. artikulation). Artikulationsbegrebet handler dermed om, at teknik og indhold begge har betydning og at hvert "led" artikulerer denne betydning igennem det andet "led". Det samme indhold kan altså artikuleres gennem forskellige teknikker. Et eksempel er forskellen på at se en film i fjernsynet og i biografen. Den dobbelte artikulation giver to forskellige oplevelser af det samme indhold.

Begrebets forklaringssevne er dog, i forhold til digitale medier, ikke udtømmende grundet det digitale medies evne til at indeholde et ubegrænset antal af fremtrædelsesformer. Det digitale medie er dermed forstået som et *betydningstomt informationelt tegnsystem* (Finnemann 2005, s. 70) eller et *Material without qualities* (Löwgren og Stolterman 2007, s. 3). Grundet det binære alfabet som tegnsystemet er opbygget af, kan det digitale medie i teorien antage alle tænkelige repræsentationsformer og indeholde alle andre typer af medier (Finnemann i Kolstrup 2010, s. 104). Det særlige ved et informationelt tegnsystem i forhold til et formationelt – eller blot formelt – tegnsystem som eksempelvis alfabetet er, at "0" og "1" i udgangspunktet ikke har nogen betydning. Forskellen mellem de to tilstande får først værdi, når mediemaskinen (computeren) er konfigureret (programmeret) af en udefrakommende instans. Alfabetet er konventionelt konfigureret, det informationelle kan konfigureres arbitrært. Det informationelle notationsystem er således et hypermedie i den forstand, at det er et løst koblet medie, der kan konfigureres (tage form) i princippet til et uendeligt antal mediesystemer.



Figur 2 - Det digitale medies trippelt artikulation udfoldet med eksempler (egen tilvirkning)

Derfor inddrages Finnmanns forståelse af digitale medier som en skriftliggørelse (heraf informationelt notationssystem) af computeren som medie, hvori mediet kan anskues som *trippelte artikulationer* af teknologien (Finnemann 2005, s. 26). I denne forståelse bliver det digitale medies evne til at repræsentere en form med et indhold, som har et indhold, taget i betragtning. Sat i denne kontekst betyder det, at den første artikulation (medieteknik) betinger forståelsen af den anden artikulation (medieplatformen, som eksekveres fra medieteknik), som igen betinger forståelsen af den tredje artikulation (det digitale indhold, som eksekveres gennem medieplatformen). Ved at anvende artikulationsbegrebet er der dermed skabt et begrebsapparat, som kan anvendes til at differentiere mellem de forskellige typer fremtrædelsesformer, det digitale medie kan antage og dermed også muligheden for at tale om forskellige aspekter af det sociale mediesystem som teknik, platform og indhold.

Et socialt medie er dermed forstået som et system af meddelelser (socialt medieret system) og som digitalt medie (socialt mediesystem). Sammenhængen mellem det digitale og relationen mellem brugere kan forklares på følgende måde.

## Et økomentalt system

Et socialt medieret system – et socialt system, der er konstitueret gennem mindst et socialt medie – kan betragtes som et økomentalt system, hvilket vil sige det mentale aspekt ved interaktionen mellem levende organismer. Begrebet kommer fra Gregory Batesons<sup>1</sup> forståelse af mentale aspekter ved økologien (Bateson 2000, s. 466). Her findes der to slags økologi - et biologisk, hvor grænserne er defineret af celler og et idé-økologisk forstået som kredsløb af ideer og tanker (Bateson 2000, s. 466). Sociale medier har med brugere at gøre, men ikke i deres fysiske beskaffenhed. Interaktionen foregår digitalt og kan forstås som ideer om relationer, da de ikke er konstitueret i den fysiske verden. Det er derfor ikke celler og membraner, der konstituerer grænserne, men derimod et netværk af processer, der udgør det socialt medierede system (Maturana 1975, s. 153). Reaktionen mellem komponenterne i socialt medierede systemer eksisterer altså udelukkende gennem udveksling af digitalt indhold (kommunikative meddelelser) på digitale medieplatforme forbundet af internettet.

Endvidere er kommunikationen mellem de enkelte komponenter i sociale medier medierede gennem et digitalt medie. Derfor indgår den sociale medieplatform som et særligt vehikel for kommunikationen. Socialt medierede systemer kan ikke eksistere uden en form for platform, hvorigennem kommunikation eller information om forskelle kan forløbe. Informationen er dermed også kendetegnet ved at være digital.

---

<sup>1</sup> Gregory Bateson: Engelsk antropolog, social scientist, lingvist, visuel antropolog, semiotiker og kybernetiker



# Hypotesen

Jeg har et ønske om at forstå fænomenet sociale medier. Det drejer sig om en forståelse af mediets opbygning og en forståelse af processerne, der foregår i mediet, når det er i brug. Der er tale om komplekse forhold, som er svære at begribe, hvorfor analyse af området er nødvendig. For at opnå den ønskede forståelse opstilles følgende hypotese i lyset af mine erkendelsesmæssige interesseområder, systemteori, domesticering og sociale medier.

## Hypotese

Ud fra en systemteoretisk optik kan sociale medier beskrives som socialt medierede systemer, hvilket giver mulighed for både at forstå mediets opbygning, såvel som dets brugssituationer.

Hypotesen afføder følgende arbejdsproblemer der besvares i rapporten:

Problem 1: Hvad er sociale medier og hvordan kan de beskrives som et system?

Problem 2: Hvordan domesticerer brugere sociale medier og hvordan kan dette forstås systemteoretisk?

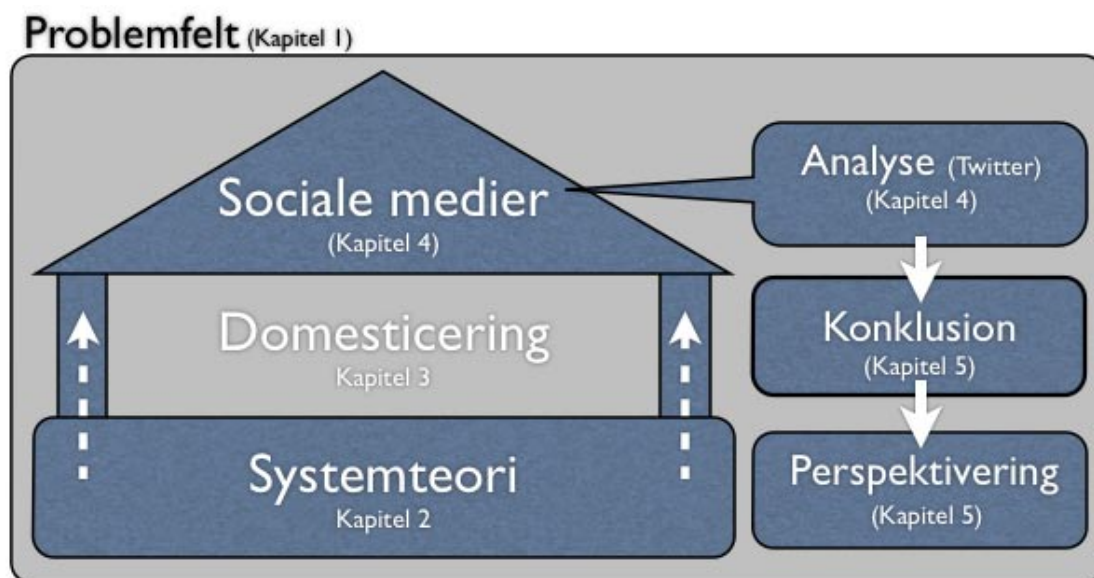
De to arbejdsproblemer sigter således mod at rammesætte hhv. domesticeringsteorien og sociale medier som overordnet koncept med det begrebslige fundament, der findes i systemteorien. Derudfra generes en optik, hvorved der søges at give belæg for, at den opstillede hypoteses påstand kan vurderes som rimelig og som en hensigtsmæssig rammesætning af forståelsen for sociale medier.





## Arbejdsmetode

I dette afsnit redegøres der for den arbejdsmetodiske tilgang til arbejdsproblemerne, der blev oplistet i forrige afsnit, hvilket videre afføder rapportens struktur. Derved redegøres for struktur og måden hvorpå teori, metode, databehandling og analyse tilsammen undersøger rapportens hypotese. Den overordnede opbygning af rapporten er illustreret i Figur 3.



Figur 3 - Oversigt over den overordnede struktur på rapportens opbygning (egen tilvirkning)

Figuren viser, at systemteori danner det teoretiske grundlag for rapporten og er derfor symboliseret som fundamentet for opbygningen af figuren (kapitel 2).

Herefter behandles domesticeringsteorien i lyset af det systemteoretiske fundament (kapitel 3).

De sociale medier er hovedomdrejningspunktet for rapporten og udgør toppen af figuren. De sociale medier bliver altså forstået med baggrund i de forrige kapitlers teoretiske bearbejdning af hhv. systemteori og domesticering (kapitel 4).

Udover de grundlæggende områder: systemteori, domesticering og sociale medier består rapporten af en analyse af sociale medier med Twitter som case, der også eksemplificerer den konstruerede teoris forklaringssevne i forhold til sociale medier (kapitel 4).

Rapportens hovedpointer samles op i en konklusion, hvor de holdes op med rapportens hypotese. (Kapitel 5).

Rapporten afsluttes med en perspektivering. Den opnåede indsigt tilføjes en anvendelsesdimension, hvor det vurderes, i hvilken udstrækning indsigten generelt kan anvendes i en konstruerende designproces (kapitel 5).

Arbejdsmetoden er endvidere formaliseret i figur 4, hvor områderne i rapporten er sat i forhold til hinanden. Modellen som formaliseringen er bygget op over, er inspireret af Lars Mathiassens<sup>1</sup> (2010) arbejde med at udtrykke logiske relationer i videnskabelige artikler. Jeg har modificeret modellen i forhold til, at jeg arbejder med en hypotese fremfor en problemformulering. Problemformuleringen (RQ), som er den oprindelige opbygning, er derfor udskiftet med et (H) for hypotese. Modellens forklaringssevne er, at den giver et overordnet overblik over, hvordan rapportens elementer er sat overfor hinanden og hvordan de enkelte områder sættes i spil for at udfolde hypotesen. Modellen er dermed en måde at konkretisere arbejdsmetoden til en arbejdsproces, hvor pilene illustrerer en hovedbevægelse i et iterativt og hermeneutisk arbejde.

---

<sup>1</sup> Lars Mathiassen: Dr. Techn. i Software Engineering, Aalborg Universitet og professor ved Georgia State University



Specialerapportens struktur søger dermed at danne grundlag for et teoridannende perspektiv for sociale medier og forståelsen af disse i både opbygning og brug. Arbejdsprocessen har derfor sigtet mod at besvare rapportens arbejdsspørgsmål ud fra et teoretisk fokus på følgende to primære områder:

- Systemteoriens forklaringssevne i forhold til sociale medier
- Systemteoriens forklaringssevne i forhold til domesticeringsteorien

Nedenfor gives en kort introduktion til denne teoretiske rammesætning, såvel som dets organisering ift. rapportens afsnit.

## Systemteoriens forklaringssevne i forhold til sociale medier

Området tager sit udgangspunkt i, at systemteorien skal kunne besvare forhold omkring sociale medier, hvor det sociale medie betragtes ud fra to optikker. Et socialt mediesystem og et socialt medieret system. For at besvare denne problemstilling tager rapporten udgangspunkt i Maturana og Varelas<sup>1</sup> systemteori, hvor systemer betragtes som autopoietiske systemer. Derfor tages der i kapitel 2 fat i systemteoretiske begreber, hvor de videnskabsteoretiske konsekvenser bliver forklaret og sat i forhold til den viden, som opnås gennem den systemteoretiske tilgang til sociale medier. Derudover vil Maturana og Varela danne et teoretisk fundament for den videre behandling af problemer i rapporten. Dette fundament er en teoretisk gennemgang af Maturana og Varelas systemteori, sat i forhold til naturfænomenet Sort Sol. Maturana og Varela bliver suppleret af Qvortrups<sup>2</sup> (1998) hyperkompleksitetsbegreb samt andre systemteoretikere i forhold til at forklare mentale perspektiver igennem Bateson (Bateson 2000 og 1979), kybernetik og Black Box af Ashby<sup>3</sup> (Ashby 1956 og 1958) og en overordnet forståelse af Batesons systemteori af Ølgaard<sup>4</sup> (Ølgaard 2004).

Denne teoretiske gennemgang af Maturana og Varelas systemteori danner grundlaget for den systemteoretiske forståelse. Dermed bliver systemteoriens forklaringssevne i forhold til sociale medier udfoldet ved at anvende systemteori som teoretisk fundament for udfoldelsen af rapportens hypotese.

---

1 Humberto Maturana: Dr. i biologi fra Harvard Universitet. Francisco Varela: Dr. i biologi fra Harvard Universitet

2 Lars Qvortrup: Professor. Syddansk Universitet. Center for Interaktive Medier

3 Ross Ashby English psychiatrist and a pioneer in cybernetics

4 Bent Ølgaard: cand.theol. og mag.art. i psykologi

## Systemteoriens forklaringssevne i forhold til domesticering

Området udfoldes ved at kritisere den oprindelige domesticeringsteori af Silverstone (Silverstone et.al 2005) i forhold til andre tilgange til domesticering, herunder Christensen<sup>5</sup> (2005) og Bakardjieva<sup>6</sup> (2006). Dermed opnås et begrebsapparat, som kan beskrive relationen mellem brugere og sociale medier. Begrebsapparatet er forstået som faktorer, der kan forklare interaktionen mellem brugeren og sociale medier som separate systemer. Dermed vurderes domesticeringsteoriens forklaringssevne i lyset af den systemteoretiske tilgang. Det betyder, at begreber som moralsk økonomi og meningsøkonomi bliver forstået i forhold til systemteoriens begreber. Besvarelsen af problemet bliver dermed en ny forståelse af domesticering i en systemteoretisk begrebsverden og hvordan sociale medier domesticeres.

For endeligt at sætte sociale medier i et systemisk perspektiv og dermed forstå sociale medier som systemer bliver der indledningsvis i kapitel 4 konstrueret en teoretisk tilgang til sociale medier, som bl.a. tager udgangspunkt i Kaplan og Haenlein (2009), Gibson<sup>7</sup> (1977), Norman<sup>8</sup> (1999), Finnemann (2005), Dourish<sup>9</sup> (2004) og Winograd og Flores<sup>10</sup> (1988). Den første del af kapitel 4 har til formål at opbygge et begrebsapparat og definitioner vedrørende fænomenet sociale medier, som kan videreføres i den anden halvdel af kapitlet, hvor den egentlige analyse af sociale medier foretages. For at udfolde arbejdsproblemet er den konstruerede teori om sociale medier udsat for Maturana og Varelas systemteoretiske begreber. Fremgangsmåden i analysen er at redegøre for, hvordan komponenterne i systemet tilsammen udgør en autopoietisk proces. Sociale medier forstås dermed som et socialt medierede system. I analysen, anvendes Twitter som case til at underbygge forståelsen af sociale medier som socialt medierede systemer.

---

<sup>5</sup> Lars Holmgaard Christensen: Forskningschef Sociale Medier, Danmarks Medie- og Journalisthøjskole

<sup>6</sup> Maria Bakardjieva: Assistant Professor of Communication and Culture at the University of Calgary

<sup>7</sup> J.J. Gibson: Amerikansk psykolog, der især har beskæftiget sig med visuel perception og kognition, fra Princeton University's Department of Psychology

<sup>8</sup> Donald Norman: professor emeritus of cognitive science at the University of California og Professor of Computer Science at Northwestern University

<sup>9</sup> Paul Dourish: Computer scientist kendt for sit arbejde i krydsfeltet mellem computer science og social science. Professor ved University of California, Irvine

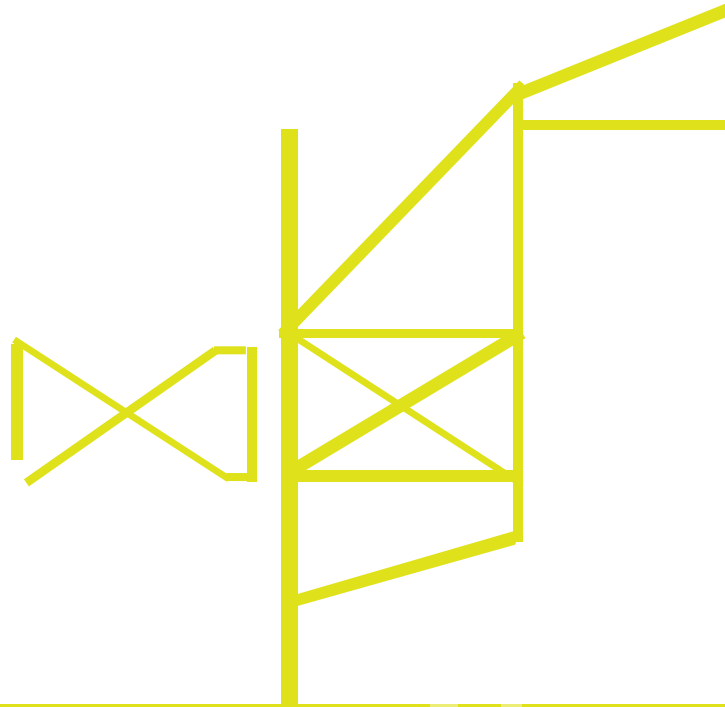
<sup>10</sup> Terry Winograd: Amerikansk professor i computer science ved Stanford University Fernando Flores: Philosophy professor, UC Berkeley





## Kapitel 2

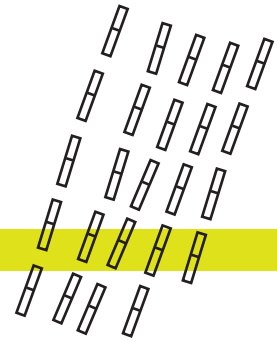
# Systemteoretisk fundament og begrebsafklaring







# Teoretisk fundament



Formålet med dette kapitel er at redegøre for systemteoretiske begreber og forhold, som er gennemgående for, hvordan systemteori skal forstås i rapporten. Det vil sige, at den videnskabssteoretiske tilgang med Maturana og Varelas systemforståelse bliver introduceret. Først argumenteres det for, at det netop er Maturana og Varela, der er anvendt, hvorefter systemteori og dets konsekvenser for den opnåede viden forklares. Fundamentet er samtidigt udgangspunktet for at kunne besvare rapportens arbejdsproblemer, dermed også hvordan fænomenet sociale medier kan forstås.

## Maturana og Varela

Det teoretiske udgangspunkt til systemteorien er overordnet baseret på Maturana og Varelas teori om autopoietiske systemer. Rationalet for denne teoretiske tilgang tager udgangspunkt i, at det er muligt at beskrive reaktionerne mellem brugere og sociale medier igennem de interne processer i et system gennem Maturana og Varelas begrebsapparat. Maturana og Varelas begreb om autopoiesis er udgangspunktet for andre systemteoretiske forståelser<sup>1</sup>, men det er kybernetikerne Bateson og Ashby, der har været inddraget som andre mulige teoretiske ståsteder i denne rapport. En tidlig arbejdshypotese havde omdrejningspunktet, at Batesons *Mind* begreb (Bateson 1979, s. 92) syntes at have en forklaringsevne i forhold til at forstå sociale medier som systemer. I systemet indgår brugere i relationer med andre, og derfor kunne systemer forstået som et Mind måske bidrage med mentale aspekter af systemforståelsen.

Både Maturana og Varelas systemforståelser opererer med selvkorrigerende og opretholdelse af systemet, hvorfor de to teoretiske ståsteder ligger tæt op af hinandens grundforståelse af systemer: *netværk af processer, af produktion af komponenter* (Maturana 1975, s. 153) og *I en mental proces skal virkningerne af en forskel betragtes som en transformering (dvs. kodede udgaver) af hændelser, der gik forud for dem*, (Bateson 1979, s. 92) er eksempelvis begge forhold, der beskriver, hvordan systemer er dynamiske og selvopret-

<sup>1</sup> Eksempelvis Niklas Luhmann og Lars Qvortrup

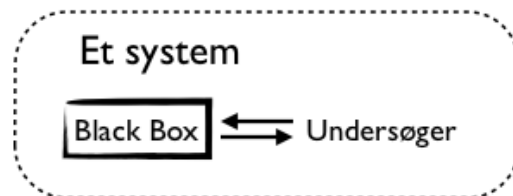
tende. Spørgsmålet er dermed, hvorfor det netop var Maturana og Varela, der blev den overordnede tilgang, hvis Batesons Mind begreb kan forklare samme principper? Svaret er, at autopoiesis i samspil med Maturana og Varelas distinktion mellem *organisation* og *struktur* på systemer bidrager med en forståelse, som er anderledes (mere nuanceret) i forhold til Batesons kriterier for Mind. Begrebsapparatet er på mange måder mere præcist i beskrivelsen af, hvordan et systems interne processer fungerer, hvor præcisionen sandsynligvis skyldes Maturana og Varelas naturvidenskabelige baggrund i biologien.

## Black box konsekvenser

Et andet aspekt ved systemteorien er, at der er forskellige måder, hvorpå et system kan defineres og dermed også hvilke erkendelsesmæssige udsagn der kan udledes fra systemet. En måde at se på et system, er som et forhold mellem en *Black Box* og en *undersøger*. Ashby beskriver forholdet således:

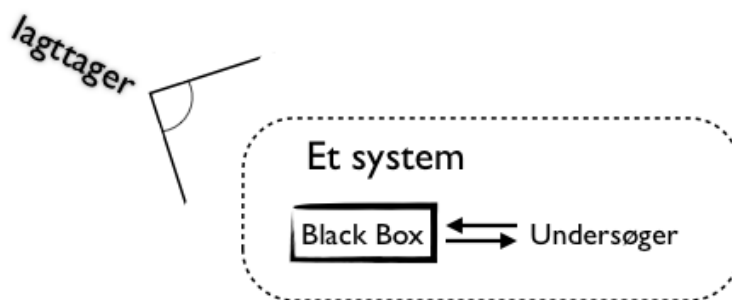
*Black Box teorien er blot teorien om virkelige genstande eller systemer, når vi - ved at sætte genstand og iagttager i relation til hinanden - er meget opmærksomme på spørgsmålet om, hvilken information der kommer fra genstanden, og hvordan den er opnået. Black Box teorien er derfor helt enkelt studiet af relationerne mellem undersøgeren og hans omverden, når vi fokuserer på strømmen af information. (Ashby 1956, s. 110)*

Det handler altså om at forstå, at man som undersøger af et system kobler sig til det, man undersøger og noterer sig de hændelser, der fremkommer ved sammenkoblingen. Sagt på en anden måde, påvirker undersøgeren Black Boxen, og Black Boxen påvirker undersøgeren, og til sammen udgør de et nyt system, hvor den anden ordens kybernetiske hypotese er den, at feedbacken imellem de to systemer kan bruges til at sige noget om det system, der undersøges. Dette kan illustreres på følgende måde:



Figur 5 - 1. ordens iagttagelsesniveau: Forholdet mellem Black Box og en undersøger (egen tilvirkning)

Informationen om systemet formuleres i form af mønstre, regelmæssigheder eller systematikker om systemet, hvorfor den viden man får om en Black Box, opstår gennem omformulering eller omkodning af informationen fra systemet (Ashby 1956, s. 89). Men for at forstå informationen, som undersøger og Black Box akkumulerer om hinandens indbyrdes relation, er det som sagt nødvendigt at anskue relationen som et nyt system, hvor man iagttager det nye system og derigennem samler information om forholdet mellem Black Box og undersøger. Dette illustreres således:



Figur 6 - 2. ordens Iagttagelsesniveau: Forholdet mellem Black Box og undersøger som system (egen tilvirkning)

Som illustrationen viser, påvirker iagttageren ikke systemet og vice versa, og det skal hermed også forstås således, at der opstår en forskel på, hvilket niveau forståelse om systemet etableres. Der er altså tale om dels en undersøger, som gennem *førsteordensiagttagelser* forsøger at opnå forståelse af et system, men samtidig også en *andenordensiagttager*, som studerer systemet; Black Box og undersøger og deres udveksling af information med hinanden (Ølgaard 2004, s. 178). Der er ifølge Ashby her tale om en særlig konsekvens ved at antage en systemteoretisk optik:

*“Hvis undersøgeren er en videnskabsmand, der undersøger den sorte kasse, så er vi [systemteoretikere] metavidenskabsmænd; for vi undersøger begge dele; vi arbejder på et fundamentalt forskelligt niveau” (Ashby 1958, s. 6)*

Der er altså tale om, at behandlingen af data opererer på to niveauer. Dels et førsteordensundersøgerniveau hvor den indsamlede information om systemet behandles og analyseres og dels et overordnet andenordensiagttagerniveau, et metaniveau hvor refleksion over det iagttagede sker i et holistisk perspektiv, hvorved en samlet forståelse af systemet opnås. Som udgangspunkt er denne måde af forstå systemer

på en fordelagtig måde at anskue systemer på, for med den tilgang er det muligt at forstå alting som et system, sålænge der er tale om en Black Box, en undersøger og en iagttager. Og om det fænomen man i sidste ende er interesseret i at forstå, er en Black Box, er et videnskabeligt valg af iagttagelsesoptik – et systemteoretisk tilvalg. Om dette valg så er videnskabeligt lønsomt, afhænger af kompleksiteten, det fænomen, der undersøges. Hvis det er en automatisk maskine, som man har kausal teori og metode til at beskrive og forstå, som man undersøger, så vil et andenordens-iagttagelsesniveau kun udgøre støj på resultatet af undersøgelsen; men hvis man undersøger autopoietiske systemer – her et socialt medieret system bestående af mindst et socialt medie og mindst to brugere – så kan andenordensperspektivet vise sig at være ganske videnskabeligt lønsomt. Det har i hvert fald været en bagvedliggende arbejdshypotese for arbejdet bag denne rapport.

Et problem med andenordenskybernetikken er, at det ikke er muligt at erkende noget indefra Black Box-en. Det er udelukkende information fra Black Boxen, som der kan foretages antagelser om, og dermed er det teoretisk set ikke muligt at fortælle om empiriske forhold og relationer inde i Black Boxen, hvilket igen vil sige de interne processer i systemet. Men det er alligevel muligt at udvikle teorier om, hvad der er inde i boksen. Teorien vil ikke beskrive de faktiske empiriske forhold, men stiller en *iagttagelsesoptik* til rådighed, som kan forklare og beskrive fænomener som Black Boxen. Det er netop det, systemteorien kan. Det at beskrive liv som autopoietiske systemer, har vist sig også at kunne udgøre et beskrivelses- og forståelsesformat på andet end liv, som var udgangspunktet for Maturana og Varela. Derfor er det også muligt at betragte sociale medier som sociale systemer, der er medierede igennem mediesystemer. Systemteorien stiller altså iagttagelsesoptikker til rådighed, som man så kan vælge at bruge, hvis man finder det videnskabeligt eller på andre måder lønsomt; men samtidigt ekskluderer den ikke andre optikker. Optikken er blot et tilbud blandt mange mulige, hvorfor sociale medier i denne sammenhæng betragtes ud fra forskellige optikker på mediesystemet og på det socialt medierede system. Og netop derfor er Maturana og Varelans tilgang, det primære erkendelsesmæssige udgangspunkt. Ved at betragte systemet som autopoietisk er det muligt at opnå en epistemologisk forståelse af processerne internt i systemet med det forbehold, at det er iagttagerens optik, som afgør, hvordan systemet erkendes.

## Iagttageren som erkendelsesgrundlag

Maturana og Varela opererer med to centrale definitioner på den videnskabelige iagttagere og hans beskrivelse af systemet. (1) Iagttageren vil altid være et menneske, der er i stand til at adskille sig selv fra den situation og de omgivelser, han vil beskrive. (2) Samtidig er det observerede altid en fortolkning foretaget af iagttageren, hvilket igen betyder, at det der erkendes omkring fænomenet, der undersøges, er opnået gennem fortolkning og ud fra den optik iagttageren har på systemet (Maturana 1975, s. 151). Forholdet beskrives således:

*All the distinctions that we handle, conceptually or concretely, are made by us as observers: everything said is said by an observer to another observer. (Maturana 1975, s. 151)*

Og suppleres ud fra definitionen på, hvad et system er:

*“A unity is any entity (concrete or conceptual) separated from a background by a concrete or conceptual operation of distinction.” (Maturana 1975, s. 151)*

At systemet adskilles fra en scene eller omgivelser, betyder, at iagttageren skal anlægge forskellige optikker på systemet, for at det kan fremstå fra omgivelserne. Et system er derfor defineret ud fra iagttagers optik på det. I stedet for en undersøger og en black box er der her tale om en iagttagere, der laver fortolkninger til en anden iagttagere.

Forholdet mellem Ashby og Maturana ligger dermed i, at erkendelse tager udgangspunkt i, hvilken optik der indtages på systemet og at det observerede fra systemet bliver fortolket af en iagttagere, der videregiver sin fortolkning til en anden iagttagere. Begge forståelser har samme videnskabsteoretiske konsekvenser, forstået på den måde, at der altid er tale om forholdet mellem en iagttagere og en anden iagttagere. Undersøgeren i Ashbys optik tilkobler sig en black box, hvilket svarer til Maturana og Varelas iagttagere, der igennem sin optik på systemet fortolker det observerede. Dernæst har begge teoretiske ståsteder en iagttagere, der iagttagere iagttagelsen. Der vil altid være tale om, at den erkendte viden omkring et system er en konsekvens af ens rolle som iagttagere og at man derfor må forholde sig til, at den opnåede viden er baseret på en bestemt optik.

I forhold til rapporten handler det altså om at (1)[iagttage], (2)[en iagttagelse af], (3)[socialt medierede systemer], og derfor må jeg være opmærksom på, at de resultater der fremkommer, også skal ses i lyset af min iagttagelsesoptik. Jeg indtager dermed en speciel optik som iagttager i form af en person med særlige forudsætninger og kompetencer for at forstå sociale medier, men samtidig også en optik som iagttager af den selvsamme undersøgelse.

Som iagttager af sociale medierede systemer betyder min baggrund som cand.it i interaktive digitale medier, at jeg som særligt kompetent inden for det interaktive digitale område, og som gennem applicering af viden om forskellige forhold ved sociale mediesystemer, samt viden om teoretiske indfaldsvinkler på emnet, påvirker min tolkning af sociale mediesystemer. Jeg indtager med optikken to roller i undersøgelsen. (1)En rolle som undersøger af, socialt medierede systemer, og (2) en rolle som systemteoretiker, der iagttager mine egne iagttagelser og må forholde mig til dem på et metaniveau. Netop derfor bliver der i rapporten tale om, at de resultater, der findes frem til, både skal ses på et niveau, hvor teori udgør optikken på systemet, men samtidig også på et metaniveau, hvor det fundne diskuteres ud fra et overordnet refleksivt perspektiv.

I rapporten anlægges der som førnævnt forskellige optikker på fænomenet sociale medier. Der er optikker, hvor teori beskriver fænomenet som et socialt mediesystem og optikker, der beskriver fænomenet som et socialt medieret system. Der er tale om at betragte fænomenet som adskilte systemer, hvor brugere kommunikerer gennem sociale mediesystemer. Kommunikationen udgør et andet system på et højere niveau - nemlig et system af kommunikation, som kaldes et socialt medieret system. Sondringen mellem de to optikker og det teori, der anvendes, er med til at skabe den forståelse omkring fænomenet, der akkumuleres gennem rapporten. Der er her tale om undersøgerniveauet, hvor optikkerne udgør indfaldsvinklerne på fænomenet, mens min rolle som systemteoretiker betyder, at den opnåede forståelse skal sættes i lyset af den systemteoretiske tilgang og hvad det har betydet for forståelsen.

Den indsamlede viden er opnået gennem mine valg og fravalg af teoretiske og metodiske tilgange. Det vil sige at den optik, som jeg har valgt at iagttage fænomenet sociale medier med, vil afgøre, hvordan fænomenet fremtræder for mig som videnskabelig iagttager. Det refleksive perspektiv bliver inddraget i form af en kritisk stillingtagen til den indsamlede viden i kapitel 5.

Det er nu redegjort for, hvordan den systemteoretiske tilgang har konsekvenser for den viden, der akkumuleres i rapporten og hvordan der tages højde for selv samme konsekvenser. I næste afsnit udfoldes Maturana og Varelas teori om autopoiesis, hvor de centrale begreber sættes i spil ved at forklare naturfænomenet sort sol.





# Systemteroretisk begrebsafklaring

Formålet med dette afsnit er at redegøre for autopoiesis i Maturana og Varelas optik.

Det helt centrale ved at forstå et system ud fra Maturana og Varela er at kunne forklare egenskaber ved en helhed, hvor relationen mellem enkeltdele tilsammen udgør en proces, der er større end de enkelte dele i systemet. Dette forhold kan eksemplificeres ved at betragte fænomenet sort sol som et autopoietisk system. Sort sol er et naturfænomen, hvor tusindvis af stjerner flyver sammen i spektakulære formationer.<sup>1</sup> Fuglene tilsammen fremstår og opfører sig som en samlet enhed, der tænker ens. Det virker altså som om, at de tusindvis af fugle er én enhed eller ét system med en eller anden form for fælles organisering – en kollektiv bevidsthed.

Grunden til, at jeg bruger sort sol eksemplet i stedet for at applicere teorien på fænomenet sociale medier med det samme, er, at eksemplet er en prototypisk og formidlingsvenlig måde at beskrive systemteori på. Jeg har selv fundet på eksemplet, og processen med at forklare sort sol som et system har været en del af min egen forståelsesproces i forhold til at forstå fænomener som systemer. Desuden er argumentet for at inddrage et eksempel, som er langt fra rapportens tema, at den sorte sol giver et godt eksempel på en række individer (stjerner), der indgår i en relation med hinanden, som tilsammen udgør et system, ligesom socialt medierede systemer udgøres af relationer mellem brugere. Billedet af en sort sol (figur 7) illustrerer relativt enkelt, hvad systemet består af, men hvor *kompleksiteten* i systemet samtidig er meget tydeligt, da kompleksiteten udgøres af tusindvis af fugles relation til hinanden. Sort sol som eksempel på et autopoietisk system kan dermed formidle teorien om autopoiesis ud fra relationen mellem stjerne og den kompleksitet de tilsammen indgår i i systemet.

---

<sup>1</sup> Sort sol definition, kilde: <http://www.pdfnet.dk/VisTekst.aspx?id=998#> den 24/7 2011

## Iagttagelsesoptik

Når et system skal forklares, må man forholde sig til den optik, man som iagttager af systemet indtager, når man observerer systemet, for det er igennem optikken, at iagttageren fortolker systemet (Maturana 1975, s. 151). I det følgende eksempel bliver fænomenet sort sol brugt til at forklare, hvordan enkeltdele i et system hænger sammen og hvordan et sådant system kan forstås som et system.

Som studerende af interaktive digitale medier, og i forvejen ikke besidder den store ornitologiske interesse vil jeg, med min beskedne viden om stære og sort sol fænomenet, have en bestemt optik på systemet. Det betyder, at følgende forklaring på systemet er påvirket af den (ikke)viden, jeg har om fænomenet, hvilket derfor også afspejles i forklaringen på systemet og de antagelser, jeg gør mig. Samtidigt har jeg en intention om at forklare sort sol fænomenet som en model på et autopoietisk system, hvorved særlige træk omkring systemforståelsen vil dominere den optik, rapporten i det efterfølgende har på sort sol fænomenet og i forlængelse heraf fænomenet sociale medier. En ornitolog vil med stor sandsynlighed lægge vægt på andre ting, grundet hans større og mere nuancerede viden om systemet og dets komponenter. Hans beskrivelse af sort sol fænomenets funktion vil derfor være anderledes end den følgende, grundet en anderledes optik - eller et andet udgangspunkt for observation af systemet. Det skal dog ikke forstås således, at den ene beskrivelse er mere rigtig end den anden, men blot at iagttageren gennem en anden optik på systemet får en anderledes beskrivelse af systemets funktion. Hos iagttageren fremtræder mønstre omkring systemet fra den samlede mængde information systemet, består af (Maturana 1975, s. 151).

Et system forstås altså ud fra den optik, iagttageren har på systemet og den viden der fremkommer er afhængig af denne optik. Netop fordi optikken er central for, hvordan systemets relationer fremtræder for iagttageren, er forklaringen på systemet aldrig udtømmende for hele systemets kompleksitet – det er et tilbud blandt et repertoire af iagttagelsesoptiker. Forklaringen vil derimod være en funktion af en specifik optik og en fortolkning af det observerede (på baggrund af optikken). Når der i det efterfølgende er gengivet modeller af systemer, repræsenterer de altså udelukkende en specifik optik, ikke hele systemet (Maturana 1975, s. 151). Dette forhold betyder ydermere, at nogle af de beskrivelser af mønstre, der fremkommer omkring systemet, kan have karakter af en intentionalitet ved systemet eller at systemet fremstår som en levende organisme. Dette er udelukkende fortolkninger, foretaget af

iagttagere. Systemet som sådan vil derfor ikke som dets komponenter (her stær) være psykologisk intentionelt rettet mod noget eller have et bevidst formål med at eksistere som system. Det er derimod i kraft af dets interne processer, der opretholder det og definerer dets grænser, at sådanne mønstre kan synes at fremtræde.

Systemet har ingen psykologisk bevidsthed. Det er kommunikativt autopoietisk og er dermed ikke bevidst om specifikke handlinger. Men en iagttagere vil kunne fortolke mønstre og observationer omkring systemet, der kan tolkes som, at systemet har et bestemt formål eller har en intentionalitet og som kan bruges til at forklare egenskaber ved system til andre end sig selv. Maturana forklarer forholdet således:

*“An explanation is always addressed by an observer to another observer. An explanation is an intended reproduction. A system is explained when the relations which define it as a unity are, either conceptually or concretely, intentionally reproduced.” (Maturana 1975, s. 151)*

Maturana beskriver endvidere, hvordan et system altid skal forklares og præsenterer dermed også et udgangspunkt for en metode til at analysere og fortolke et system:

*“(a) the distinction and identification of the unity or phenomenon to be explained; and (b) the conceptual or concrete reproduction, either of the organization of the unity or of the mechanisms and processes that generate the phenomenon to be explained.” (Maturana 1975, s. 151)*

Det er altså nødvendigt at forklare systemet ud fra optikken på systemet og ud fra enten organisationen eller de processer, der er kendetegnet ved systemet. Det betyder, at systemet skal beskrives som en helhed - eller en organisation af relationer. I de efterfølgende afsnit vil denne fremgangsmåde bruges til at beskrive naturfænomenet sort sol.

## Et sort sol system

Som figur 7 viser, danner organiseringen komplekse mønstre, og fuglene har ud fra rapportens optik et tilsyneladende fælles formål eller intention med organiseringen, og det er netop denne fælles organisering, som kan forstås som et system. Det vil formentligt ikke være muligt at forklare, hvordan stærene finder ud af, hvem der flyver hvor og hvorfor de flyver netop derhen, hvor de gør, hvis man vil forstå forholdet ud fra den enkelte stær uden at se på dens relation til de andre fugle. Hvorfra ved den enkelte

stær eksempelvis, hvordan den skal placere sig i forhold til de andre eller hvor de er på vej hen? Hvordan indgår stæren i forhold til disse spørgsmål? Svaret er, at den indgår i et *kommunikativt kredsløb* eller relation med de andre stære, hvor relationen mellem de enkelte fugle tilsammen bevirker, at sort sol fænomenet kan lade sig gøre.



Figur 7 - Eksempler på sort sol og en stær

Relationen mellem de enkelte stære afgør, at de har denne fælles organisering, som tilsammen er større end den enkelte stærs bevidsthed. Og det er netop relationerne i systemer, som autopoiesis omfatter. Systemet sort sol er ikke noget, der findes alene i den enkelte stær, hverken i dens krop eller i dens bevidsthed, men som heller ikke kan eksistere uden stærens krop og bevidsthed - sort sol findes *immanent* i relationen mellem stærene eller i deres materie og i kraft af at de enkelte stæres samlede organisering skaber en sammenhæng eller et kredsløb med mentale egenskaber. (Ølgaard, 2004 s. 201). Systemet kan altså ikke eksistere uden materien, men er samtidigt ikke forankret i det fysiske eller i materien. Maturana og Varela beskriver forholdet således:

*“Dannelsen af en enhed bestemmer altid et antal fænomener, der er tilknyttet de træk, der definerer den; [...] de fænomener, de skaber ved at fungere som autopoietiske enheder, er afhængige af deres organisation og den måde, hvorpå denne organisation opstår, og ikke af deres komponenters fysiske natur (som kun bestemmer deres rumlige eksistens.)” (Maturana og Varela 1987, s. 65)*

Det er derfor ikke stærens fysiske natur, der definerer systemet, men derimod er det de fænomener, der fremtræder for iagttageren omkring systemets organisation, hvor stæren kan indgå i organisationen som en komponent, der indgår i relation til andre stære. Der er dermed forskel på en stær i dens fysiske tilstedeværelse og på stærens som komponent i systemet, når systemet iagttages.

## Autopoiesis

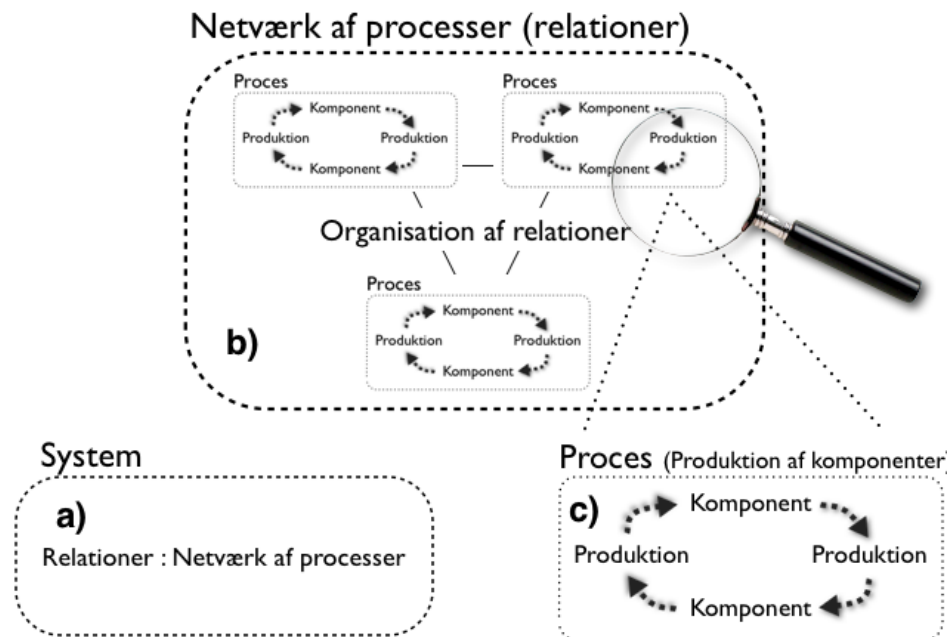
Ved at betragte sort sol som et system, er det muligt, ud fra rapportens optik, at iagttage systemet som en kollektiv rettedhed mod et givet formål, som f.eks. at flyve i flok, finde mad, eller at beskytte sig mod rovdyr. Det er ikke givet, at den enkelte fugl forstår rationalet for at flyve i flok eller beskytte sig mod rovdyr, for der er tale om en social adfærd, der har opstået gennem evolutionen. Det vil sige, at helheden ikke kan forklares af de enkelte dele alene. Det er mere - det er synergi eller en disipativ struktur, hvor komponenterne og i systemet, er styret af en logik, som de ikke selv rummer eller kan beskrive (Prigogine & Stengers 1985, s. 221). Der er her tale om to niveauer; et førsteordensniveau, hvor stæren befinder sig og et andenordens niveau, som udgør helheden af systemet.

Det er en kollektiv mental proces, som omfatter alle stærene i den sorte sol eller komponenterne i systemet, og systemet er organiseret omkring sig selv som system og opretholder sig selv overfor den omverden, systemet befinder sig i. Systemet kan dermed også forstås som et autopoietisk system, hvilket betyder, at systemet gennem sine kredsløb konserverer og opretholder sig selv (Maturana og Varela 1987, s. 11). Maturana definerer et autopoietisk system således:

*There is a class of mechanistic systems in which each member of the class is a dynamic system defined as a unity by relations that constitute it as a network of processes of production of components which: (a) recursively participate through their interactions in the generation and realization of the network of processes of production of components which produced them; and (b) constitute this network of processes of production of components as a unity in the space in which they (the components) exist by realizing its boundaries. (Maturana 1975, s. 153)*

Et autopoietisk system opretholder sig selv gennem et netværk af dynamiske transformationer, der konstituerer grænsen mellem systemet og dets omverden og samtidigt frembringer egne komponenter (Maturana og Varela 1987, s. 60). Denne dynamiske proces kan ikke adskilles uden at ødelægge systemet og skal dermed betragtes som en helhed.

Internt består systemets autopoiesis af *et netværk af processer af produktioner af komponenter*, der er *rekursive*, hvilket vil sige, at systemet opretholder sig selv gennem processerne - det er dermed netværkets, rekursive deltagelse, der holder systemet i gang. Relationen mellem komponenterne i netværket af processer definerer også grænsen mellem systemet og dets omverden ved at indgå i netværk, som er forskellig fra omverdenen (Maturana 1975, s. 153). Disse forhold vil i det efterfølgende blive brugt til, at forstå de interne og eksterne sammenhænge ved socialt medierede systemer. Følgende model viser ovenstående sammenhænge i et autopoietisk system:



Figur 8 - Autopoietisk system nedbrudt i delene: a) system, b) netværk af processer og c) proces (egen tilvirkning)

Figur 8 viser et autopoietisk system, nedbrudt i forskellige dele, illustreret ved a), b) og c). De tre dele skal ikke forstås som en sammenhæng mellem systemer, men derimod som at a) illustrer, at et system består af relationer, som igen er et netværk af processer. Disse netværk af processer er i b) vist som organiseret på en bestemt måde, hvor processerne, der producerer komponenter, definerer systemet. På illustration c) er et nærmere fokus på produktionen af komponenter, hvor det fremgår af modellen at komponenter indgår i produktionen af andre komponenter. Det er i denne proces eller rekursive deltagelse, at det autopoietiske system kan forblive et autonomt system og regulere sig selv (Maturana 1975, s. 153).

Når man vælger en systemteoretisk optik på et fænomen, skal man altså samtidigt vælge, hvilket niveau man vil iagttage fænomenet på, idet det kan forstås som processer i processer i processer etc., hvorved der er et rekursivt forhold mellem de forskellige niveauer af processer. De forskellige niveauer kan kvalificere hinanden, men kan som sådan også iagttages hver for sig.

## Organisering og struktur

Maturana og Varela skelner mellem *organisering* og *struktur*, når systemer skal beskrives. Dette er en vigtig pointe, for denne sondren mellem struktur og organisering er med til at forklare, hvordan systemer opretholder sig selv, selvom der foretages ændringer i det.

Organisation betegner de relationer, som må eksistere mellem delene i et system, for at det kan være medlem af en bestemt *klasse*. Struktur betegner de komponenter og relationer, som faktisk opbygger en bestemt enhed og gør dens organisation virkelig. (Maturana & Varela 1987, s. 60)

Det centrale i at forstå et system som autopoietisk er, at det dels har en organisation, der definerer systemet ud fra netværket af processer af produktionen af komponenter (Se figur 8) og dels en struktur, som omhandler selve realiseringen af organisationen forstået som produktionen af komponenter og komponenterne selv. I forhold til fænomenet sort sol betyder det, at systemet sort sol, er en bestemt klasse eller type af fugleformation, som har en bestemt organisering, der betegner fænomenet som et antal af stære, der flyver sammen i tætte formationer. Det vil altså sige, at organiseringen af systemet omhandler de grundlæggende principper for systemet eller ideen om systemet, der gør det til den specifikke klasse af system. Strukturen på systemet er den egentlige manifestation af organiseringen, hvilket vil sige, at strukturen af systemet sort sol består af de enkelte stære, der til sammen er fysisk ordnet i en tredimensionel struktur. Det vigtige i denne sammenhæng er, at ændringer i strukturen på systemet ikke ændrer på organiseringen af systemet. Det vil sige, at den enkelte stære kan udskiftes med en anden (eller dø) eller at antallet af fugle kan variere, uden at systemet som organisation ændres.

Hvis organisationen af systemet omvendt ændredes, hvor de grundlæggende principper for relationerne i systemet forandres, vil der ikke længere være tale om den specifikke klasse af system, sort sol, men der vil derimod være en anden klasse af system, som er forskellig fra sort sol-systemet. Når stærerene eksempelvis lander på jorden, forsvinder netværket af processer i systemet. Stærene har ikke længere samme relation til hinanden som før (fuglene flyver ikke længere sammen), og den sorte sol som organisation og system ophører med at eksistere. Det kan nu diskuteres, om stærene indgår i et nyt system, kendetegnet ved en anden organisation, men det essentielle her er, at der nu er tale om et andet system. Sort sol-systemet opstår igen, når en kritisk masse af stære igen letter, hvorved den samme organisering af relationerne mellem stærene gennem rekursiv deltagelse igen opstår, og systemet sort sol er dermed igen etableret.

### En forskel der gør en forskel

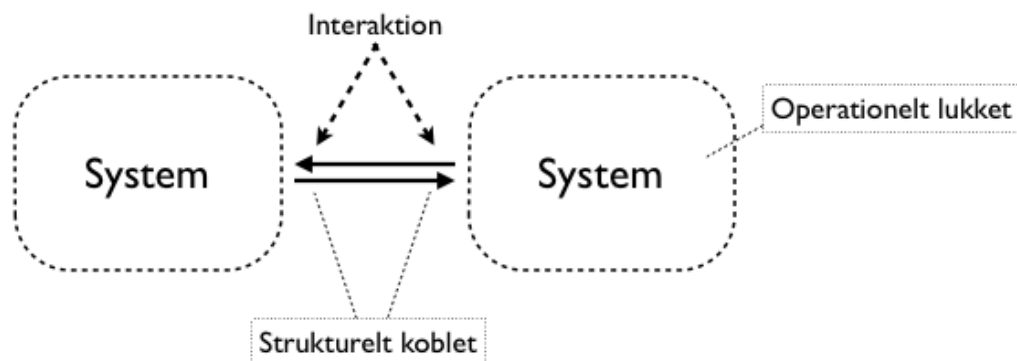
Der er flere forhold, som det er vigtigt at være opmærksom på i forhold til systemet og omverdenen. Det drejer sig om andre systemer i omverdenen, der indgår i interaktion med systemet og den *grænse*, som adskiller systemet fra omverdenen. Grænsen på systemet er som førnævnt defineret som det samlede netværk af processer. Det er altså ikke de pågældende fugle eller deres bevidsthed, der konstituerer grænsen, men derimod netværket af processer og dermed relationerne mellem stærene.

I forhold til sort sol systemet kan påvirkningen fra omgivelserne eksempelvis være i form af rovfugle, vindforhold eller årstider. Alle forhold som kan betragtes som systemer, der findes i omgivelserne. Hvis vi tager eksemplet med rovfuglen som system, så kan en rovfugl have en intention om at dræbe og æde stære, hvis den vel at mærke kan fange én. Rovdyrssystemet har, med den optik som anlægges på rovdyrssystemet, nu en intention og et formål med at indgå i relation til sort sol-systemet. De to systemer indgår i en form for kommunikativt kredsløb - en *interaktion*, hvor systemerne reagerer på forskelle fra hinanden. Grunden til, at det er forskelle, de reagerer på, er, at de enkelte systemer er lukkede for information og kontrol (Ashby 1956, s. 4) eller *operationelt lukkede* i deres organisation (Maturana og Varela 1987, s. 98). Det vil sige, at omgivelserne aldrig vil kunne ændre på organisationen på systemet. Rovfuglen vil eksempelvis aldrig kunne ændre på, at sort sol-systemet består af stære eller hvordan systemet er organiseret, derimod kan den ændre på strukturen gennem interaktion med systemet. Hvis rovfuglen eksempelvis fanger og spiser en af stærene, har den ændret på strukturen på den sorte sol ved at nedbringe antallet af fugle i systemet. Men derfor ophører systemet ikke med at være organiseret på samme måde som før.



Derimod er de *strukturelt koblede* (Maturana og Varela 1987, s. 87), hvilket betyder, at systemerne er åbne for energi og kan påvirke eller irritere hinanden gennem *forskelle, der gør en forskel*, men ikke direkte ændre på systemet. En forskel, der gør en forskel, kan forstås som information om en forskel til systemerne om hinanden (Bateson 2000, s. 315). Hvis forskellen gør en forskel, reagerer systemet på forskellen. I eksemplet med rovfuglen og sort sol-systemet kan information om, hvor rovfuglen befinder sig i luften, kunne påvirke den sorte sol til at ændre kurs eller formation for at undgå, at rovfuglen fanger og æder en eller flere af stjerne. Men denne påvirkning af sort sol-systemet sker kun i kraft af, at forskellen (rovfuglens position) gør en forskel for sort sol-systemet, (tolkning: er farlig for den sorte sol). Hvis ikke forskellen (positionen) havde udgjort en fare for fugleflommen, havde systemet ikke ændret sig i forhold til forskellen - den gjorde ikke en forskel.

I forhold til systemers interaktion med andre systemer i omgivelserne findes der altså forskelle, men det er kun i det øjeblik, at forskellen udgør en forskel, at systemet reagerer. Det interessante, når man betragter systemers interaktion med hinanden, er dermed ikke de enkelte systemer alene, men derimod hvordan de reagerer på de forskelle, der gør en forskel og hvordan de opretholder sig selv både inden for systemets grænse og i forhold til omverdenen.



Figur 9 - To systemer der interagerer med hinanden, operationelt lukkede og strukturelt koblede (egen tilvirkning)

Forklaringen på systemernes operationelle lukkethed og strukturelle kobling, tager udgangspunkt i, hvordan celler opstår, overlever og udveksler energi med cellens omverden og andre celler.

Denne energiudveksling kaldes *perturbation* (forstyrrelse) og forklarer, hvordan en celle er lukket omkring sig selv af en membran, som adskiller cellen fra omverdenen - det er det indre i cellen, der definerer den som celle. I cellens reproduktion af sig selv (autopoiesis), har den brug for energi. Det får den ved at være strukturelt koblet til andre celler eller omgivelserne. Den strukturelle kobling igennem membranen sikrer, at cellen kan få energi, og samtidig opretholde cellens organisation - den er operationelt lukket (Maturana og Varela 1987, s. 87).

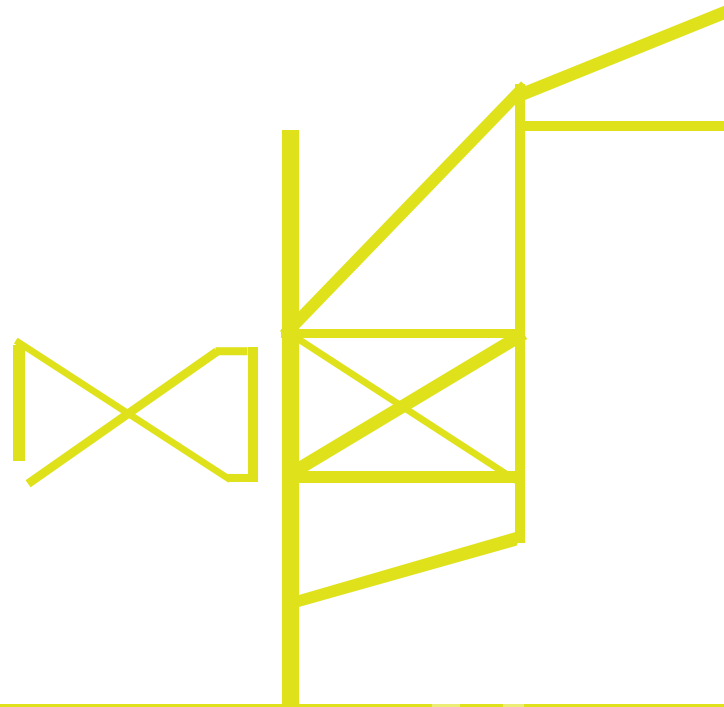
Som en afslutning på afsnittet kan systemteorien som framing for rapporten tages op, for netop dette afsnit illustrerer systemteoriens forklaringssevne, omend i dette tilfælde, ikke over for sociale medier som fænomen. Systemteori kan bruges til at beskrive alt fra termostater til naturfænomener, og som der senere bliver bevist, kan systemteori forklare sociale medier og de relationer, som brugere indgår i. Forklaringsevnen for systemteori er dermed en universel tilgang, hvor alt kan beskrives som systemer, selvom de umiddelbart er komplekse og svære at beskrive.

Der er nu redegjort for, hvordan Maturana og Varelas begreber skal anvendes. I de efterfølgende to kapitler anvendes systemteorien til at opnå en større forståelse af henholdsvis domesticeringsteoriens forklaringssevne i lyset af den systemteoretiske tilgang (Kapitel 3) og hvordan fænomenet sociale medier kan forstås som et autopoietisk system (Kapitel 4).



## Kapitel 3

# Domesticering

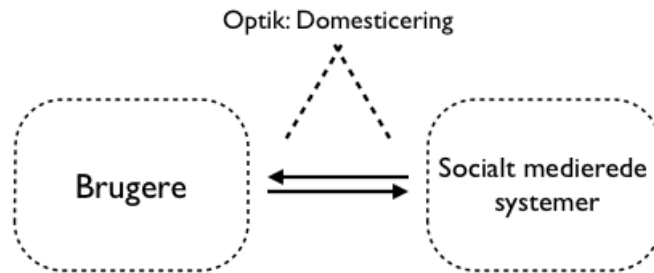




## Den Digitale Hverdag - Domesticering

I dette kapitel vil domesticeringsteori blive udfoldet for at forklare forholdet mellem brugeren og fænomenet sociale medier. Et af formålene med kapitlet er at kritisere den oprindelige domesticeringsteori i forhold til nye måder at forstå domesticering, set i lyset af de fremskridt, der er sket inden for digitale medier de seneste år og derigennem forstå hvordan brugere domesticerer sociale medier. Der vil altså være tale om, at der opbygges et begrebsapparat, der netop kan forklare forholdet mellem brugere og fænomenet sociale medier og hvordan sociale medier domesticeres. Der arbejdes derfor frem i mod en besvarelse af arbejdsproblemet: *Hvordan brugere domesticerer sociale medier og hvordan dette kan forstås systemteoretisk?* Samtidigt bidrager den opnåede indsigt også til at kunne forklare *hvad sociale medier er og hvordan de kan beskrives som et system.*

Derfor er et andet formål at sætte begrebsapparatet i forhold til den systemiske tilgang, hvor forholdet mellem brugeren og sociale medier forstås som *interaktionen mellem to systemer*. Begrebsapparatet bliver dermed den optik, som lægges på de to systemer, brugere og socialt medierede systemer. Der er tale om et socialt medieret system, for det er netop relationen mellem brugere, der er interessant i rapportens optik. Når dette forhold skal forstås som et system, er der tale om kommunikation mellem to psykiske systemer (et socialt system), der kommunikerer igennem et medie (et socialt mediesystem). Dette forhold er illustreret i følgende model.



Figur 10 - Optikken på fænomenet sociale medier (egen tilvirkning)

Domesticering forstås dermed som den proces, der binder de to systemer sammen og som kalibrerer forholdet mellem systemerne. Konsekvensen ved at se på interaktionen mellem to systemer er, at det ikke er muligt samtidig at sige noget empirisk om, hvordan de interne processer i systemerne foregår (det er en Black Box). Men som førnævnt er det muligt at udvikle en teori om det. Og det er netop denne iagttagelsesoptik, som den følgende diskussion af domesticering skal udgøre. Ved at anvende domesticering bliver der stillet en iagttagelsesoptik til rådighed, som gør det muligt at teoretisere om forholdene ved systemerne. Det vil sige, at relationen mellem husstand og meningsøkonomi omformes til at være en relation mellem brugere og socialt medierede systemer.

Afsnittet er en teoretisk udfoldelse af en hypotese om, at det især er i magtrelationen mellem brugerne i socialt medierede systemer, fremfor i husstanden, der har indflydelse på domesticeringsprocessen. Dette skyldes individualisering af familien, nye digitale relationer og adfærd og de digitale mediers udvikling og udbredelse.

Først introduceres den oprindelige domesticeringsteori af Roger Silverstone, hvorefter andre og nyere tilgange til domesticering bringes i spil i arbejdet med at tilpasse det teoretiske begrebsapparat. Argumentet for at tage udgangspunkt i den oprindelige teori frem for i de nyere forståelser af domesticeringer er, at Silverstones centrale begreber om især *moralsk økonomi* og *husstanden* er centrale omdrejningspunkter for den videre forståelse af sammenhængen mellem bruger og socialt medierede systemer.

## Domesticering

Begrebet domesticering eller 'at domesticere' drejer sig i begrebets oprindelige forstand om aktiviteten at tæmme vilde dyr <sup>1</sup>. I denne sammenhæng skal det dog forstås således, at brugere af medier *tilpasser og integrerer* - altså domesticerer nye medieteknikker og dermed også digitale medier til deres hverdag. I det efterfølgende skal digitale medier forstås som medieteknik, medieplatform og medieindhold (jvf. "digitale medier", Kapitel 1). Berger et.al. beskriver domesticering således:

*"At a metaphorical level we can observe a domestication process when users in a variety of environments, are confronted with new technologies. These 'strange' and 'wild' technologies have to be 'house-trained'; they have to be integrated into the structures, daily routines and values of users and their environment."* (Berker et.al. 2006, s. 2)

Domesticeringsbegrebet, der tages udgangspunkt i, er oprindeligt udviklet af Roger Silverstone, Eric Hirsch og David Morely (Silverstone et.al. 2005). De har et medieetnografisk afsæt i teknologiers rolle i hjemmet og de magtforhold, som eksisterer internt i husstanden. Magtforholdene har betydning for, hvordan det pågældende nye digitale medie indoptages i husstanden og samtidig hvordan det pågældende medie kommer til at indgå og omdefinere husstanden. Denne integration foregår i husstandens moralske økonomi, hvor den egentlige domesticering foregår (Silverstone et.al. 2005, s. 18-23). Den moralske økonomi i Silverstones optik drejer sig om, at magtstrukturer og værdisæt i husstanden er betydningsbærende for domesticeringen af de digitale medier:

*"The household is a moral economy because it is both an economic unit, which is involved, through the productive and consumptive activities of its members, in the public economy, and at the same time it is a complex economic unit in its own terms."* (Silverstone et al. 2005, s.16)

Husstanden er ifølge Silverstone et al. forbrugere af varer, der produceres af virksomheder og tilbydes på et marked. Domesticeringsprocessen og den moralske økonomi er dermed influeret af kræfter og forhold, som relaterer sig til forbrug af varer og dermed også økonomiske rationaler for valg af medieteknikker, hvor tilgængelighed og udbud/efterspørgsel er vigtige faktorer. Desuden kan den moralske økonomi forstås som en form for *ligevægtstilstand*, som forsøges opretholdt af husstandens medlemmer. Moralsk økonomi kan dermed forstås som forhold, der opretholder husstandens autonomi og identitet i forhold til at være en økonomisk, social og kulturel enhed – såvel internt i husstanden som eksternt

---

<sup>1</sup> Domestication: 1630s, of animals; 1741, of persons, "to cause to be attached to home and family;" from M.L. domesticatus, pp. of domesticare "to tame," lit. "to dwell in a house," from domesticus. Kilde: <http://www.etymonline.com>

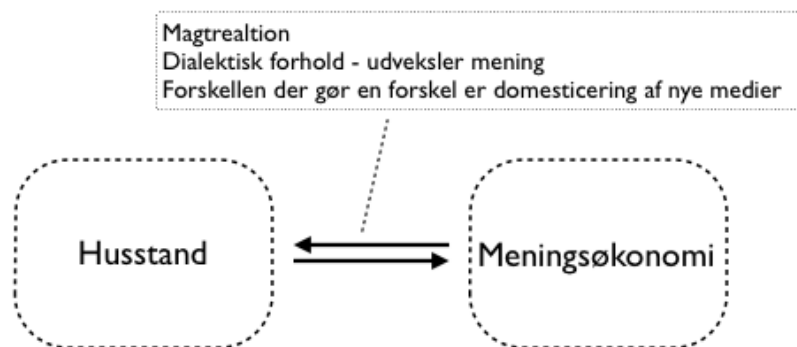
mod omverdenen (Silverstone et.al. 2005, s. 16). Der er her tale om to magtrelationer, den ene er, hvor ligevægtstilstanden er rettet mod den interne kultur i husstanden, men der ligger også en relation mod det offentlige rum, kaldet *meningsøkonomien*. Lars Holmgaard Christensen beskriver meningsøkonomien således:

*"I forhold til betydningsdannelse og meningstilskrivelse, så er de formelle meninger, 'objektive' sociale kategorier, noget som husstanden trækker på som en form for kreativ input til den meningstilskrivelse, som husstanden selv bidrager med til i forhold til den formelle meningsøkonomi." (Christensen 2005, s. 46)*

Den enkelte husstand og den moralske økonomi bliver påvirket af og indgår i en vekselvirkning mellem de interne relationer og magtstrukturer mellem husstandens medlemmer og de eksterne påvirkninger fra offentlige meningsøkonomi. Der er tale om, at den enkelte husstands moralske økonomi gennem introduktionen af nye medier både påvirker den samlede meningsdannelse, der foregår i meningsøkonomien, samtidig med at den selv bliver påvirket af den samme meningsdannelse. Man kan derfor forstå meningsøkonomien som mange husstandes moralske økonomier, der sammen påvirker hinanden i en form for dialektisk forhold, hvor mening og betydning udveksles mellem de enkelte husstande, som tilsammen udgør meningsøkonomien.

## Husstanden og meningsøkonomien

Indtil nu er der blevet præsenteret forhold, hvor husstanden indgår i en relation med et særligt system kaldet meningsøkonomien. Dette forhold kan opstilles som interaktionen mellem to systemer, hvilket er illustreret i figur 11.



Figur 11 - Husstand og meningsøkonomi som to systemer i interaktion med hinanden (egen tilvirkning)



Husstanden skal forstås som et socialt system, hvori psykiske systemers (husstandens medlemmer) meningstilskrivelse udgøres af den moralske økonomi. Meningsøkonomisystemet er også et socialt system, men hvor relationerne i systemet udgøres af husstandssystemer. Begge systemer er altså sociale systemer, hvor mediet, der kommunikerer igennem, er domesticeringsprocessen.

Når man ser på interaktionen mellem de to systemer, er det ifølge domesticeringsteorien tale om en magtrelation og et dialektisk forhold mellem systemerne, hvor forskellen, der gør en forskel, er de medier, som domesticeres i husstanden. Forskellen eller introduktionen af et nyt medie i husstanden får husstandssystemet til at reagere og indgå i en strukturel kobling til meningsøkonomien. Her får informationen om forskellen meningsøkonomisystemet til at reagere ved at informere om forskelle tilbage til husstandssystemet. Den strukturelle kobling kan dermed forstås som en form for magtrelation, der opstår mellem systemerne.

Ifølge domesticeringsteorien indgår husstandene i relation med meningsøkonomien og er samtidig en del af den. Introduktionen af nye medier bliver den energi, som tilføres husstandssystemet og som får systemet til at reagere, men som samtidig også får meningsøkonomisystemet til at reagere. Her kan udvekslingen af information mellem systemerne forstås som en forskel i magt eller meningstilskrivelse mellem systemerne. Hverdagssystemet reagerer på de forskelle, der gør en forskel fra meningsøkonomien og omvendt reagerer meningsøkonomien på forskelle fra hverdagssystemet, hvorved magtforholdet mellem systemerne opstår.

### Den moralske økonomis ligevægt

Der er endvidere tale om en ligevægt i systemet, som opretholdes af den moralske økonomi. I forhold til den moralske økonomi kan den forstås som en proces, der konstant foregår i hverdagssystemet, og den kan dermed opfattes som en del af den autopoietiske proces i systemet. Samtidig udgøres husstanden af en bestemt organisering, der betyder, at den moralske økonomi i husstanden udgør relationerne mellem de psykiske systemer i systemet og dermed også definerer husstanden som system. Meningsøkonomien forstået som autopoietisk system skal forstås som en proces, hvor husstandssystemernes relation til hinanden udgøres af en udveksling af mening og betydning, hvorved det sociale system opretholder sig selv.

De to begreber moralsk økonomi og meningsøkonomi kan altså hjælpe med at forklare relationerne mellem systemerne. Dog er selve de magtstrukturer, der definerer den moralske økonomi i Silverstones oprindelige udlægning ikke længere på samme måde gældende, som da begrebet blev defineret i sin op-

rindelige form. Dette postulat udfoldes i det følgende afsnit, som søger at sandsynliggøre, at husstandens moralske økonomi ikke som tidligere er defineret af magtstrukturer mellem familiens medlemmer. Det handler i højere grad om individet og dennes relation til andre individer i sit netværk. Den moralske økonomi bliver dermed sat i lyset af ændringer i adfærd, når det kommer til digitale medier.

## Et skift i relationerne

Det førnævnte skift i hvordan husstanden er defineret i dag i forhold til for bare få år siden, er todelt. På den ene side er der sket et skift i relationerne mellem husstandens medlemmer og de betydningsbærende magtstrukturer, da de ikke på samme måde som tidligere er defineret af familiære relationer, og på den anden side har udviklingen inden for digitale medier betydet en øget mangfoldighed af tilgængelige teknikker og platforme samt en større mobilitet. Samtidig har rapporten en ambition om at beskrive fænomenet sociale medier frem for at orientere sig omkring de familiære magtrelationer, der som førnævnt kendetegner domesticering og den moralske økonomi. Derfor vil individets frigørelse fra disse rammer og magtforhold forklares i det efterfølgende og samtidigt søge at beskrive, hvorledes domesticering sker på baggrund af brugerens moralske økonomi. Første skridt er at se på, hvordan udviklingen i digitale medier har influeret individet og dennes brug af medier.

### Mobilitet og tilgængelighed

Digitale medieteknologier er blevet mobile og er derfor noget, man potentielt kan have med sig overalt i sin hverdag, og samtidig har flere og flere et personligt digitalt medie. Tal for 2010 viser, at 28 % af familierne i Danmark havde mere end én computer pr. familiemedlem, mens 33 % havde én pr. familiemedlem. Det vil altså sige, at der er en tendens, der viser, at der kommer flere medieteknikker i hjemmene (Dansk Statistik 2011, s. 8). Samme stigende tendens kan ses i forhold til bærbare medier, hvor 47 % af den danske befolkning bruger mobilt internet i 2010. (Dansk Statistik 2011, s. 20).

## Mobil eller trådløs adgang til internettet i Danmark. 2008-2010

	2008	2010	2008	2010
	— pct. af befolkningen —		— pct. af internetbrugere <sup>1</sup> —	
<b>Bruger mobilt internet (uanset apparat) ...</b>	<b>36</b>	<b>47</b>	<b>42</b>	<b>54</b>
Håndholdt computer (PDA/palmtop) .....	2	7	3	8
Mobiltelefon - 3G (UMTS) .....	6	15	7	17
Mobiltelefon - 2G (GPRS) .....	11	12	13	14
Bærbar computer med trådløs internetadgang (fx via USB-modem eller indstikskort) .....	27	40	32	45

<sup>1</sup> Internetbrugere defineres som de, der har brugt internet i de seneste tre måneder. De svarer til hhv. 84 og 88 pct. af befolkningen mellem 16-74 år i 2008 og i 2010.

Figur 12 - Mobil eller trådløs adgang til internettet i Danmark Kilde: Dansk Statistik 2011 s. 20

Den digitale brugssituation er derfor ikke længere situeret i en specifik fysisk kontekst, som eksempelvis at sidde foran en stationær computer hjemme på arbejdsværelset om eftermiddagen efter arbejde, hængt op på rutiner i hverdagen, der nødvendigvis involverer resten af familien. Nu er det digitale medieforbrug i høj grad *personligt* og *situeret* i forhold til individets forhåndenværende behov, hvor medier bruges "når der er tid eller lyst" uafhængigt af situation eller fysiske forhold. Det handler altså i høj grad om, hvor og hvornår man tilgår medierne og at forstå de forskellige brugskontekster, som mediet potentielt indgår i.

### Tilkoblingsmuligheder

Samtidig er mangfoldigheden af medieteknikker blevet større end tidligere i takt med udviklingen og udbredelsen af de digitale medier. Mulighederne for adgang til sociale interaktioner er i høj grad defineret af medieplatforme - altså software og programmer, der eksekveres igennem medieteknikken frem for eksempelvis på tidligere generationer af mobiltelefoner, hvor man enten kan sende en sms eller kommunikere ved at ringe op. Tidligere generationers mobiltelefoner har altså begrænsede *sociale tilkoblingsmuligheder* i forhold til eksempelvis smartphones, som kan eksekvere software og tilgå internettet. Grundet det digitale medies løst koblede egenskaber kan den sociale interaktion foregå gennem digitale

platforme som eksempelvis Facebook eller Twitter. Tjenesten er tilgængelig stort set uden omkostninger, så længe man har en medieteknik, der understøtter, at medieplatforme kan eksekveres fra den. Dermed er der et potentielt ubegrænset udvalg af digitale medieplatforme og sociale tilkoblingsmuligheder, der kan indgå i domesticeringen af digitale medier.

Det potentielt ubegrænsede udvalg af digitale medieplatforme og tilkoblingsmuligheder kan anskues ud fra Lars Qvortrups begreb om *hyperkompleksitet* (Qvortrup 1998, s. 26). Her er det *informationssamfundet*, der beskrives som hyperkomplekst, grundet det principielt ubegrænsede antal tilkoblingsmuligheder og at man som bruger skal navigere og sortere i en tilsvarende principiel ubegrænset mængde af information. Derfor afføder tilkoblingsmulighederne også den konsekvens, at det enkelte individ skal kunne navigere i hyperkompleksitet ved at *reducere kompleksitet*. Og det er netop her, hvor de digitale medier kan hjælpe til med denne udfordring. Et forhold der uddybes yderligere senere i afsnittet

Dermed er det ikke sagt, at medier skiftes oftere ud end tidligere og at relationen og loyaliteten overfor platformen er mindre, end hvis der var tale om eksempelvis en klassisk mobiltelefon. Det handler snarere om at udvalget af potentielle medieplatforme betyder, at den enkelte i høj grad har mulighed for at indgå i en ubegrænset mængde af sociale interaktioner i forhold til tidligere. Tilkoblingsmulighederne tidligere, altså før de tilgængelige medier var bærbare og digitale, var relativt begrænsede og havde et økonomisk parameter, mens tilkoblingsmuligheder i dag er næsten ubegrænsede og gratis (flatrate). Tilkoblingsmulighederne i dag er interessante i forhold til måden, hvorpå individet kan indgå i og opretholde digitalt medierede relationer til andre i netværket, altså indgå i socialt medierede systemer. Det er et skridt på vejen til at forstå den moralske økonomi i en kontekst, der er domineret af muligheder og individualitet.

## De nye digitale relationer

For at beskrive hvordan socialt medierede systemer omdefinerer måden, hvorpå sociale relationer i forhold til tidligere konstitueres, tages der udgangspunkt i Arnold Browns artikel<sup>1</sup> "Relationships, Community, and Identity in the New Virtual Society" (Brown 2011). I artiklen beskriver han tendenser for, hvordan digitale relationer på mange måder bliver stærkere i takt med udbredelsen af sociale medier - forstået som socialt medierede systemer. Disse relationer vil dermed også være betydningsfulde i forhold til, hvordan brugere domesticerer sociale medier. Brown beskriver forholdet således:

---

<sup>1</sup> Arnold Brown: Chairman of Weiner, Edrich Brown Inc. and co-author and the Future Think: How to Think Clearly in a Time of Change

*“Especially for young people, relationships made in virtual space can be just as powerful and meaningful as those formed in the real world”. (Brown 2011, s. 30)*

Det handler altså om, at relationerne i socialt medierede systemer kan være lige så betydningsfulde som relationer, der er skabt i den fysiske verden, hvilket underbygger rationalet for at se på den moralske økonomi ud fra magtstrukturer, der også ligger uden for familien. Dermed er det også meningsfuldt at søge en forståelse af, hvordan relationer påvirker socialt medierede systemer. Brown taler endvidere om, at de digitale relationer kan forstås som enten *stærke eller svage sociale bånd*:

*“[...] strong ties of family members and those with shared values, beliefs, and identities; and weak ties to acquaintances and other people with shallower connections. [...] the Internet and, in particular, mobile devices are enabling the strong community ties to be reinforced, often at the expense of the weak ties. [...] Aside from strengthening ties to family and close friends, people are using the technology to find others with whom they share important affinities, ranging from genomes to beliefs to lifestyle choices.” (Brown 2011, s. 30)*

Det er altså relationerne mellem familiens medlemmer og ligesindede i netværket, der karakteriserer de stærke relationer. Her er det vigtigt at pointere, at ligesindede i netværket skal forstås som personer, man deler interesser og værdier med og at det er på grund af dette *interessefællesskab*, at man opretholder relationen i socialt medierede systemer.

En stærk relation kunne eksempelvis være til ens venner og omgangskreds, som man ud over at have kontakt med i den fysiske verden, også har sociale relationer til via socialt medierede systemer. De svage relationer kendetegnes af bekendte, hvor der ikke på samme måde er tale om et interessefællesskab, men at man af forskellige grunde er forbundet til dem gennem netværket i systemer. En svag relation kunne eksempelvis være en gammel klassekammerat fra folkeskolen, som man er blevet “venner” med via Facebook. På et tidspunkt kunne det have været en stærk relation pga. interessefællesskabet ‘at gå i skole sammen’. Men når dette interessefællesskab ikke længere er en del af hverdagen, er det ikke relevant at indgå i en relation med vedkommende, hvorved relationen bliver svag. Der sker altså koblinger i socialt medierede systemer, der forandrer relationen mellem brugerne.

Om en relation er stærk eller svag, er altså også bestemt ud fra, hvor relevant det er at indgå i et interessefællesskab. En vigtig pointe er her, at selvom der er tale om svage relationer, er brugere stadig koblet med netværket med de svage relationer i det socialt medierede system, og hvis det bliver relevant, potentielt kan indgå i nye stærke relationer. Stærke og svage relationer er altså situationsbestemte og

bestemmes i forhold til relevans for brugeren. For at forstå relationerne i socialt medierede systemer kan de betydningsbærende faktorer forstås som værende enten af familiær karakter eller gennem interessefællesskaber. Interessefællesskaberne er særligt interessante, for de skaber en kobling mellem de enkelte individer i netværket og er et incitament til at opretholde en relation.

Brown beskriver endvidere en ændring i adfærden i forhold til digitale medier:

*“Young people will not, as their elders did, simply adapt to the technology. The new youth cyberculture will continue to find ways to adapt the technology to their needs and desires.” (Brown 2011, s. 30)*

Det forhold, at man ikke tilpasser sig teknikken, men at teknikken tilpasses til egne behov, er endvidere et argument for, at domesticeringsteorien i sin oprindelige form ikke har den samme forklaringssevne som tidligere. I Silverstones udlægning er det igennem domesticeringsprocessen, at et medie blev tilegnet og tilpasset husstanden i den moralske økonomi. Det centrale i citatet er, at adfærden i forhold til digitale medier har ændret sig og går fra at være koncentreret om det egentlige medie til at handle om brugssituationen eller den betydning, som mediet har i brugerens hverdag. I forhold til Silverstones oprindelige udlægning kommer det primære i tilgangen til domesticering til at handle om, at det digitale medie tilpasses *individets behov*, frem for at mediet skal tæmmes og tilpasses i husstanden.

## Moralsk økonomi?

Domesticering handler i sin oprindelige forstand om at skabe stabilitet i mediebrugen. Et nyt medie introduceres i husstanden, hvorefter det gennemgår en domesticeringsproces for at stabilisere mediet i forhold til mediebrugen i husstanden. At have fokus på, at der aktivt arbejdes på at stabilisere nye digitale medier i husstanden, i forhold til at kunne komme med antagelser om måden, hvorpå digitale medier domesticeres, bliver udfordret af den adfærd og de ændringer, der er beskrevet ovenfor. Samtidig er det nødvendigt at have et kritisk forhold til, hvordan begrebet moralsk økonomi i sin oprindelige betydning defineres. Disse forhold har Maria Bakardjjeva kritiseret, og hendes forståelse af begrebet moralsk økonomi inddrages for at omdefinere og sætte spørgsmålstejn ved relevansen af at forstå domesticering som en stabiliseringsproces (Bakardjjeva i Berker et al. 2006). Kritikken tager udgangspunkt i hendes undersøgelse af, hvordan domesticering foregik i husstandene med introduktionen af internettet og digitale medier i hjemmene (Bakardjjeva i Berker et al. 2006, s. 65-66).

Hun ser flere problemer på domesticering i dens oprindelige form i lyset af de digitale medier og de digitale tilkoblingsmuligheder, og det betyder ændringer i, hvordan den moralske økonomi skal defineres. Hun tager udgangspunkt i, at husstanden ifølge Silverstone vil forsøge at stabilisere den nye teknologi, når den indoptages i hjemmet:

*“First of all, no stable moral order (moral economy) could be found reigning in the households that opened up for me to investigate. In fact, most of them seemed to be in a constant struggle to manage change that propped up from all kinds of corners.” [...] “Notably, my respondents and their families were more interested in employing the medium in order to propel themselves into new realms of activity, knowledge and values than to preserve a static order of habits, identities and relationships.” (Bakardjieva i Berker et al. 2006, s. 67)*

I sin undersøgelse af familierne fandt hun, at der er sket en forandring i forhold til, hvordan digitale medier og sociale tilslutningsmuligheder igennem internettet indlemmes i husstanden. Det handlede ikke om at stabilisere medierne i forhold til den moralske økonomi, men snarere drejede det sig om at udnytte det digitale mediepotentiale til individuelle behov. Det handler altså ikke om stabilitet i den moralske økonomi, hvilket vil sige, at det ikke handler om relationerne mellem de enkelte familiemedlemmer, hvorved begrebet moralsk økonomi får en anden betydning, når det gælder relationen til digitale medier. Samtidig kritiserer hun husstanden som værende en enhed, der kunne bruges til at definere skellet mellem interne og eksterne relationer, i kraft af at kultur og samfund har ændret sig:

*“[...] the boundaries between the world beyond the doorstep and the ‘private’ life of the household were ceaselessly cracking and shifting. [...] The physical household was in actuality only a node in a much larger network of significant others, which, to a large extent, determined the nature and rhythms of its preoccupations.” (Bakardjieva i Berker et al. 2006, s. 66).*

Det giver ifølge Bakardjieva ikke mening at bruge husstanden som en eksklusiv enhed, der kan bruges til at beskrive, hvordan medier domesticeres, for den eksisterer reelt ikke længere som en privilegeret enhed med en særlig status i forhold til, hvordan medier domesticeres. Hjemmet er ikke det eneste sted, hvor medier domesticeres. Det sker også andre steder. Det skal dermed ikke forstås som, at familien og husstanden ikke længere eksisterer, men som begreb til at forklare, hvordan digitalt mediebrug domesticeres, er det en for unuanceret betragtning. Bakardjieva ser i stedet husstanden på følgende måde:

*“Home is the container of interpersonal relationships that are supportive of my identity project, nurturing of my personal development and, overall, encouraging to the growth of my human capacities. Home is where I, as an agent, maintain my integrity and devise my strategies for action in places less hospitable, or in the face of oppressive forces.” (Bakardjieva i Berker et al. 2006, s. 68).*

Dermed understreger Bakardjieva, at husstanden er en central enhed, men som ikke påvirker de personlige projekter. Man er i stedet en agent, som selv udvikler strategier for handlinger, for i hendes optik at modstå eller forberede sig på at skulle tilpasse sig miljøer, der er uvante og mindre gæstfrie end husstanden. Det vigtige i denne sammenhæng er, at man er i stand til selv at handle og bestemme, hvad der er relevant i forhold til ens liv og dermed også de projekter, man måtte have i dagligdagen. Overført til mediebrug kan dette forstås som relevansen i at se på brugerens relation til medieforbrug frem for husstanden. Det vil altså sige, at det er den enkelte bruger, som er interessant frem for husstanden.

Det betyder samtidig, at der bliver tale om et forhold, hvor brugeren kan forstås i den systemiske optik som et psykisk system. De interne processer er ikke længere organiseret, som det var tilfældet i husstandssystemet, hvor den moralske økonomi alene konstituerer relationerne. Der er derimod tale om, at systemet er defineret af det psykiske systems *strategier og handlinger*. I denne rapports optik er det psykiske system forstået som en bruger.

## Magtrelationerne

Et andet af kritikpunkterne er at se på domesticering som et forbrug af varer, hvor husstanden påvirkes af udefrakommende faktorer i meningsøkonomien, som eksempelvis kunne være udbud og efterspørgsel af medier (Bakardjieva i Berker et al. 2006, s. 67). Det er altså en meningsøkonomi, der handler om magt mellem den udefrakommende industri, der tilbyder varer eller medier, husstandens moralske økonomi og andre husstandes moralske økonomier. Tidligere var der tale om, at en husstand kun havde et fjernsyn og en radio, med et relativt begrænset udvalg af programmer. Det var altså i høj grad medieindustrien eller dem, som udbød medierne til offentligheden, der havde en magt i forhold til, hvad den enkelte husstand havde af tilgængelige medier, og hvor meningsøkonomiens samtidig blev påvirket af husstandens efterspørgsel efter medier - det dialektiske forhold beskrevet tidligere. Men grundet det digitale mediepotentiale, er det nu muligt for brugeren selv at skabe indhold og de potentielt ubegrænsede sociale tilkøbningsmuligheder betyder, at der er et anderledes forhold mellem medieproducenterne og den enkelte bruger:



*“Chatting with family and friends, corresponding with fellow hobbyist, contributing to the discussions of a virtual group, consulting sources for work- or study-related assignments, doing research on all sorts of topics, maintaining personal websites and other such active undertakings formed the backbone of internet use at home. (Bakardjieva i Berker et al.2006, s. 67)*

Brugeren bliver altså selv en producent af digitalt indhold, og i stedet for at betragte det digitale medie som en vare skal det i højere grad ses som et middel i produktionen, distribution og konsumtion af indhold, hvorfor der sker en ændring i magten mellem relationerne i meningsøkonomien.

### Producenter af digitalt indhold

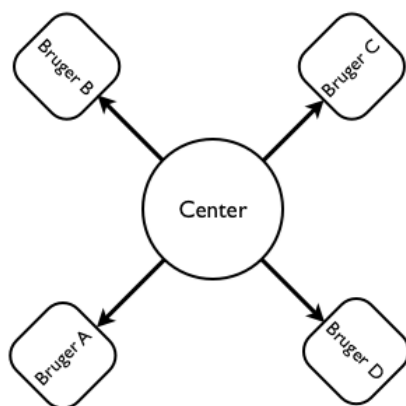
Det er ikke længere kun tale om producenterne af medierne og udbud og efterspørgsel, der har indflydelse på den enkelte. Det er derimod i relationen mellem andre producenter af digitalt indhold, der bliver den betydningsbærende magtrelation i meningsøkonomien. For at illustrere dette skift inddrages Bordewijk og Kaams medietypologisering. Her er der tale om en måde at forstå, hvem der ejer og leverer indholdet, der distribueres igennem netværk (Bordewijk og Kaam 1986, s.16).

	Digitalt indhold, produceret af center	Digitalt indhold produceret af bruger
Distribution kontrolleret af center	Transmission	Registrering
Distribution kontrolleret af bruger	Konsultation	Konversation

Figur 13 - Medietypologisering I

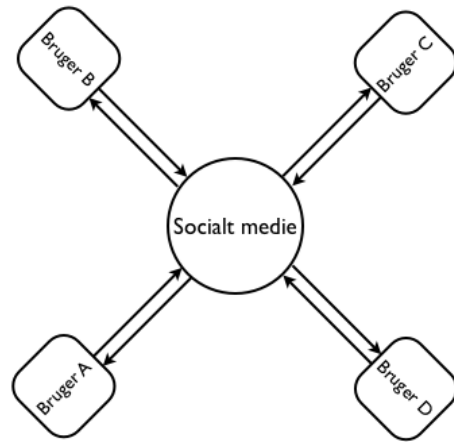
Figur 13 viser fire forskellige typer af digitalt indhold. I teoriens oprindelige udformning er kategorierne defineret af information i stedet for digitalt indhold, men overførslen synes ikke at skabe konflikt med modellens forklaringsvæne, da den beskriver ejerforholdet af distribueret digitalt indhold, der blot er en særlig form for information. Tidligere var distributionen i høj grad kendetegnet ved *transmission*, hvor *centeret* eksempelvis er broadcastere som tv- og radiostationer, der transmitterer

indhold til brugeren. Her kan forholdet ifølge Bordewijk og Kaam forstås således, at centeret kontrollerer *informationsflowet*, som er ensrettet ud mod brugeren illustreret i figur 14 (Bordewijk og Kaam 1986, s. 17). Informationsflowet er symboliseret med pile i figuren, mens centeret kan forstås som virksomheder, der producer indhold.



Figur 14 - Eksempel på transmission

Ændringen i forholdene på, hvordan medier forbruges, som er italesat i dette kapitel, ændrer også på forholdene i meningsøkonomien. Virksomheder transmitterer stadig information ud til brugere, men der er i høj grad også blevet tale om, at det digitale indhold bliver produceret og distribueret af brugere selv. Dette sker igennem de socialt medierede systemer, hvor informationsflowet er kendetegnet som en *konversation* (Bordewijk og Kaam 1986, s. 18). Som figur 15 viser, foregår distributionen af det digitale indhold stadig gennem et center. Dette center kunne eksempelvis være en medieplatform som Twitter eller Facebook.



Figur 15 - Eksempel på konversation

Det sociale medie kan i denne sammenhæng forstås som en platform, hvor det digitale indhold fra brugere bliver samlet, gjort tilgængeligt for andre brugere og muliggør dermed kommunikationen mellem brugerne. I figur 16 er der indsat eksempler på, hvordan de forskellige klassifikationer på informationsflowet kan forstås i forhold til distribuering og produktion af digitalt indhold.

<b>Eksempler på indhold og medie platform</b>	<b>Digitalt indhold, ikke produceret af bruger</b>	<b>Digitalt indhold produceret af bruger</b>
<b>Distribution ikke kontrolleret af bruger</b>	<b>Software opdatering</b> Antivirus, virusdatabase	<b>Browser historik</b> Firefox, cookies
<b>Distribution kontrolleret af bruger</b>	<b>Web Stores (Download)</b> iTunes/App Store, mp3, apps	<b>Sociale netværk</b> Twitter, tweets

Figur 16 - Medietypologisering II, eksempler på distribution og produktion af digitalt indhold

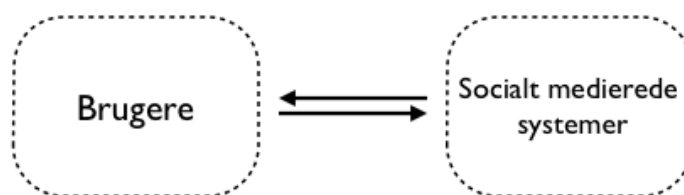
Det vigtige i denne sammenhæng er, at det førnævnte magtforhold i meningsøkonomien har ændret sig. Det skal dog ikke forstås således, at meningsøkonomien skal forstås på en ny måde, men derimod er hensigten at illustrere, hvordan forudsætningerne for relationerne har ændret sig. Meningsøkonomien består som nævnt tidligere både af relationer mellem brugere og producenter af medieindhold og dermed også producenter af digitalt indhold. Digitalt indhold bliver distribueret igennem sociale medier, som både består af et center (medieplatforme) og brugere, der på hver deres måde har indflydelse på distribution og produktion af indhold.

Dette giver en forståelse af, hvordan meningsøkonomien og den relation, som den indgår i med husstanden, nu kan ses som en relation mellem brugere via sociale medier. Meningsøkonomien kan nu forstås som et forhold mellem den enkelte brugers moralske økonomi og andre brugeres moralske økonomier.

### Relationen mellem brugere og socialt medierede systemer

De socialt medierede netværk er der, hvor magtrelationen mellem brugerne er til stede, for brugerne er selv *medproducenter* af digitalt indhold, og det er derfor imellem brugerne i systemet, hvor det dialektiske forhold er til stede som i meningsøkonomien. Det er ikke længere et forhold mellem husstandens moralske økonomi og andre husstandes moralske økonomier, hvor det, der domesticeres, er varer udbudt af virksomheder. Der er derimod tale om, at brugere producerer digitalt indhold, som bliver udbudt i de socialt medierede systemer, og det er dermed det digitale indhold, der domesticeres. Betydningen af dette magtforhold er, at det producerede digitale indhold bliver den vare, som domesticeres i forhold til brugerens egne strategier og handlinger, hvor disse strategier og handlinger kan forstås som brugerens moralske økonomi. Forskellen, der gør en forskel, er altså det digitale indhold.

Det er nu muligt at illustrere forholdet mellem brugere og socialt medierede systemer på følgende måde.



Figur 17 - Forholdet mellem brugere og socialt medierede systemer

## Reducering af kompleksitet

Spørgsmålet er nu, hvordan domesticeringsprocessen kan forstås i et systemteoretisk lys og hvordan denne forståelse kan forklare, hvordan brugeren formår at navigere i udbuddet af digitalt indhold og de mange tilkoblingsmuligheder i det socialt medierede system. En måde er at forstå domesticeringsprocessen som en proces, hvor brugeren reducerer kompleksitet.

Brugeren har principielt ubegrænsede tilkoblingsmuligheder og dermed også tilgang til en principielt ubegrænset mængde af digitalt indhold i de socialt medierede systemer. Der er som før nævnt tale om en hyperkompleks relation, hvor det handler om at reducere, hvad Qvortrup kalder kompleksiteten i systemet. Hvor kompleksitet er mængden af information, der iagttages. (Qvortrup 1998, s. 26). Det vil sige, at det digitale indhold udgør mængden af informationen for brugerne i socialt medierede systemer.

Kompleksitet skal reduceres af kompleksitet, forstået på den måde, at man skal være informeret eller have en vis viden om, hvilken information man vil finde for at kunne navigere efter den (Qvortrup 1998, s.25-26). Her kan socialt medierede systemer iagttages som et middel til at reducere kompleksiteten, men som det fremgår af forholdet mellem systemerne, er socialt medierede systemer samtidig også systemer, hvor igennem kompleksiteten er til stede. Qvortrup kalder dette forhold for hyperkompleksitet, hvor kompleksitet henviser til sig selv. Der er altså tale om en kompleksitet af anden orden, hvor tilstanden præger den måde, man iagttager sig selv og omverdenen på. (Qvortrup 1998, s. 30)

I forhold til at forstå hvordan brugere reducerer kompleksitet, sker det dels igennem det socialt medierede system, som gør det muligt for brugere at *producere og iagttage meddelelser* (digitalt indhold) og dels gennem brugerens første- og andenordens iagttagelser af meddelelserne (Qvortrup 1998, s. 211). På førsteordensniveauet iagttages brugerens meddelelser i det socialt medierede system, og på andenordens niveauet reflekterer brugerne over, hvilket indhold der skal produceres i forhold til de interessefællesskaber, der er indgået. Det vil sige, at brugeren iagttager sin egen iagttagelse af meddelelserne.

Meddelelserne i det sociale mediesystem er løst koblede, og man skal derfor som bruger selv koble informationen (indgå i interessefællesskaber, vælge venner osv.), hvor det sociale mediesystem bidrager med et repertoire af informationskøbsmuligheder. Det vil med andre ord sige, at kompleksiteten reduceres ved, at brugere kan iagttage eller sortere i meddelelser i og ved hjælp af det sociale mediesystem.

Kompleksiteten - *det digitale indhold* reduceres dermed af kompleksiteten - *socialt medierede systemer*. I Kapitel 4 bliver dette forhold yderligere udfoldet i forhold til, at et socialt medieret system indeholder forskellige muligheder for social interaktion igennem *sociale affordances* i selve designet af det sociale mediesystem.

## Domesticering af sociale medier

Det er nu muligt at besvare en af rapportens problemstillinger i forhold til at opnå en indsigt i fænomenet sociale medier. Jeg har i det ovenstående kapitel udledt en ny forståelse af domesticeringsteorien, hvor begrebsapparatet, der er blevet opbygget, kan forklare, hvordan sociale medier domesticeres. Der er tale om, at brugere domesticerer digitalt indhold i forhold til de interessefællesskaber, som indgås i de socialt medierede systemer. Magtforholdet er mellem brugerne i systemet, og de relationer, der indgås, kan være enten stærke eller svage, men hvor pointen er, at brugerne potentielt kan indgå i relation til alle brugere i de socialt medierede systemer. Relationerne er mulige grundet de socialt medierede systemers mange tilkoblingsmuligheder. Hypotesen i starten af kapitlet er dermed blevet bekræftet.

Systemteorien har gjort det muligt at sætte begreberne moralsk økonomi, husstand og meningsøkonomi i et nyt lys og derigennem omdefinere begreberne, således at begreberne nu kan forstås på en ny måde. Derigennem har den nye forståelse af begreberne udgjort et begrebsapparat, der har muliggjort forståelse af, hvordan domesticering af socialt medierede systemer forløber.

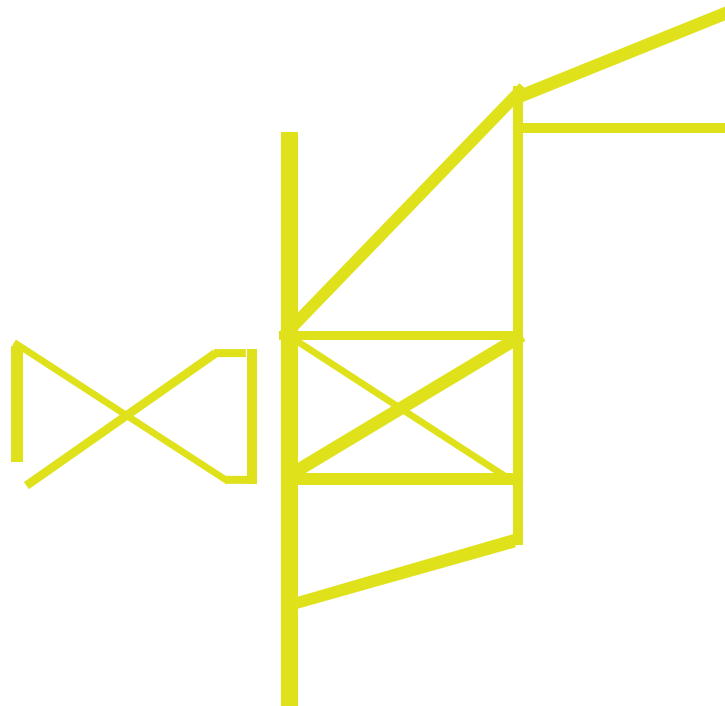
Ved at sætte domesticering i lyset af systemteori, opnås altså en brugerforståelse, hvor interaktionen mellem systemerne brugere og socialt medierede systemer forklarer forholdet mellem brugeren og fænomenet sociale medier. Brugeren reducerer kompleksiteten i forhold til tilkoblingsmulighederne og mængden af digitalt indhold. Det vil sige, at det socialt medierede system indgår som et kompleksitetsreducerende led i relationen mellem brugere og gør det muligt for andre brugere at iagttage det producerede indhold.

For brugeren er de socialt medierede systemer dermed værktøjet, hvorigennem social interaktion er mulig med andre. Som bruger har man et incitament for at indgå i relationer gennem de sociale medier, for der er andre i systemet, der også reagerer på de meddelelser, man sender ud i det socialt medierede system. Man domesticerer altså digitalt indhold, fordi det giver muligheder for at kommunikere og dermed også at indgå i social interaktion med andre. Den sociale interaktion tages op i næste kapitel, hvor sociale medier i brug og som autopoietisk proces bliver udfoldet.



## Kapitel 4

# Sociale medier i brug og autopoiesis







# Sociale medier i brug



Dette kapitel har til formål at forstå fænomenet sociale medier ud fra de principper, der gør social interaktion mulig og at forstå sociale mediers brug og betydning for brugeren. Ambitionen er dels at opnå en forståelse af, hvordan kommunikationen forløber igennem socialt medierede systemer og dels at sætte den opnåede viden i spil i en systemisk kontekst, hvor principperne bruges til at beskrive processerne i socialt medierede systemer. Forståelsen bliver opnået gennem applicering af teori, der udfolder forholdet mellem sociale medier og brugeren i forhold til en brugskontekst. Derigennem opnås indsigter der sammen med rapportens øvrige indsigter kan besvare, hvad sociale medier er og hvordan de kan beskrives som et system.

Jeg forstår sociale medier som socialt medierede systemer, hvor social interaktion mellem brugere medieres igennem et socialt mediesystem. Interaktionen kan definere sociale medier som socialt medierede systemer, det handler med andre ord om sociale medier i brug. Denne forståelse af sociale medier i brug og hvordan disse kommunikative handlinger kan forløbe, bearbejdes i den første del af kapitlet. I den anden del af kapitlet sættes den opbyggede teoretiske forståelse i spil for at forstå, hvordan et socialt medieret system fungerer som et autopoietisk system. Derved besvares problemet, hvordan sociale medier kan beskrives som et system og kan forstås i forhold til en brugskontekst.

## Optikken

For at forstå sociale medier som et system, er der et behov for at udvikle en teoretisk forståelse af principperne i socialt medierede systemer. Det er nødvendigt at finde faktorer, der kendetegner systemet og som kan beskrive det i et overordnet perspektiv. Ønsket er dermed at kunne beskrive fænomenet sociale medier ud fra nogle generelle faktorer, der er uafhængige af medieplatform og medieteknik og i stedet

tage et afsæt i relationen mellem brugerne – den sociale konsultative interaktion, der foregår i socialt medierede systemer. Det vil sige, at sociale mediesystemer er platformen, hvor det digitale indhold fra brugere bliver samlet, gjort tilgængeligt for andre brugere og dermed muliggør kommunikationen mellem brugerne i et socialt medieret system..

Rapportens definition af sociale medier bygger på en arbejdshypotese om at ved at sætte sociale medier i en systemisk kontekst, vil kunne beskrive sociale medier teoretisk ud fra mediets brug, hvor den sociale kommunikative interaktion definerer mediet som værende et socialt medie. Sociale medier er altså først sociale, når de bruges i sociale sammenhænge.

## Kritik af en definition

Det efterfølgende afsnit udfolder og argumenterer for, hvorledes denne hypotese kan udledes. Fremgangsmåden er først at præsentere og kritisere Andreas M. Kaplan<sup>1</sup> og Michael Haenleins<sup>2</sup> definition af, hvad et socialt medie er og hvordan de kan kategoriseres. Efterfølgende på baggrund af kritikken, opstilles en forståelse på baggrund af rapportens optik på fænomenet sociale medier. Kaplan & Haenleins udgangspunkt for deres definition af sociale medier er funderet i teknologien bag sociale medier frem for den sociale interaktion. Ved at sætte den sociale interaktion over for den teknologiske tilgang skabes et grundlag for at diskutere socialt medierede systemer i brug.

Definitionen tager sit udgangspunkt i Kaplan & Haenleins forståelse af sociale medier:

*“Social Media is a group of Internet-based applications that build on the ideological and technological foundations of web 2.0, and that allow the creation and exchange of User Generated Content” (Kaplan & Haenlein 2009, s. 61)*

---

1 Andreas M. Kaplan, Doctor in Business Administration at ESCP Europe. Kilde: <http://www.escp-europe.eu/nc/faculty-research/the-escp-europe-faculty/professor/name/kaplan/-/information> d.15/6 2011

2 Michael Haenlein, Professor of Marketing at ESCP Europe. Kilde: <http://www.escpeurope.eu/nc/de/faculty-research/the-escp-europe-faculty/professor/name/haenlein/-/biography> d.15/6 2011

Ifølge Kaplan & Haenlein bliver sociale medier defineret som en kombination af ideologiske og tekniske muligheder bag web 2.0 teknologien, som muliggør produktion og udveksling af brugergenereret indhold. Sociale medier er altså sociale medier på baggrund af et teknologisk rationale samt web 2.0 ideologien, der handler om den specifikke brug, der er kendetegnet ved, at brugere deler og producerer indhold til medieplatforme.

Kaplan & Haenlein kategoriserer de sociale medier på følgende måde:

*"[...] we rely on a set of theories in the field of media research (social presence, media richness) and social processes (self-presentation, self-disclosure), the two key elements of Social Media." (Kaplan & Haenlein 2009, s. 61)*

Deres medieteoritiske ståsted tager udgangspunkt i at kategorisere de sociale medier efter dels *social presence*, graden af social tilstedeværelse, hvor fokus er på graden af *intimacy* (interpersonal vs. mediated) og dels *immediacy* (asynchronous vs. synchronous) forstået som intimitet og samtidig tilstedeværelse i forhold til mediet. (Kaplan & Haenlein 2009, s. 61)

Intimacy defineres ud fra, i hvor høj grad relationen mellem brugere er lig interpersonel kommunikation, altså en face-to-face kommunikation mellem to mennesker eller hvorvidt der er tale om tekstbaseret kommunikation, som de to yderpunkter af skalaen.

Immediacy beskriver, om kommunikationen mellem brugere på det sociale medie foregår synkront, hvor kommunikationen mellem brugere foregår samtidigt, som det eksempelvis er tilfældet, når man chatter eller asynkront, som kan eksemplificeres som at sende en e-mail.

Endvidere anvendes *Media richness theory*, som tager udgangspunkt i, at målet for enhver kommunikation i udgangspunktet er at reducere usikkerhed. Her drejer det sig om mediets brug af forskellige multimodale virkemidler, hvormed de kommunikative meddelelser formidles. (Kaplan & Haenlein 2009, s. 61).

Dermed kategoriseres de sociale medier efter mediets evne til at skabe situationer, som muliggør intimitet og tilstedeværelse og efter hvor effektivt de formidler information over tid og mindsker risiko for, at der opstår misforståelser i kommunikationen. Optikken er funderet på, hvilken form det sociale medie formidler information i og hvordan den enkelte brugers identitet er repræsenteret gennem mediet.

Derudover differentieres de sociale medier ud fra følgende faktorer:

*"Applied to the context of Social Media, we assume that a second classification can be made based on the degree of self-disclosure it requires and the type of self-presentation it allows." (Kaplan & Haenlein 2009, s. 62)*

Det handler altså om, hvordan den enkelte bruger er til stede på medieplatformen og hvordan kommunikationssituationen definerer relationen mellem bruger og medie.

Kaplan & Haenleins kategorisering af sociale medier er illustreret nedenfor:

		Social presence/ Media richness		
		Low	Medium	High
Self-presentation/ Self-disclosure	High	Blogs	Social networking sites (e.g., Facebook)	Virtual social worlds (e.g., Second Life)
	Low	Collaborative projects (e.g., Wikipedia)	Content communities (e.g., YouTube)	Virtual game worlds (e.g., World of Warcraft)

Figur 18 - Kaplan & Haenleins klassifikation af sociale medier gennem social presence/Media richness og Self presentation / Self disclosure Kilde: Kaplan & Haenlein, 2009 s. 61)

Kaplan & Haenleins teoretiske fundament tager udgangspunkt i at forstå de sociale medier igennem interpersonelle relationer forstået ved kommunikationen mellem mennesker og hvordan den enkelte bruger repræsenterer sig selv i disse medierede relationer. Brugeren defineres dermed som en del af en medieret kommunikationssituation, hvor det primære rationale for forståelse af det sociale medie er formen på kommunikationen. Detaljerne i kommunikationen er i fokus frem for den generelle brugssituation. Relationen mellem individ og socialt medie er dermed defineret ud fra interpersonelle faktorer og relationer.

## Problemet med definitionen

Men spørgsmålet er, om det er givtigt at adskille kategorierne ud fra ovenstående faktorer? I rapportens optik og ud fra ønsket om at forstå principperne i sociale medier ud fra generelle faktorer, er det ikke vigtigt for problemet at kategorisere medierne ud fra Kaplan & Haenleins faktorer. Dette skyldes, at deres tilgang tager udgangspunkt i detaljerne i kommunikationen, hvilket problematiseres nedenfor.

Problemet kan eksemplificeres ud fra medieplatformen SecondLife. Ifølge Kaplan & Haenlein er SecondLife på grund af medieplatformens form kategoriseret som værende høj i både social presence/media richness og selfpresentation /self disclosure. I SecondLife er man en avatar, der bevæger sig rundt mellem andre avatarer og interagerer med hinanden i en 3D-verden på en måde, der illuderer interaktion i den fysiske verden. Det vil sige, at interaktionen mellem brugeren af SecondLife foregår ved, at brugernes avatarer mødes et sted i den virtuelle verden, som man ville gøre det i den fysiske verden og kommunikere gennem enten tekst eller tale.<sup>1</sup>

Men hvis der nu ikke er nogen brugere til stede på platformen, kan man da tale om eksempelvis en høj grad af social presence? Det synes ikke at være tilfældet, for der vil jo ikke være nogen at kommunikere med. At være repræsenteret på et medie som en 3D-avatar vil derfor have meget lidt at gøre med, hvorvidt der er tale om en speciel kategori af sociale medier. Det må være andre faktorer, der har mere betydning for det sociale medie. Pointen er her, at det er den faktiske sociale brug af det sociale mediesystem, der er det ultimative empiriske mål for, hvor socialt et socialt mediesystem er. Derfor må den potentielle eller teoretiske kvalitet af et socialt medie afspejle det sociale medies tilkoblingsmuligheder og løst koblede interaktionsmekanikker.

I det følgende afsnit er en anden tilgang til sociale medier udfoldet. Ikke ud fra kommunikationsformen på mediet, men ud fra de muligheder for interaktion, der er tilgængelige, hvor der forudsættes at være kommunikativ aktivitet. For netop muligheden for interaktion kan beskrive socialt medierede systemer i brug.

Nu hvor Kaplan & Haenleins definition og kategorisering af sociale medier er præsenteret kan deres forståelse af sociale medier kritiseres og sættes i relation til hypotesen om at kunne definere sociale medier ud fra mediets brug, hvor den sociale kommunikative interaktion definerer mediet som værende et socialt medie.

---

<sup>1</sup> Fra internettet [www.pcpro.co.uk/features/354457/whatever-happened-to-second-life](http://www.pcpro.co.uk/features/354457/whatever-happened-to-second-life) d. 5/8 2011

## Sociale mediers trippelte artikulation

Sættes artikulationsbegreberne (jvf. “digitale medier”, Kapitel 1) i spil overfor Kaplan & Haenleins definition af sociale medier, kan sociale medier forstås som en særlig form for digital medieplatform med en bestemt genre af digitalt indhold. Medieplatformen karakteriseres af web 2.0 teknologien og det brugergenererede indhold som en genre af digitalt indhold. Da sociale medier er digitale og internetbaserede, kan medierne artikuleres gennem medieteknikker som eksempelvis iPhones eller bærbare computere på medieplatforme som Facebook og Twitter. Medieteknikken, medieplatformen og deres indhold er vigtigt i forhold til den situerede brugskontekst, som den socialt medierede kommunikation indgår i, for det er ikke ligegyldigt for brugssammenhængen, om der er tale om en smartphone eller en stationær computer eller om medieplatformen er Facebook eller Twitter. Marshall McLuhan<sup>2</sup> benævner dette forhold for *the medium is the message* (McLuhan 1964). James Lull<sup>3</sup> uddyber McLuhans citat således:

*“This means that the technical form used to move information from one place to another communicates something itself that is just as important as, if not more important than, the medium’s apparent “content” (Lull 2000, s.26)*

Den betydning, der tillægges en given meddelelse, er afhængig af, hvilken medieplatform der anvendes i kommunikationen. Omvendt er det ikke ligegyldigt for brugeren, hvilken medieteknik der bruges til at afsende meddelelsen. Der er altså tale om en synergi mellem artikulationerne. Her handler det dog om den situation, brugeren befinder sig i. Medieteknikken kan være eksempelvis bærbar eller stationær, hvilket har betydning for den hverdagskontekst, mediebrugen indgår i. Bruges den digitale medieplatform eksempelvis daglig til at opdatere sin omgangskreds om, hvor man er henne, får denne brug en bestemt betydning for brugerens hverdag - at opdatere sit netværk. Betydningen ville da også være en anden, hvis den samme bruger skulle sidde ved sin stationære computer derhjemme og lave samme opdatering. Den stationære opdatering vil ikke på samme måde være en løbende fortælling om, hvor i verden han har bevæget sig hen (på det bærbare medie) - men derimod en status der er opdateret på baggrund af dagens begivenheder - opsummeret og ikke live. Der er altså en forskel på, hvilken medieteknik der anvendes i forhold til brugeren. Dermed kan sociale medier også udtrykkes trippelt artikuleret, som medieteknik, medieplatform og digitalt indhold.

---

<sup>2</sup> Marshall McLuhan: canadisk samfundsfilosof og medieforsker, kendt for udtrykkene; “the medium is the message” og “the global village”

<sup>3</sup> James Lull: Professor Emeritus of Communication Studies at San Jose State University, California, specializing in media and cultural studies.

Hermed kritiseres også, at sociale medier konstitueres gennem web 2.0 teknologien og at udgangspunktet er i teknikken frem for brugen af mediet. Derimod kan forståelsen af brugergenereret indhold anses som værende sociale interaktioner, der igen er meddelelser produceret af brugere i det socialt medierede system. Dermed flyttes fokus fra den egentlige medieplatform (web 2.0 teknologien) til det digitale indhold, som forbruges og skabes gennem medierne.

## Social interaktion

Mediers semantik hænger altså sammen med deres brug. På min iPhone (medieteknikken) bruger jeg min webbrowser (medieplatform) og har dermed et vindue til verden, som jeg gennem Twitter (medieplatform) sender meddelelser (social interaktion - digitalt indhold) til netværket af sociale relationer (andre brugere). For mig giver det altså mening at anvende Twitter til at kommunikere med mit netværk, og jeg bruger dermed mediet til at kommunikere i en social sammenhæng, hvorved jeg indgår i et socialt medieret system. Mediets brug (kommunikative meddelelser til og fra netværk) og dets betydning (mulighed for social interaktion) er dermed betydningsbærende for, hvordan man bruger mediet socialt. Dermed bliver et socialt medie konstitueret ud fra brug. For mig er Twitter et socialt medieret system, for jeg bruger det i sociale sammenhænge til at producere og iagttage meddelelser. Den særlige form for betydning eller mening, som er interessant ved de socialt medierede systemer, er altså defineret ud fra brugerens interesse i at indgå i kommunikative relationer med andre brugere, som i forrige afsnit blev defineret som interessefælleskaber.

## Brug og betydning

For at argumentere teoretisk for at det giver mening at definere et socialt medie efter dets brug og betydning, introduceres Martin Heideggers<sup>4</sup> *dasein* begreb. Dasein handler om essensen i at være et menneske og at mennesket altid er aktivt orienteret mod verden gennem formål og handlinger. Det er ingen distinktion mellem subjekt og objekt, men i stedet er man dasein eller *being-in-the-world* (Winograd & Flores 1988, s. 31). Det vil med andre ord sige, at man som menneske eller bruger altid er forbundet med de aktiviteter, man foretager sig og omvendt og som man derfor ikke kan forstå separat. Paul Dourish udbygger dette forhold således:

---

<sup>4</sup> Martin Heidegger: Tysk filosof, fænomenolog og eksistentiaalist kendt for hans teori om "dasein"

*“The world, however, is not simply the object of dasein’s action, but also, at times, the medium through which that action is accomplished. In other words, one of the ways that dasein encounters the world is to be able to use what it finds in order to accomplish its goals. (Dourish 2004, s. 108)*

Så i tilfældet med socialt medierede systemer kan mediet ikke anskues alene uden at være i brug. Det er et socialt medie i kraft af, at en bruger tillægger det betydning i brugen af mediet gennem sociale interaktioner. I Heideggers optik er det dermed meningsfuldt at definere fænomenet sociale medier gennem deres *brug* og den *betydning*, de tillægges.

Den opnåede viden omkring sociale medier er indtil videre, at det er meningsfuldt at forstå principperne i socialt medierede systemer ud fra, at de bruges i sociale sammenhænge. I forhold til den systemteoretiske forståelse betyder det samtidig, at socialt medierede systemer tillægges en bestemt betydning hos brugeren i forhold til den kontekst, de forbruges i.

Her kan den særlige betydning, som tillægges brugen samtidig ses i relation til interessefællesskaberne mellem brugerne i det socialt medierede system. Her domesticeres det digitale indhold (meddelelser) i forhold til de første- og andenordens iagttagelser, som brugeren har på meddelelserne i systemet. I forhold til socialt medierede systemer er brugerens brug bestemmende for det indhold, der iagttages og produceres. Altså har brugerens andenordens iagttagelse af den situation, som han befinder sig i, indflydelse på de producerede meddelelser.

Den betydning, som brugeren tillægger sin sociale interaktion, kommer samtidig fra andre brugere i det sociale netværks sociale interaktioner. Brugere er altså rekursivt forbundet med hinanden i socialt medierede systemer, og den betydningsdannelse, der foregår i systemet, sker på baggrund af andre brugeres iagttagelser og produktion af meddelelser i forhold til deres brugskontekst (deres andenordens iagttagelser). Værdien i socialt medierede systemer er dermed til stede, når mindst to brugere anvender det sociale medie og gensidigt iagttager og handler (producerer brugergenereret indhold) på hinandens kommunikative handlinger gennem det sociale system. Der er altså tale om en *dialektik* mellem brugerens tilstedeværelse i den fysiske verden (brugssituationen) og den virtuelle tilstedeværelse (som en profil i socialt medierede systemer) i forhold til produktion af meddelelser.



Dialektikken er en vigtig del af forståelsen af socialt medierede systemer, for den udfolder forholdet, at brugere dels er til stede i den fysiske verden og dels er til stede i den virtuelle verden. Dette er et forhold som udfoldes yderligere i den anden del af kapitlet, hvor brugeren bliver forstået som dels et psykisk system og dels som en profil i organiseringen af det socialt medierede system.

Relationerne mellem brugeren er som førnævnt mulige, grundet de socialt medierede systemers tilkoblingsmuligheder. I det næste afsnit beskrives, hvordan tilkoblingsmulighederne konstitueres gennem sociale affordances, der er til stede i sociale mediesystemer.

## Sociale affordances

For at kunne udføre sociale interaktioner mellem brugere må et socialt mediesystem indeholde funktioner, der understøtter denne brug. Det er her tale om, at den pågældende medieplatform har et interaktionspotentiale, der findes gennem forskellige typer af funktioner i mediesystemet. Sonia Livingstone<sup>5</sup> beskriver forholdet således:

*“In terms of their affordances, social networking sites enable communication among ever-widening circles of contacts, inviting convergence among the hitherto separate activities of email, messaging, website creation, diaries, photo albums and music or video uploading and downloading.” (Livingstone 2008, s. 394)*

Livingstone nævner her et vigtigt begreb til at beskrive funktioner, som faciliterer social interaktion - *affordances*. Begrebet er coiné af J.J. Gibson og dækker over *action possibilities* (Gibson 1977). En affordance forstås her som en relation mellem subjekt og objekt, der understøtter en given handling. Afhængigt af subjektet vil det være forskelligt, hvordan det givne objekt inviterer til (“support”) handling. Eller sagt på en anden måde er det forskelligt fra person til person, hvilken handling objektet ligger op til. Det vil sige at affordance handler om, hvordan et specifikt design kan invitere til en bestemt type af handling. Et eksempel på affordance er et dørhåndtag, som i sit design inviterer til eksempelvis at trykke det ned, dreje det eller hive i det, alt efter hvordan det er designet. En affordance, som mange brugere intuitivt knytter den samme type af adfærd til, har en betydning, der er meget konventionel.

---

<sup>5</sup> Sonia Silverstone: Professor of Social Psychology and Head of the Department of Media and Communications at the London School of Economics and Political Science

Affordance-begrebet er som i eksemplet med dørhåndtaget oprindeligt udtænkt i forhold til objekter i den fysiske verden, og Gibsons udlægning af begrebet er blevet omformet og sat i spil i det digitale domæne af Donald Norman. Han differentierer mellem begreberne *affordance* og *percieved affordances* på følgende måde:

*In the design of objects, real affordances are not nearly so important as percieved ones; it is percieved affordances that tell the user what actions can be performed on an object and, to some extent, how to do with them. (Norman 1999, s. 123)*

I det efterfølgende skal begrebet *affordance* forstås som en *percieved affordance*, altså en *affordance*, der kan være til stede på et digitalt medie. (Norman 1999, s. 124)

Heideggers *dasein/being-in-the-world* tilsammen med Gibsons *action possibilities* konstituerer på mange måder noget essentielt ved et socialt mediesystem, for at det kan mediere kommunikation i et socialt medieret system. En funktion har *action possibilities* eller *potentiale* for social interaktion, hvor det er den meningsfulde måde, man bruger det, *being-in-the-world*, som giver det betydning. Dette betyder samtidig, at en funktion, der indeholder *affordances* for interaktion, ikke nødvendigvis bliver brugt til dette formål, hvis brugeren bruger funktionen til andet end social interaktion. Der er derfor tale om sociale *affordances*, der potentielt faciliterer social interaktion. Med denne udlægning kan et socialt mediesystem kendetegnes ved, at det har et *repertoire af immanente sociale affordance*, som muliggør mediering af kommunikation gennem platformen. Stig Hjarvad<sup>6</sup> underbygger denne påstand gennem følgende citat:

*“mediation refers to the communication through one or more media through which the message and the relation between sender and receiver are influenced by the affordances and constraints of the specific media and genres involved.” (Hjarvad 2006, s. 5)*

Hjarvad tager her fat i en vigtig pointe, at relationen mellem de kommunikerende parter og selve meddelelsen påvirkes af de *affordances* og *constraints*, som medieplatformen indeholder. Her skal *constraints* forstås som de begrænsninger, der ligger i designet på platformen. Det vil med andre ord sige, at mediets (sociale) betydning også er influeret af *affordances*, og socialt medierede systemer er altså i praksis, udover de sociale interaktioner, også betingede af de sociale *affordances*, der er på platformen. Et eksempel på en *affordance* er Twitters<sup>7</sup> *Tweet/Retweet* funktioner.

<sup>6</sup> Stig Hjarvad: professor, ph.d., ved Institut for Medier, Erkendelse og Formidling Københavns Universitet

<sup>7</sup> Se Bilag 2 - Twitter ordbogen, for en generel introduktion til Twitter og en forklaring på termerne der nævnes i rapporten

## Eksempler på sociale affordances og constraints

På Twitter kan brugerne Retweete andres kommentarer (Tweets). Funktionen er til stede på platformen, men findes også på medieplatforme uden for Twitter, hvor man kan kommentere på digitalt indhold på andre medieplatforme gennem et Tweet. Her er funktionen integreret i den pågældende medieplatform (Figur 19).

### Kram og tårer efter ny Stoltenberg-tale



Figur 19 - Eksempel på "Tweet" funktionen på Twitter - her integreret på en anden medieplatform (Kilde: www.b.dk)

I tilfældet med Twitter er Tweet/Retweet funktionen i sig selv ikke en affordance, men *afforder* eller *understøtter* muligheden for kommunikation med andre. Funktionaliteten på Twitter kan forstås som en funktion (objekt), der i relation til brugeren (subjekt) understøtter (affords) handlingen 'at kommunikere'. Tweet/Retweet funktionen kan dermed betragtes som en affordance, der understøtter kommunikation i relationen mellem den ønskede brug og det egentlige design. Dvs. man handler igennem funktionen og muliggør for brugeren, 'at jeg kan kommunikere'. En affordance er en iboende mulighed for at kommunikere og er altid tilknyttet en aktivitet fra brugeren og kan ikke betragtes uden handling og uden intention.



Figur 20 - Eksempel på "Retweet" funktionen på Twitter

Twitter har en fast koblet struktur, der igennem designmæssige constraints (Norman 2002, s. 84) begrænser brug. Der er altså tale om en begrænsning, der er til stede i udformningen af medieplatformen. Et eksempel på en constraint på Twitter er, at det ikke er muligt at skrive beskeder på over 140 tegn. Derved begrænses brugeren i sine sociale interaktioner af de constraints, der ligger i designet og dermed også i mulighederne for at lave meddelelser. Samtidig henledes brugeren til en speciel type af intenderet brug som eksempelvis at Retweete om noget. For det er den mulighed (affordance), der er tilgængelig. Constraints er dermed med til at definere det sociale mediesystem som medieplatform sammen med affordances. Der er nogle muligheder for interaktion, men samtidig også nogle begrænsninger, og netop dette forhold definerer den organisering af kommunikation, som er særlig for det pågældende sociale mediesystem. Det er samtidig her, hvor kommunikationen i det socialt medierede system kan tage en bestemt type af kommunikativ form, som eksempelvis et Tweet, der bliver Retweetet.

Affordance begrebet kan altså bruges til at begrebsliggøre relationen mellem bruger og sociale mediesystemer, hvilket er endnu et centralt parameter i forhold til systemforståelsen, for de sociale affordances udgør tilkoblingsmulighederne i det sociale mediesystem. Sociale mediesystemer kan indeholde forskel-

lige affordance-potentialer, der på den ene eller anden måde understøtter social interaktion. Tweet/Retweet funktionen på Twitter er et eksempel på en af mange affordances på medieplatformen, der understøtter den førnævnte kommunikation. Når man taler om sociale mediesystemer og måden, hvorpå social interaktion understøttes, kan man altså tale om affordances for social interaktion, hvilket i det efterfølgende vil blive betegnet som *sociale affordances*.

Et socialt mediesystem som Twitter har iboende muligheder for at kommunikere eller potentielt ubegrænsede tilkoblingsmuligheder. Når der her er tale om digitale medieplatforme, betyder det, at der i designet af et socialt mediesystem skal være en mulighed for at interaktion kan forløbe i den konkrete udformning af platformen. For hvis der ikke er nogle sociale affordances, er der ingen muligheder for at kommunikere med andre, og der vil derfor ingen social interaktion være til stede, og der vil ikke være tale om et socialt mediesystem. Det vigtige er her, at det er den sociale interaktion, der konstituerer socialt medieret kommunikation og at de sociale affordances, der dels grundet understøttelse af kommunikation og social interaktion og dels grundet andres brug af funktionerne konstituerer det som et socialt mediesystem i det socialt medierede system.

De sociale affordances inviterer til kommunikation, mens constraints tilbyder en bestemt kommunikationsform i det sociale mediesystem. Det socialt medierede system er dermed også influeret af sociale affordances og constraints, for designvalgene påvirker formen, som systemet af kommunikation kan konstitueres igennem det sociale mediesystem.

## Arbejdshypotesen

Den grundlæggende optik for socialt medierede systemer i brug er nu teoretisk bearbejdet. Sociale mediesystemer stiller tilkoblingsmuligheder til rådighed og kan dermed udgøre omdrejningspunktet for kommunikative handlinger i et socialt system. Et socialt medie kan eksistere som fænomen uden brugere, omend dets værdi er begrænset til teoretisk. Værdien bliver først praktisk, når mindst to brugere anvender det sociale medie og gensidigt iagttager og handler (producerer brugergenereret indhold) på hinandens kommunikative handlinger gennem det sociale system. Arbejdshypotesen i kapitlet om, at det ikke giver praktisk mening at tale om social medieret kommunikation, hvis de sociale medier ikke er i brug, er dermed blevet afprøvet. De sociale medier vil altid skulle sættes i relation til en brugskontekst, og det er individets brug (kommunikative handlingen) af medierne, der konstituerer dem som sociale. Derfor vil de også altid (ud fra denne optik) være organiseret i forhold til en given kontekst.

stuel brugssammenhæng (eksempelvis at Twitte). Den betydning, som brugeren tillægger sin sociale interaktion, kommer fra andre brugere i det sociale netværks sociale interaktioner. Brugerne er altså rekursivt forbundet med hinanden gennem de sociale medier, og deres gensidige iagttagelse og produktion af meddelelser er baseret på dels magt mellem brugerne i netværket og den brugssituation, som kommunikationen er en del af. Intenderet eller ej bliver mediet socialt, i det øjeblik funktionerne bruges meningsfuldt af brugeren til social interaktion.

Det er de potentielle muligheder for social interaktion, tilkoblingsmulighederne, der faciliteres gennem de sociale affordances, mens constraints påvirker mulighederne for interaktion. Eksempelvis har Twitter en fast koblet struktur, som muliggør eller faciliterer social interaktion i form af at indeholde en række af sociale affordances, hvorigennem sociale relationer er mulige (Twitte og Retwitte). Elementerne skal nu sættes i spil for at finde frem til antagelser om, hvordan den ovenstående forståelse af socialt medierede systemer i brug konstituerer det sociale medie som et autopoietisk system. Derigennem kan der opnås en forståelse af, hvordan socialt medierede systemer opretholder sig selv og dermed også en forståelse af, hvordan et socialt medieret system i brug kan forklares.

## Sociale medier - et autopoietisk system

I denne sidste del af kapitlet er det blevet tid til at forstå socialt medierede systemer som et autopoietisk system. Formålet er at opnå en forståelse af relationerne i systemet. Hvordan er systemet bygget op, hvilke processer holder systemet i gang og hvilken betydning har det for det samlede system? Der bliver med andre ord foretaget en analyse af socialt medierede systemer, hvor fokus er på at forstå de interne processer i systemet. Indsigten i processerne kan bidrage med en særlig forståelse af, hvad et socialt medie som system er.

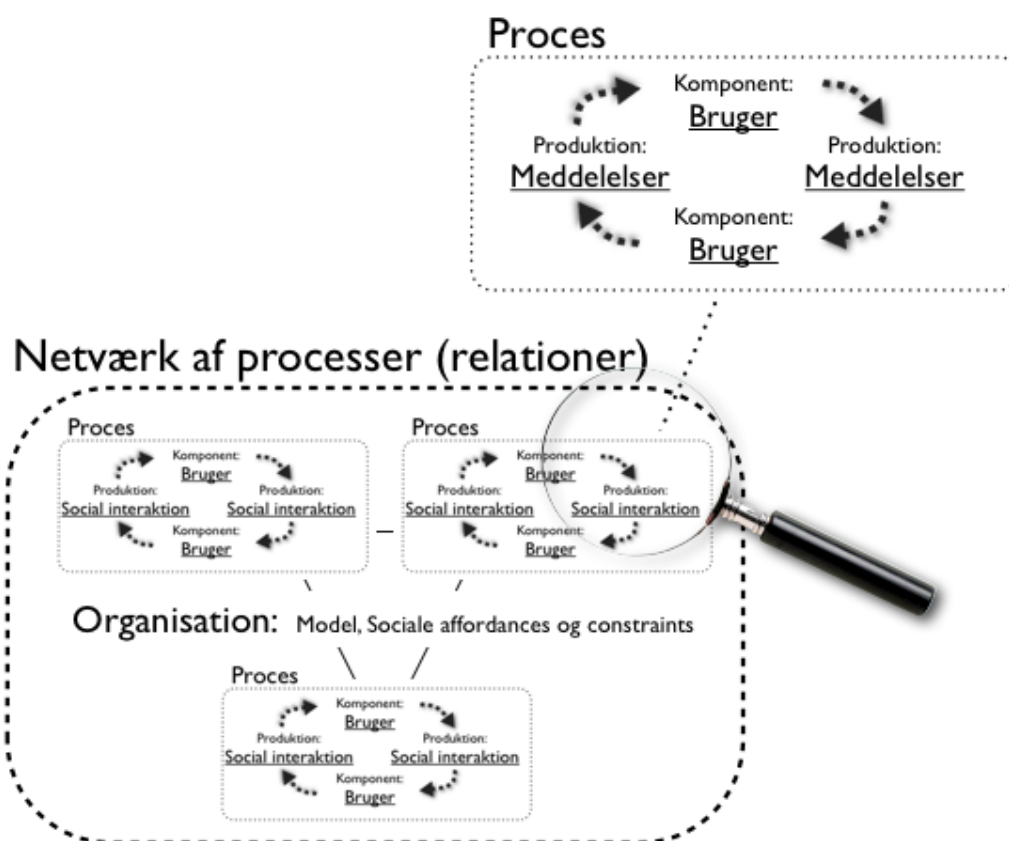
Formålet er altså at forklare, hvordan socialt medieret kommunikation kan forstås igennem et systemteoretisk perspektiv og dermed kunne sige noget om, hvordan et socialt medieret system fungerer. Det vil sige at forstå, hvordan det virker internt og hvordan det reagerer på forskelle fra omverdenen. Rapportens akkumulerede forståelse af sociale medier sættes dermed i spil i en autopoietisk proces, hvorigennem processerne i et socialt medieret system forklares. For socialt medieret kommunikation betyder det, at det er relationerne og processerne, der sætter de væsentlige kommunikative forhold og dermed forståelsesmæssige forskelle. Medieplatformen er "blot" mediet herfor. I analysen sondres der derfor mellem sociale medier, forstået som et socialt medieret system (system) og som et mediesystem en digital medieplatform (platform).

### Fremgangsmåden

Fremgangsmåden er at opstille forskellige scenarier og eksempler med Twitter som case til at underbygge og forklare forholdene i systemet. Der er tale om overordnede træk ved Twitter, som er betydningsbærende for processerne, der opretholder Twitter som platform for socialt medieret kommunikation og

dermed som socialt medieret system. Derfor vil kun en del af Twitters samlede struktur og organisation blive præsenteret, hvorfor det ikke er en udtømmende analyse af Twitter som socialt medie. Da Twitter bruges som case igennem hele analysen henvises der til Bilag 2 (kan læses bagerst i rapporten). Bilaget er en generel introduktion til Twitter og en forklaring på de fleste af Twitters funktioner.<sup>1</sup>

Som indledning til analysen af socialt medierede systemer illustreres nogle af de fundne sammenhænge i analysen i følgende model. Sammenhængen - eller helheden udfoldes i det efterfølgende afsnit. Det skal her understreges, at modellen ikke er udtømmende for alle forholdene, der udgør systemet, men er tænkt som en illustration på, hvordan nogle af de centrale elementer er sat i spil i systemet.



Figur 21- Illustration af sammenhængen mellem organisering og processen af produktion af komponenter (egen tilvirkning)

<sup>1</sup> Se Bilag 2 - Twitter ordbogen, for en generel introduktion til Twitter og en forklaring på termerne der nævnes i rapporten



Figuren skal betragtes som et øjebliksbillede i systemets tilstand og kan ikke beskrive den reelle sammenhæng mellem komponenterne, for der er tale om processer, der foregår over tid. Men den illustrerer, at et socialt medieret system i rapportens optik er opbygget af en organisation, der er kendetegnet ved mediets bagvedliggende arkitektur - model, sociale affordances og constraints. Organisationen er principet, som digitalt indhold distribueres ud i netværket på. Processen, der er forstørret øverst i højre hjørne, viser produktionen af komponenter, som i denne optik er forstået som, at brugere er komponenter i systemet, der gennem produktion af meddelelser regulerer systemet. Her er det vigtigt at understrege, at brugerne her ikke er det psykiske system "bruger", men brugeren forstået som en profil i det socialt medierede system. Dette skyldes at optikken på systemet er begrænset til det digitale domæne.

Et socialt medie skal altså ikke i sig selv forstås som et system, men det er processerne og relationerne (kommunikationen), der foregår gennem platformen, der udgør systemet. Sammenhængen og den egentlige proces, som systemet udgøres af, beskrives i det efterfølgende, og illustrationen skal hjælpe med at gøre det lettere af forstå, hvor i systemet de enkelte beskrivelser orienterer sig imod. De efterfølgende afsnit analyserer socialt medierede systemer, forstået som et autopoietisk system. Først skal betydningen af optikken, klassen af system og omverden sættes i spil i forhold til den optik, som rapporten har på systemet.

## Optik, klasse og omverden

I afsnittet "Socialt medier i brug" er en række forhold omkring socialt medierede systemer blevet afdækket, hvilket udgør en del af optikken på fænomenet sociale medier. Derudover har rapporten en optik eller en afgrænsning, som indebærer, at sociale medier forstås som digitale medieplatforme, hvorigennem relationer mellem brugere kan opnås gennem tilkoblingsmulighederne på internettet. Klassen af system kan derfor defineres som en digital medieplatform, hvorigennem sociale systemers kommunikation tager form - altså et socialt medieret system. Omverdenen, som systemet befinder sig i, er internettet. De sociale medier i denne optik er digitale medier, som tilgås af brugere gennem medieteknikker og er trippelt artikulerede. Det vil sige, at betydningen af mediet tillægges gennem et interdependent forhold mellem medieteknikken, medieplatformen og det digitale indhold (jvf. figur 2), hvor medieplatformen er den *fast koblede form*, som kendetegner det sociale medie. Mens det digitale indhold er det *løst koblede indhold*, der er genereret af brugere.

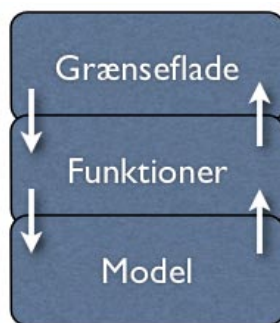
For socialt medierede systemer betyder det, at tilkoblingsmulighederne fra omverdenen kan forstås som brugere (som psykisk system), der kommunikerer gennem en grænseflade. Men der vil også være tilkoblingsmuligheder til systemet via andre medieplatforme, der er tilkoblet internettet. Der er altså tale om en omverden, der er digital og hvor de strukturelle koblinger sker mellem det socialt medierede system og brugere gennem grænsefladen og gennem andre digitale medieplatforme.

## Organiseringen af systemet

Et socialt medieret systems *organisation* har at gøre med de forhold, der konstituerer systemet. Et system er som før nævnt operationelt lukket omkring dets organisering, hvilket vil sige, at det ikke er muligt for omverdenen eller andre systemer at ændre på organiseringen. Hvis organisationen ændres, er det ikke længere det samme system. En digital medieplatform kan repræsenteres på et ubegrænset antal måder, grundet det digitale egenskaber og kvaliteter. (jvf. "Digitale medier" Kapitel 1). Organiseringen af det socialt medierede system må derfor ses ud fra forskellige perspektiver. Dette skyldes, at det sociale mediesystem som kommunikationen tager form i påvirker kommunikationen.

### Grænseflade, funktioner og model

Der er et tredelt perspektiv på systemet, forstået som *grænseflade*, *funktioner* og *model*. Opdelingen er et perspektiv på den abstrakte softwaremæssige systemarkitektur, som kendetegner alle it-systemer og dermed også sociale mediesystemer (Mathiassen m.fl. 1998, s. 13). Opdelingen er egentlig udtænkt i forbindelse med objekt orienteret analyse og design i forbindelse med systemudvikling, men bruges her til at lave en differentiering af de sociale medieplatforme ud fra tre optikker.



Figur 22 - Sammenhæng mellem grænseflade, funktioner og model

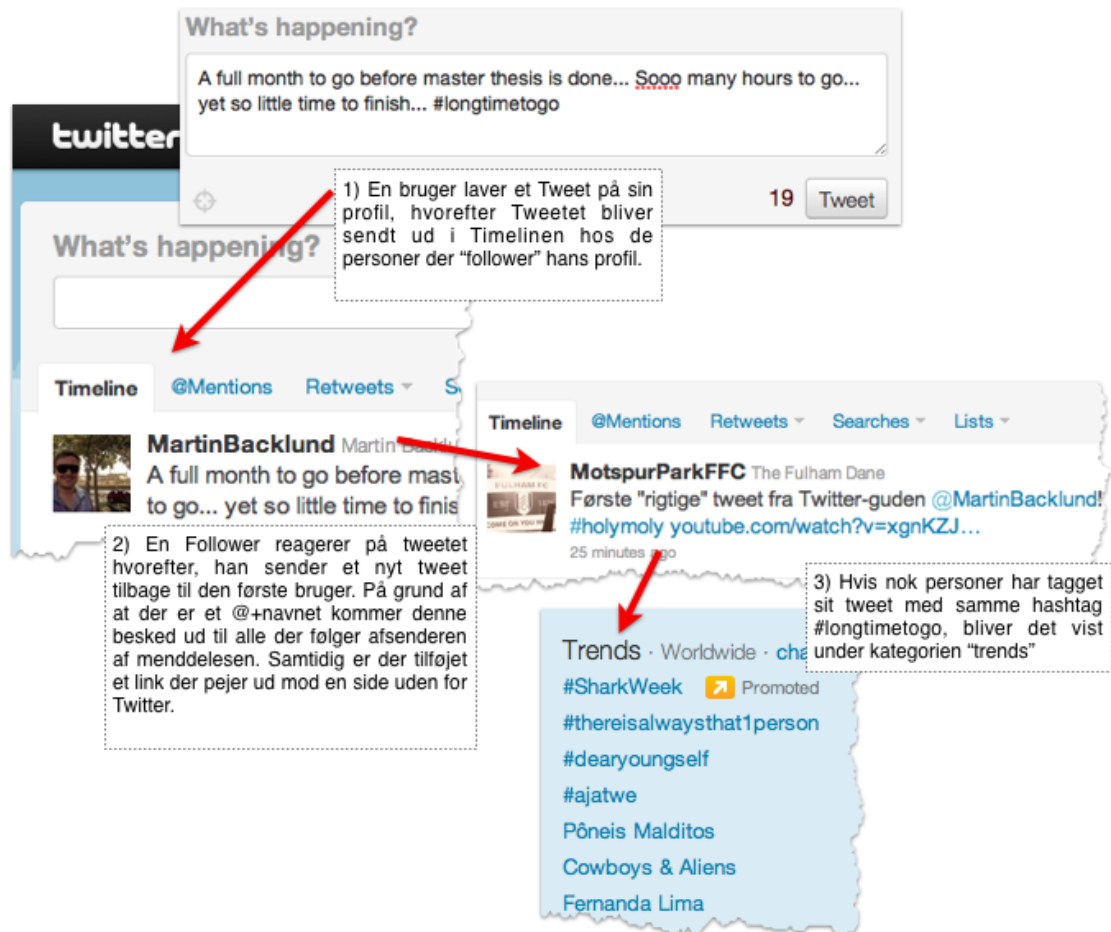
Ethvert softwaresystems abstrakte arkitektur er delt i tre lag – tre softwaresystemkomponenter: Model, funktioner og grænseflade. Grænsefladen er det, brugere og andre systemer har adgang til, funktionerne er de ”håndtag” i systemet, som brugere og andre systemer i omverdenen kan tilgå via grænsefladen. Modellen er relationerne og komponenterne, som udgør kernen i det socialt medierede system. Når en bruger eller et andet system tilgår en funktion via grænsefladen, så opdateres modellen. Tilsvarende griber modellen fat i funktioner for at opdatere grænsefladen, når der sker ændringer i modellen. Sammenhængen er illustreret med pilene i figur 22.

Det er igennem grænsefladen, at et socialt medieret system kan indgå i interaktion med brugere og andre systemer i omverdenen, mens funktionerne er mekanikken, der kontrollerer modellen, som medieplatformen er bygget op omkring. Disse tre komponenter er alle sociale medieplatforme bygget op over og vil derfor også indgå som en del af organiseringen af systemet. Organiseringen af systemet foregår dermed på flere planer. På grænsefladen kan organiseringen forstås som constraints eller begrænsninger i interaktionen med systemet. Det vil være forskelligt afhængigt af medieplatform, hvad de constraints indebærer, men det faktum, at der er ting, man ikke kan, er en del af organiseringen af systemet.

På Twitter er det eksempelvis kun muligt at skrive beskeder på maksimalt 140 tegn. Modellen er designet således, at de kommunikative elementer maksimalt kan have en bestemt størrelse. Modellen indeholder også alle brugere, og den måde de kan relateres til hinanden på. Funktioner sørger for at opdatere modellen og formgive relationer, således at brugere er sat i relation til hinanden. Funktionerne understøtter dermed muligheden for at lave meddelelser - de sociale affordances, som på Twitter er kendetegnet ved muligheden for at Twitte og Retwite. Slutteligt vil der være en særlig organisering af det netværk af processer (modellen), der distribuerer det digitale indhold, produceret af brugere rundt på platformen. Disse forhold relaterer sig til den specifikke model, som medieplatformen er bygget op over. Den digitale model eller arkitektur vil derfor være forskellig fra medieplatform til medieplatform og kendetegne den særlige organisering, der er speciel for det socialt medierede system.

## Twitter som scenarie

Eksempelvis er der en bestemt arkitektur omkring, hvordan netværket af processer distribuerer meddelelser i form af digitalt indhold rundt på Twitter. Følgende scenarie vil beskrive denne proces.



Figur 23 - Scenarie der viser områder hvordan det socialt medierede system Twitter distribuerer digitalt indhold ud i systemet

Scenariet tager udgangspunkt i et Tweet, fra en bruger. Twitters model for distribution af digitalt indhold sender Tweetet ud i netværket. På Twitter er netværket som udgangspunkt forstået som *Followers*, altså de brugere, der har valgt at "følge" en bestemt bruger, der er tilkøbt netværket. I netværket præsenteres Tweetet i *Timelinen* hos de pågældende Followers.

Organiseringen af systemet er dermed opbygget omkring et netværk, der er defineret ud fra en række brugere, der har valgt at tilslutte sig en bestemt brugers meddelelser. Timeline funktionen er, hvor Twitter samler sin datastrøm, dvs. det digitale indhold, der distribueres rundt i netværket. Timelinen er specielt vigtig for organiseringen af Twitter, for det er her brugerne kan iagttage meddelelser i systemet og dermed også producere nye på baggrund af det iagttagede. Timelinen tilbyder dermed en optik på det digitale indhold, der er til stede i systemet gennem grænsefladen. Det betyder, at brugere gennem grænsefladen på systemet kan iagttage meddelelser på en bestemt måde og reducerer dermed kompleksitet i forhold til den samlede mængde indhold i det socialt medierede system.

I socialt medierede systemer vil der derfor være en særlig organisering af netværket af processer eller datastrømmen, hvorigennem det digitale indhold kan indgå i forskellige netværk og hvor meddelelserne gøres tilgængelige for brugeren gennem en grafisk repræsentation af netværket i grænsefladen. Beskrivelsen af distributionen af digitalt indhold er den grundlæggende organisering, som Twitter har som socialt medieret system.

## Brugeren som komponent

I forhold til forståelsen af brugere som komponent i det socialt medierede system er der tale om en *brugerprofil* eller anden form for digital repræsentation af brugeren som psykisk system i systemet. Som nævnt tidligere i første del af kapitlet er der et dialektisk forhold mellem brugeren som psykisk system i en omverden uden for det digitale domæne og den samme brugers identitet på internettet i en virtuel verden. Dialektikken kan som før nævnt forstås som brugerens første og anden ordens iagttagelse af meddelelserne i systemet. Hvor første ordensiagttagelsen foretages på baggrund af den iagttagede meddelelse og anden ordens iagttagelse er en refleksion over førsteordensiagttagelsen, som afføder, at brugeren interagerer med grænsefladen. Det er ikke muligt for brugeren som psykisk system at være til stede i et socialt medieret system ud fra den optik, der er lagt på systemet, med mindre der er tale om, at brugeren har en brugerprofil i systemet.

Uden en profil vil det ikke være muligt for brugerne, som ikke er en del af systemet, at iagttage og producere meddelelser. Profilen muliggør digital tilstedeværelse i socialt medierede systemer. Bruge-

ren (psykisk system) foretager kommunikative handlinger igennem grænsefladen gennem funktioner (sociale affordances) i modellen. Der er altså tale om, at brugeren som psykisk system strukturelt kobler sig til det socialt medierede system, hvorved det bliver muligt at påvirke det socialt medierede system (iagttage og producere meddelelser) igennem sin brugerprofil. Denne proces beskriver, hvad der i det efterfølgende betegnes som, at brugeren iagttager og producerer indhold. Samtidig kan dette mønster tolkes af en iagttagelse af systemet som en social interaktion.



Figur 24 - eksempel på brugerprofil på Twitter

Eksempelvis har man en bestemt brugerprofil på Twitter, der indeholder brugernavn og en beskrivelse af hvem man er. Brugernavnet fremgår på samtlige Tweets og Retweets, der foretages på netværket (figur 24). Uden et brugernavn og en profil ville det ikke være muligt for andre brugere at identificere, hvem der har afsendt et bestemt Tweet, hvorved hele ideen bag at følge eller blive fulgt af andre på Twitter falder til jorden. For det er netop muligheden for at følge (*follow*), som udgør kerneideen i Twitter. Modellen for Twitter indeholder dermed alle brugerprofiler, der er oprettet i det socialt medierede system.

## Hashtags og Trends

Et andet eksempel på organiseringen af Twitter er brugen af *Hashtags*. I scenariet ovenfor er der i det første Tweet skrevet et såkaldt Hashtag. Et Hashtag er en special form for annotering, som kan foretages i Tweetet og består af tegnet "#" og en ledsagende tekst, som i eksemplet er #longtimetogo. Når der tilføjes et Hashtag til et Tweet, betyder det, at udover at blive sendt ud i netværket af Followers, bliver det også sendt ud i et andet netværk, som har det pågældende Hashtag til fælles. Det vil sige, at alle Tweets med samme Hashtag indgår i et særligt netværk, som er organiseret af Twitters model. Hvis der opnås en kritisk masse af Tweets med samme Hashtag bliver dette specielle netværk præsenteret for hele Twitters netværk af brugere.

Det omtalte netværk i Twitter kaldes for *Trends*. Det helt specielle ved denne distributionsform er, at alle brugere vil kunne se, at netop det pågældende emne eller temaet, som Hashtaget henviser til, er interessant for mange andre i netværket. Det giver brugerne mulighed for at iagttage meddelelser inden for emnet og dermed også at tilslutte sig og producere meddelelser i det pågældende netværk. Twitters model distribuerer dermed digitalt indhold ud i forskellige netværk i systemet (Trends, Followers) gennem processer (i modellen) og gør samtidig opmærksom på, hvor det kunne være interessant for brugere på netværket at tilslutte sig og indgå i relationer med andre.

Det handler med andre ord om, at et socialt medieret system gennem sin organisation formår at distribuere meddelelser på en sådan måde, at de indgår i netværk med andre meddelelser, således at brugerne kan iagttage dem og på den baggrund producere flere meddelelser. En proces der bearbejdes yderligere i afsnittet "Netværk, processer og produktion af komponenter". På Twitter sker denne proces gennem Timelinen og Trends, som er to forskellige typer af netværk.

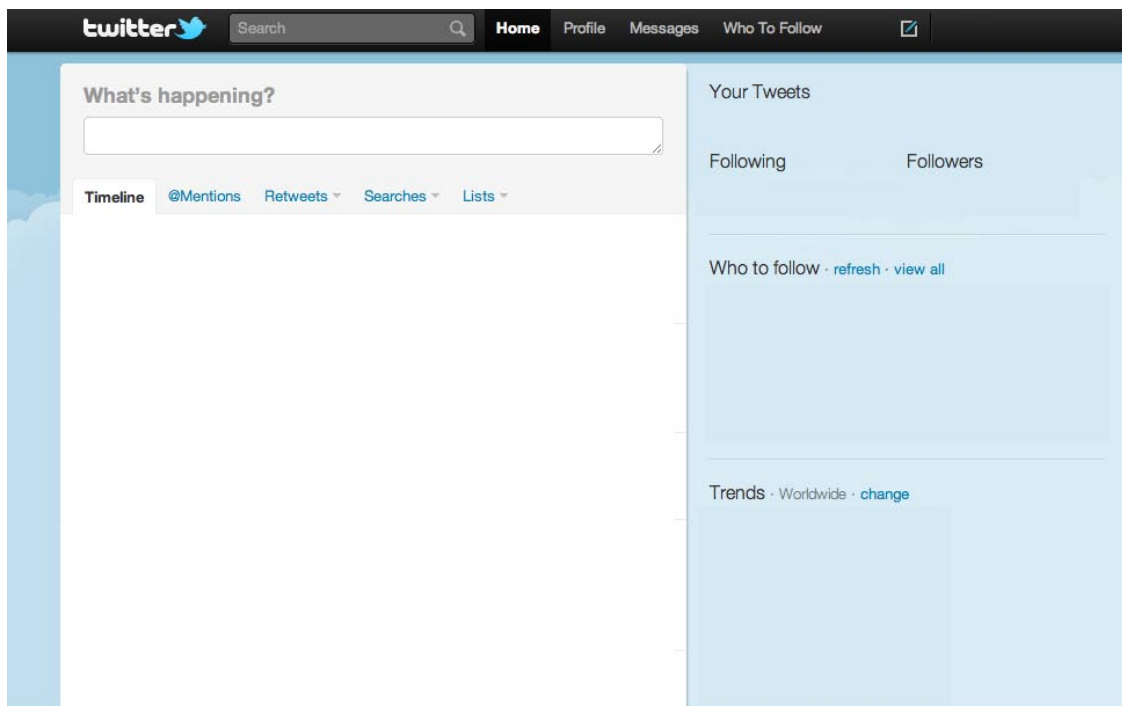
## Struktur

Modsat organiseringen af systemet kan *strukturen* på en social medieplatform ændres uden at ændre på systemet som system. Strukturen kan beskrives ud fra faktorer, der har med den egentlige grafiske opbygning af medieplatformen at gøre. Men også selve det digitale indhold og den struktur, som meddelelserne skaber, kan opfattes som en del af strukturen. Det vil altså sige, at hvor organiseringen af systemet bestemmer mulighederne for, hvordan processerne kan forløbe, er strukturen, hvordan processerne forløber på et givet tidspunkt. Strukturen er altså noget, der potentielt ændrer sig over tid. (Maturana 1975, s. 151-152)

For at vende tilbage til den grafiske opbygning og det digitale indhold handler disse strukturer om *form* og *indhold* på en medieplatform. Formen skal ses som en *fast koblet struktur* på medieplatformen, som ikke ændrer sig i processerne, men som dog kan ændre grafiske udtryk, uden at systemet ændrer sig som system. Der er her tale om den grafiske opbygning - udseendet af det socialt medierede system. Det digitale indhold, meddelelserne, er derimod en *løst koblet struktur*, som opstår i forbindelse med en strukturel kobling mellem det socialt medierede system og et andet system i dets omverden. Medieplatformen stiller en løst koblet form til rådighed, som brugerne giver en konkret form. Forholdet mellem form og indhold - dvs. fast og løst koblet digitalt indhold eksemplificeres ved at se på, hvad der er løst og fastkoblet struktur på Twitter.

## Løst og fastkoblet struktur

Twitters fastkoblede struktur kan illustreres ved at fjerne alle de løst koblede strukturer, hvilket er tilfældet i figur 25. Pointen med at vise Twitter uden aftryk af social interaktion er at illustrere, at den fastkoblede form er en sortering af løst koblet digitalt indhold under bestemte overskrifter, som dermed er essentiel for grafisk at repræsentere organisationen på systemet. Samtidig illustreres det, at en social medieplatform uden social interaktion blot er en tom skal.



Figur 25 - Twitter uden social interaktion - uden løstkoblede strukturer

Som ovenstående figur 25 viser, består den fastkoblede struktur på Twitter næsten udelukkende af overskrifter. Al social interaktion og dermed digitalt indhold i løst koblet form er væk, og Twitter kan i denne



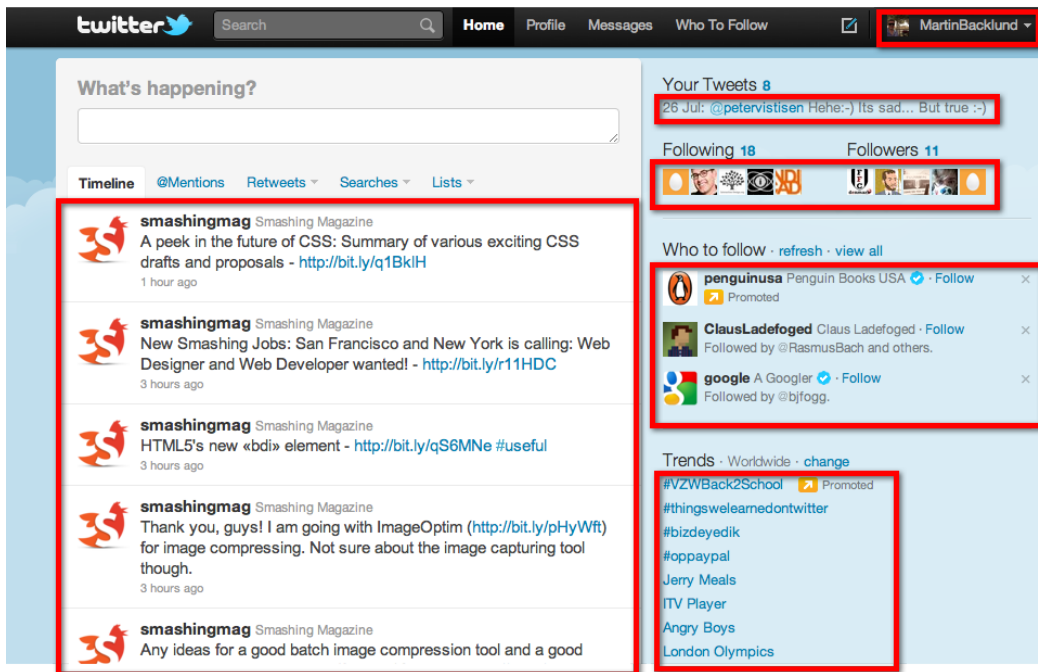
konfiguration ikke identificeres som et socialt medieret system - for der er ingen social interaktion, ingen meddelelser. Over tid vil den fast koblede form ikke ændre sig, medmindre der fra udviklernes side ændres på, hvor de enkelte områder med overskrifter skal placeres. Men ud fra andre strukturelle koblinger med systemer i omverdenen vil der ikke forekomme nogen ændring i den fastkoblede struktur.

Figur 25 viser også, at der er plads til indhold under de enkelte overskrifter på platformen. Det er netop under overskrifterne, hvor systemet gennem en form for metaforer i grænsefladen organiserer det digitale indhold i forhold til forskellige strukturer, som er defineret af modellen af systemet. Sagt på en anden måde, er strukturen den egentlige manifestation af den model, som systemet er bygget op over. Uden det fastkoblede indhold vil denne organisering ikke være synlig. Samtidig viser strukturen også designmæssige constraints, der ligger i den grafiske repræsentation af grænsefladen. En constraint kunne eksempelvis være, at det kun er muligt at skrive en besked i feltet "*Whats happening?*". Her er det vigtigt at understrege, at grænsefladen ikke kun er det grafiske layout, men skal forstås som, at grænsefladen repræsenterer den samlede grænse for systemet. Grænsefladen er altså ikke kun den strukturelle kobling til omverdenen bestående af brugere, men kan også indgå i strukturelle koblinger med andre medieplatforme.

## En grafisk repræsentation

Udover at være den grafiske repræsentation af organiseringen af systemet er den fastkoblede struktur også den grafiske repræsentation af det løst koblede indhold. De digitale meddelelser, der sendes rundt i systemet, skal repræsenteres i grafisk form, for at forskellen skal gøre en forskel for de brugere, der indgår i en strukturel kobling med det socialt medierede system. Brugeren skal kunne iagttage det løst koblede indhold produceret af andre brugere, for selv at kunne producere meddelelser i det socialt medierede system. Uden den grafiske repræsentation vil det være umuligt for brugere at forstå organiseringen af systemet og indholdet vil ikke give nogen mening for den enkelte bruger.

Forskellen på den fastkoblede og løst koblede struktur er derfor, at det fastkoblede indhold er den grafiske repræsentation af de netværk af processer af produktion af komponenter, der foregår i systemet, mens det løst koblede indhold refererer til strukturen på de pågældende sociale interaktioner. Det vil dermed også sige at det løst koblede indhold konstituerer formen på et socialt medieret system - *systemet af kommunikation*, der tager form i et socialt mediesystem. Et forhold, der arbejdes videre med i det efterfølgende, men først illustreres Twitter både løst og fastkoblet indhold, som et udgangspunkt for den videre forståelse.



Figur 26 - Twitter hvor social interaktion, er markeret med en rød boks

## Twitters struktur

Ovenstående figur 26, der forestiller Twitters forside, viser strukturen på det socialt medierede system med både løst og fast koblet digitalt indhold. Områderne, der er markeret med de røde firkanter, illustrerer, hvor der er tale om løst koblede strukturer. De løst koblede strukturer består af forskellige typer af digitalt indhold, der på hver deres måde bliver forandret i forhold til netværket af processers produktion af komponenter. Set ude fra systemet kunne forandringerne ske på baggrund af en brugers interaktion med systemet. De løst koblede strukturer er altså en struktur på det digitale indhold i forhold til de sociale interaktioner, der foregår på platformen.

Eksempelvis er indholdet under *"Who to Follow"* meddelelser om en særlig aktivitet på netværket, nemlig at tilføje nye brugere til sit netværk. Her er informationen baseret på, hvad andre har foretaget sig (tilføjet nye brugere), som gennem systemets model præsenteres for andre brugere. Det vil sige, at andre

brugeres aktiviteter (iagttagelse og produktion af meddelelser) præsenteres som en løst koblet struktur på grænsefladen, således at andre brugere kan iagttage og producere nye meddelelser, hvor aktiviteten er at tilføje nye brugere til sit netværk. Det vil altså sige, at de løst koblede strukturer i systemet baseret på systemets model gør det muligt for den pågældende bruger at orientere sig i andre brugeres netværk. I Twitters tilfælde er en anden betydningsfuld type af digitalt indhold, der transporteres rundt i systemet, de Tweets som brugeren producerer. Dvs. Tweetet og den struktur, som den pågældende meddelelse skaber i det socialt medierede system. Eksempelvis kan en løst koblet struktur være repræsenteret som den organisering, der sker af Tweets med det samme Hashtag.

Scenariet tidligere i analysen (figur 23) beskriver, hvordan den bagvedliggende model for, hvordan systemet distribuerer løst koblet digitalt indhold ud til netværket i form af kategorien Trends. Dvs., at Tweets med det samme tema eller emne kategoriseres gennem en speciel annotation - et Hashtag. Her vil strukturen være tilkendegivet gennem den aktuelle liste af Trends på Twitter på det pågældende tidspunkt. Strukturen i et socialt medieret system er altså den fysiske repræsentation af løst koblede strukturer og fastkoblet digitalt indhold på et givet tidspunkt. Det vil sige, at gennem strukturen repræsenteres de sociale interaktioner i grafisk form og som samlede kategoriserede mønstre. På den måde gives produktionen af meddelelser en form og en sammenhæng. De indgår i et socialt medieret system. Den form eller struktur, som det digitale indhold får, er altså betinget af, hvordan produktionen af meddelelser indgår i netværket af processer i systemet. Det digitale indhold vil ændre sig i forhold til de strukturer, som meddelelserne skaber.

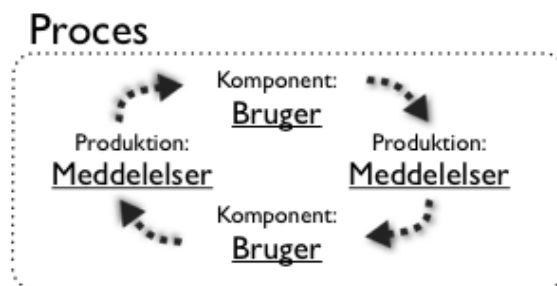
## Netværk, processer og produktion af komponenter

I den forrige del af analysen er det beskrevet, hvordan socialt medierede systemer kan forstås ud fra deres organisation og hvordan organisationen er grafisk repræsenteret i en struktur. Nu tages et nærmere blik på selve produktionen af komponenter.

Et system består af relationer der konstituerer det som et netværk, af processer, af produktion af komponenter, som gennem rekursiv deltagelse selv er med til at opretholde netværket af processer af produktion af komponenter. (Maturana 1975, s. 153) For at forstå relationerne skal man altså se på *netværket af processer* og *produktionen af komponenter* og hvordan dette forhold opretholder det socialt medierede system. Relationerne er defineret ved etablerede muligheder for social interaktion, hvilket igen vil sige

gennem sociale affordances. Relationerne, der er til stede i et socialt medieret system, er defineret af de sociale affordances der er tilgængelige på den pågældende medieplatform, for uden dem kunne social interaktion ikke foregå. På Twitter består de sociale affordances af eksempelvis muligheden for at Tweete, Retweete, eller at følge andre personer på netværket (Follow).

Brugeren er som før nævnt repræsenteret gennem en brugerprofil, hvorigennem brugeren iagttager og producerer meddelelser i det socialt medierede system. Iagttagelsesprocessen og produktionen af meddelelser kan forklares på følgende måde (se evt figur 27). Brugeren foretager en social interaktion i det socialt medierede system - dvs. en produktion af en meddelelse, som indgår i en kommunikativ form i systemet. Meddelelsen iagttages af en anden bruger, som producerer en ny meddelelse. Der er nu tale om, at produktionen af meddelelser kan forstås som et system af kommunikation, hvor den særlige struktur på systemet medfører, at andre brugere kan iagttage og producere meddelelser. De indgår nu alle i et socialt medieret system, hvor kommunikationen tager en bestemt form afhængigt af produktionen af komponenter. Det vil samtidig sige, at der her er tale om en autopoietisk proces, hvorigennem det socialt medierede system opretholder sig selv. Denne proces kan forklares ud fra scenariet ovenfor (Figur 23).



Figur 27 - Eksempel på processen af produktion af komponenter i et socialt medieret system (egen tilvirkning)

I scenariet laver (produktion) en bruger (komponent) et tweet (en meddelelse), dvs. at der foretages en social handling, som distribueres ud til resten af netværket. I det socialt medierede system reageres der på det pågældende Tweet (det iagttages), og en anden bruger (komponent) laver (produktion) et nyt Tweet (meddelelse). Igennem denne proces, hvor meddelelser fører til nye meddelelser, opretholder Twitter sig selv som kommunikativt socialt system.

Processen, hvor meddelelser afføder nye meddelelser, distribueres ud til det øvrige netværk af processer, som systemet består af. Dermed indgår meddelelserne i et samlet netværk af processer, som gennem rekursiv deltagelse fra det øvrige systems iagttagelse og produktion af meddelelser, opretholder det socialt medierede system.

## Grænserne

Det er samme netværk af processer, der realiserer grænserne for det socialt medierede system i forhold til den *omverden*, systemet befinder sig i. Det vil sige, at de strukturer, der kan indgå i netværket af processer, ikke kan overskride systemets grænser. Eksempelvis kan et Tweet på Twitter ikke indgå i netværket af processer på Facebook. Der vil i stedet være tale om en strukturel kobling mellem de to socialt medierede systemer. På Facebook kan Tweetet blive omtalt eller refereret til, men det vil ikke have de samme egenskaber, som på Twitter. Netværket af processer på Twitter distribuerer Tweets rundt i systemet, som igen indgår i produktionen af komponenter. Eksempelvis at en bruger Retweeter en anden brugers Tweet, hvorved meddelelsen bliver sendt ud i netværket igen. Det samme Tweet vil ikke kunne Retweetes på Facebook. Facebook har en anden organisation af sit netværk af processer, som er adskilt og forskelligt fra Twitters netværk.

Modellen og organisationen af de to socialt medierede systemer betyder, at det digitale indhold ikke kan bevæge sig i dets oprindelige form imellem de to socialt medierede systemer. De to systemer er strukturelt koblede med hinanden, og derfor vil et Tweet kunne gøre en forskel på Facebook, men reaktionen på Facebook vil være betinget af den organisation og de processer, der konstituerer Facebook som et socialt medieret system. Et Tweet vil derfor blive til noget andet på Facebook, eksempelvis en *statusopdatering*<sup>1</sup> eller et *“synes godt om”*<sup>2</sup>. Begge er eksempler på sociale affordances, der kendetegner Facebook.

Twitter kan dog være integreret på Facebook på en sådan måde, at Twitters netværk af processer er intakte. I det tilfælde vil der dog stadig være tale om Twitter som socialt medieret system - altså at det stadig er Twitters netværk af processer og ikke Facebooks netværk af processer. I stedet er der stadig tale om to afgrænsede systemer, men hvor den strukturelle kobling betyder, at de to systemer deler grænseflade med hinanden via den samme medieplatform.

Her er dialektikken mellem bruger som psykisk system i den fysiske verden og som profil i det socialt medierede system en vigtig faktor for forståelsen. For det psykiske system kan iagttage begge systemer

---

<sup>1</sup> Status opdatering: En type af mulighed for social interaktion på Facebook

<sup>2</sup> Synes godt om: En tilkendegivelse en bruger på Facebook kan tilføje til det digitale indhold på platformen.

gennem grænsefladen - eller interfacet på medieteknikken. Men i det øjeblik, der skal produceres en meddelelse, kan det udelukkende foregå igennem en brugerprofil på hhv. Facebook og Twitter. På den måde er det ikke muligt for brugeren (psykisk system) at producere meddelelser, der indgår i begge socialt medierede systemer i samme kommunikative handling. Men brugeren kan igennem sine andenordensagttagelser lave den strukturelle kobling mellem systemerne. Det vil sige, at en andenordens iagttagelse af et Tweet på Twitter får brugeren til at reflektere over indholdet (andenordensagttagelse af sin situation, evt. at jeg vil dele dette Tweet med mit netværk på Facebook), som så igen afføder en produktion af meddelelser. Men denne gang sker produktionen igennem hans brugerprofil på Facebook. Det betyder, at der ud fra brugerens optik er tale om to medieplatforme, der er til stede på en samlet platform. Figur 28 viser Twitter integreret i Facebook, hvor de to socialt medierede systemer deler grænseflade.



Figur 28 - Twitter og Facebook der deler grænseflade

Dette forhold afhænger naturligvis af, hvilken optik man lægger på systemet, for begge systemer kan forstås som et samlet system, hvis optikken var anderledes end i denne rapport, hvor optikken ligger på den enkelte medieplatform.

Nu hvor strukturen og organiseringen af socialt medierede systemer er på plads og hvordan produktionen af komponenter foregår, er det nu tid til at se på, hvordan systemet regulerer sig selv. Det handler dermed om, hvordan de før nævnte elementer tilsammen udgør en autopoietisk proces. Det er samtidig også her, hvor helheden i systemet kan forklare forskellige sammenhænge, som kendetegner socialt medierede systemer.

## Selvregulering - Autopoiesis

Produktionen, forstået som den rekursive deltagelse i produktionen af komponenter, hvor brugere iagttager og producerer meddelelser, er en selvregulerende proces (se evt. figur 27). Den selvregulerende proces kan udover at producere komponenter også ses som en *ikke* produktion. Det vil med andre ord sige, at systemet taber energi eller at produktionen af komponenter ikke afføder en ny produktion af komponenter. Et eksempel på denne proces kan ses hos socialt medierede systemer, som ikke længere eksisterer eller ikke på samme måde som før appellerer til en bred målgruppe af brugere. Det skal hermed ikke forstås således, at brugeres produktion af meddelelser har noget med popularitet at gøre. Det har derimod at gøre med, at forskellen ikke længere gør en forskel i interaktionen mellem det socialt medierede system og brugeren.

Det kan ud fra rapportens optik hænge sammen med, hvorvidt produktionen af meddelelser i forhold til brugerens andenordens iagttagelse vil engagere andre brugere i produktionen af nye meddelelser. Man kan i det tilfælde sige, at jo svagere produktionen af digitalt indhold er, desto svagere vil distributionen af komponenter til netværket være. Det skal dog ikke forstås således, at det socialt medierede system helt forsvinder, men derimod at den autopoietiske proces stabiliserer systemet inden for en bestemt ligevægt. Det kunne eksempelvis være inden for en bestemt målgruppe. Det vil altså sige at iagttagelserne og produktionen af meddelelser, afføder en bestemt type af meddelelser.

Et eksempel er det socialt medierede system MySpace, som til at begynde med appellerede bredt til brugere, hvorved det digitale indhold og de sociale interaktioner på platformen var bredt repræsenteret. Men i løbet af nogle år har den autopoietiske proces, som regulerer MySpace, betydet, at det nu hoved-

sageligt er en specifik gruppe af brugere, der har en særlig iagttagelses optik på det socialt medierede system, fokuseret på en bestemt type af indhold i meddelelserne i netværket.<sup>1</sup> I tilfældet med MySpace appellerer dets organisering de producerede meddelelser og de sociale affordances (mulighed for at dele lyd og billeder) til, at kunstnere kan dele deres kunst i form af videoer, billeder eller musik, med andre i netværket. På den måde bliver den selvregulerende proces en proces, hvor systemets struktur - her forstået som antallet af brugere, er blevet mindre, men hvor produktionen af komponenter betyder, at de sociale interaktioner, der indgås, er stabiliseret omkring digitalt indhold, der har med kunst at gøre.

Autopoiesis kan afgrænse, men samtidig også gøre systemets interne processer mere fokuserede omkring en bestemt produktion af meddelelser. Dette kan hermed forstås som, at sociale mediers autopoietiske proces på mange måder over tid vil definere dets digitale indhold og de sociale interaktioner, der foregår i systemet. Meddelelserne, der iagttages i systemet bliver påvirket af brugerens andenordens iagttagelsesoptik, som betyder, at der produceres meddelelser, der henvender sig til en særlig optik. Hermed ses en kobling til socialt medierede systemer og hvordan en bruger orienterer sig imod det. Incitamentet, der er til stede for en bruger i at interagere med det socialt medierede system, kan dermed afhænge af meddelelsernes karakter - altså at meddelelsen er en forskel, der gør en forskel. Hvis forskellen gør en forskel vil brugeren indgå i produktionen af meddelelser. Men hvis den ikke gør en forskel, er en strukturel kobling til det socialt medierede system ikke relevant, og der produceres ikke meddelelser i systemet fra den pågældende bruger.

### Når systemet løber løbsk

Ligesom at autopoiesis kan fokusere et socialt medieret systems digitale indhold og sociale interaktioner indenfor nogle bestemte meddelelser og optikker, kan systemet også risikere at løbe løbsk, hvis ikke systemets organisation har indbygget selvregulerende processer. Der kan opstå processer i det socialt medierede system, der potentielt kan løbe løbsk. Eksempelvis kan begivenheder i omverdenen resultere i, at produktionen af digitalt indhold får systemet, i det mindste en kortere periode, til at løbe løbsk. Det skal forstås således, at den model, som distribuerer indholdet rundt i netværket, ikke kan håndtere en meget høj grad af rekursiv deltagelse omkring bestemte processer i netværket.

Eksempelvis vil en orientering fra mange brugere mod et en specifik Trend på Twitter medføre, at Tilmelinen for det pågældende område bliver oversvømmet med Tweets. Det kan derfor være meget svært for brugerne at orientere sig i mængden af data - altså at iagttage og producere meddelelser. Eksempelvis en speciel nyhed i omverdenen, som bliver nævnt i en stor del af de Tweets, der bliver produceret

---

1 Fra internettet: [www.wired.com/epicenter/2009/04/myspace-music-w](http://www.wired.com/epicenter/2009/04/myspace-music-w) 7/8 2011



i netværket af processer på Twitter. Der opstår en høj koncentration omkring nyheden i netværket, hvilket tilkendes som en Trend, og de pågældende meddelelser bliver tilgængelig for det samlede netværk. Det vil sige, at alle brugere i det socialt medierede system kan iagttage meddelelser inden for denne særlige sortering af meddelelser og derfor potentielt kan producere flere meddelelser til det pågældende netværk. Dermed opstår der en risiko for, at processerne i det socialt medierede system løber løbsk. Det vil sige, at processerne bliver selvforstærkende og at produktionen af komponenter - brugeres produktion af meddelelser - vil stige i takt med, at flere og flere brugere sender meddelelser rundt i systemet om den pågældende begivenhed.

For at stabilisere denne proces findes selvregulerende funktioner, således at den selvforstærkende virkning stabiliseres. På Twitter sker reguleringen i modellen gennem en funktion, som samler Tweets. Modellen sikrer, at hvis der kommer mange Tweets på en gang i Timelinen, reguleres antallet der gøres tilgængeligt for brugeren ved at samle Tweetene i grupper. Dvs., at hvis der eksempelvis kommer 30 tweets i sekundet, præsenteres ikke alle tweets løbende, men gør derimod opmærksom på, at der nu er 30 nye tweets klar til at blive sendt ud i timelinen. Denne funktion er eksemplificeret nedenfor.



Figur 29 - Eksempel på selvregulerende funktion i Twitter

Den pågældende funktion bliver ved med at tælle nye Tweets op, således at det er op til brugeren selv at bestemme, hvornår samlingen af Tweets skal præsenteres, hvorved informationsmængde reguleres, og over tid vil produktionen af meddelelser inden for det pågældende netværk stabiliseres. Kommunikationsstrømmen i et socialt medieret system bliver dermed reguleret af funktioner i det pågældende sociale medies platform. Pointen er her, at kommunikation gennem sociale medieplatforme skal kunne reguleres for den potentielle informationsmængde, der tilbydes brugere i det socialt medierede system, er enorm og der er derfor et behov for at reducere kompleksitet, hvis brugere skal kunne iagttage og producere meddelelser. Ved at indeholde funktioner indbygget i modellen på platformen, kan brugeren sortere og orientere sig i mængden af information.

Man kan naturligvis argumentere for, at hvis systemet ikke havde den selvregulerende process, ville de kommunikative processer i systemet løbe løbsk, og det socialt medierede system vil dermed ødelægge sig selv eller ikke længere reducere kompleksitet. Det vil være ødelæggende for netværket af processer, hvis ikke informationsmængden i det socialt medierede system på en eller anden måde kunne forbindes med netværket af processer og selve produktionen af komponenter.

Hvis vi igen tager Twitter som eksempel, er det muligt, at Twitter i sin betafase ikke havde funktionen, der tæller antallet af Tweets op for brugeren. Systemet kan derfor have løbet løbsk og ødelagt sig selv flere gange, før udviklerne af Twitter implementerede funktionen i organisationen af systemet. Dette er naturligvis en antagelse, men skal alligevel eksemplificere og understrege vigtigheden af, at et socialt mediesystem skal have selvregulerende processer i sin organisation og at der i udviklingen af sådanne systemer skal tages højde for, hvordan systemet stabiliserer sig selv for at fungere som social medieplatform.

## Sociale medier forstået som et autopoietisk system

Ovenstående analyse af Twitter som case har udfoldet processerne i et socialt medieret system ud fra principperne i Maturana og Varelas teori om autopoiesis. Et socialt medieret system i brug kan forstås som en række processer, hvorigennem kompleksitet reduceres.

Den sociale relation mellem brugeren i det sociale system bliver medieret gennem medieplatformen med baggrund i den pågældende model, de sociale affordances og constraints. Brugeren på systemet kan iagttage meddelelser gennem grænsefladen, hvor meddelelserne bliver kategoriseret og formidlet i forhold til den strukturelle opbygning af platformen. På den måde gives produktionen af meddelelser en form og en sammenhæng som gør det muligt for brugerne at overskue informationsmængden, der er tilgængelig på netværket, hvorved kompleksiteten reduceres.

Samtidig kan et socialt medieret system forstås som et kommunikativt netværk, der er kendetegnet ved, at et principielt uendeligt antal brugere kommunikativt kan tilkoble sig netværket. I netværket deles meddelelser med andre brugere, hvor meddelelserne afføder meddelelser, som igen danner et netværk af kommunikation. De forskellige netværk, som meddelelserne indgår i, kan altså forstås som formen på kommunikationen i det socialt medierede system. Relationerne mellem de kommunikative elementer ud-

gøres af meddelelserne, hvor formen på kommunikationen, altså hvordan mulighederne for at producere meddelelser i systemet, er bestemt af de funktioner, der er til stede på medieplatformen. Der kan være selektionskriterier for hvem, der kan være medlem af netværket og hvem i netværket, der har adgang til hvilke meddelelser. På Twitter er det bestemt af, hvilke brugere man følger og hvem der omvendt følger den pågældende bruger. De meddelelser, der bliver produceret i denne relation, er kun tilgængeligt inden for medlemmerne af netværket. Men samtidig betyder tilkoblingsmulighederne, at det potentielt er muligt at tilkoble sig i netværk med samtlige brugere i netværket. De sociale relationer, der kan indgå i det socialt medierede system, er dermed ubegrænsede. Derfor er det også muligt for en enkelt bruger at indgå i sociale relationer med andre, som ellers ikke var mulige uden den fælles platform for kommunikativ handlen. Brugere indgår derfor i socialt medierede systemer, fordi det gør det muligt at nå ud til mange andre, som man kan indgå i sociale systemer med.

At forstå sociale medier som en autopoietisk proces i et socialt medieret system har givet en forståelse af sammenhængen mellem brugeres produktion af meddelelser og indvirkningen, meddelelserne har på systemet som helhed. Meddelelserne påvirker den kommunikative handlen, som finder sted og udgør samtidig et netværk af processer, der udgør fastkoblede kategorier i opbygningen af medieplatformen. Kategorierne kunne eksempelvis være et overblik over brugere på netværket, mulighederne for at skrive meddelelser til andre eller hvilke meddelelser der er interessante for den pågældende bruger. Den form, som kommunikationen kan tage, kan designes ud fra sociale affordances og constraints i designet, og det er her, hvor det sociale medies brug og betydning for brugerne konstitueres. Mulighederne for, hvordan man kan udfolde sig kommunikativt i relationen til andre, har indflydelse på, hvordan mediet bruges. Eksempelvis inviterer Twitters opbygning som system brugerne til at skrive korte beskeder til hinanden, hvor overblikket i meddelelser synliggøres overfor brugeren gennem Trends. Kombinationen af korte beskeder og samlingen af meddelelser, i kategorien Trends har betydet, at nogle brugere anvender Twitter til at holde sig opdateret med nyheder fra hele verden.

Ved at forstå sociale medier som socialt medierede systemer er der dermed opbygget et begrebsapparat, der kan forklare, hvordan sociale medier anvendes af brugere. En viden af denne art kan endeligt antages at kunne informere en mere konstruerende designproces, hvor det centrale punkt bliver, hvordan informationsmængden gøres tilgængelig overfor brugerne og dermed også hvordan kompleksiteten i systemet reduceres.

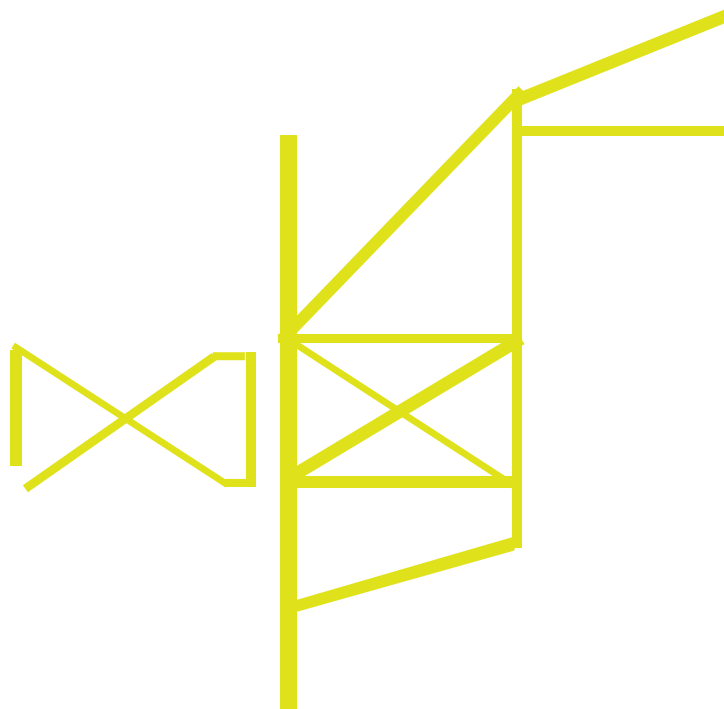
I kapitel 5 konkluderes der på rapportens problemstillinger, og der tages en kritisk stillingtagen til de metodiske greb, der er foretaget i forhold til den viden og indsigt, der er opbygget igennem rapporten.





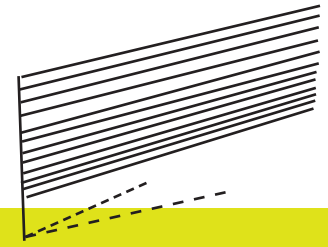
## Kapitel 5

# Konklusion og perspektivering





# Konklusion



Rapporten er nået sin afslutning, og dette kapitel vil konkludere på de opnåede indsigter omkring fænomenet sociale medier. Ønsket om at opnå en forståelse af de komplekse forhold mellem sociale medier og brugere skal nu indfries gennem en kvalificering af rapportens overordnede hypotese. Samtidig rummer kapitlet den afsluttende perspektivering hvor systemteorien som metode og den opnåede indsigt sættes i forhold til dets potentielle anvendelse i en konstruerende designproces.

Rapporten har haft formålet at finde belæg for følgende hypotese:

**Ud fra en systemteoretisk optik kan sociale medier beskrives som socialt medierede systemer, hvilket giver mulighed for både at forstå mediets opbygning, såvel som dets brugssituationer.**

Igennem rapporten har følgende arbejdsproblemer været grundlaget for at kunne føre dette belæg.

**Problem 1: Hvad er sociale medier og hvordan kan de beskrives som et system?**

**Problem 2: Hvordan domesticerer brugere sociale medier og hvordan kan dette forstås systemteoretisk?**

For at vurdere den opstillede hypoteses rimelighed som en hensigtsmæssig rammesætning af forståelsen for sociale medier, besvares problemstillingerne ud fra rapportens indsigter i fænomenet sociale medier.

**Hvad er sociale medier og hvordan kan de beskrives som et system?**

Gennem rapporten er der opbygget en viden omkring fænomenet sociale medier, og dermed er "hvad er sociale medier" blevet bearbejdet ud fra forskellige teoretiske ståsteder. Udgangspunktet for indsigterne har været den systemteoretiske tilgang, hvorfor en stor del af svaret på arbejdsproblemerne findes i bearbejdningen af det systemteoretisk fundament. Fundamentet har gjort det muligt at sætte de øvrige

teoretiske tilgange i et andet lys og dermed også været udgangspunktet for forståelse af fænomenet sociale medier. Sociale medier er sat i forhold til en domesticeringsproces, hvorigennem indsigter omkring relationer mellem brugere og sociale medier er blevet opnået. Her er den oprindelige domesticeringsteori blevet kritiseret og sat i et nyt lys. Indsigterne er endvidere bearbejdet i en systemisk kontekst, hvor relationerne er forstået som separate systemer i interaktion med hinanden og som et socialt medieret system.

Der er også opnået yderligere indsigter om, hvordan sociale medier i brug kan forstås. Eksisterende definitioner på sociale medier er blevet kritiseret, og igennem applicering af andre teoretiske ståsteder er en ny forståelse blevet opbygget, som er blevet videreført til en analyse af sociale medier som et autopoietisk system. Fremgangsmåden har resulteret i følgende forståelse af arbejdsproblemet.

Sociale medier er ud fra den systemteoretiske tilgang i rapporten defineret som et socialt medieret system. Det er ud fra denne optik, at sociale medier er forstået i rapporten. Et socialt medie kan derigennem beskrives som system af kommunikation, hvor den sociale medieplatform er hvor brugere tilkobler sig et netværk af relationer til andre brugere. Sociale medier er dermed et socialt system, hvor kommunikationen medieres igennem en digital platform.

De særlige kendetegn ved sociale medier er i rapporten blevet udfoldet som et kompleksitets-reducerende medie i forhold til de potentielt ubegrænsede tilgængelige tilkoblingsmuligheder og informationsmængden i det sociale system. De kompleksitetsreducerende processer er blevet belyst ved at beskrive de interne processer som et autopoietisk system. På den måde er forholdet mellem grænseflade, funktioner og modellen på medieplatformen og de pågældende sociale affordances og constraints blevet forstået som definerende for kommunikationen, der kan tage form i det socialt medierede system. Som en konsekvens af de kompleksitetsreducerende faktorer kan brugere iagttage og producere meddelelser i det socialt medierede system og samtidig orientere sig i det principielt uendelige antal af brugere i netværket.

### **Hvordan domesticerer brugere sociale medier og hvordan kan dette forstås systemteoretisk?**

For at besvare problemet er den oprindelige domesticeringsteori blevet kritiseret og sat i lyset af nye tendenser i forhold til digitale medier. I processen er andre tilgange til domesticering og forståelsen af begreberne moralsk økonomi, meningsøkonomi og husstand blevet omformet til at kunne beskrive relationen mellem bruger og sociale medier. Domesticeringsteorien er endvidere sat i et systemteoretisk



perspektiv, hvor domesticeringsprocessen forstås som en interaktion mellem to systemer; brugeren og et socialt medieret system. Dermed har jeg kunnet sætte domesticeringsbegreberne i et andet perspektiv og kunnet omdefinere begreberne til en anvendelig kontekst i forhold til at forstå relationen mellem bruger og sociale medier.

Den opnåede forståelse af brugerens domesticeringsproces af sociale medier kan forstås som en proces, hvor igennem brugere indlemmer digitalt indhold i deres hverdag. Det fællesskab og de relationer, som indgås, danner interessefællesskaber, som er betydningsbærende for relationen mellem brugeren i socialt medierede systemer. Det er det digitale indhold, altså meddelelserne fra andre brugere, som er centrale i domesticeringsprocessen. Det sociale fællesskab, som konstitueres igennem de socialt medierede systemer, sker på baggrund af andre brugeres engagement i det sociale system. Derfor ligger der i dag en magtrelation mellem brugerne i netværket, hvor det før i tiden var mellem medievirksomheder og brugere. Medieplatformen, som kommunikationen medieres igennem, er måden, hvorpå det enkelte individ formår at overskue en ubegrænset mængde af digitale meddelelser. Derigennem skabes et overblik for brugeren over potentielle interessefællesskaber, der kan indgås og dermed også over tilkoblingsmulighederne i systemet.

Jeg har altså opnået en indsigt i, hvordan brugerens relationer konstitueres gennem sociale medier gennem den systemteoretiske tilgang. Ved at omdefinere domesticeringsteoriens centrale begreber er et begrebsligt fundament blevet skabt, som kan bruges i analytiske tilgange til sociale medier. Begrebsapparatet har et fokus på, hvordan socialt medierede systemer reducerer kompleksitet i forhold til det digitale indhold og til tilkoblingsmulighederne, der er tilgængelige i de sociale medier.

### **Belæg for rapportens hypotese?**

På baggrund af ovenstående besvarelse af arbejdsproblemerne kan rapporten afsluttes med en vurdering af rapportens hypotese.

### **Ud fra en systemteoretisk optik kan sociale medier beskrives som socialt medierede systemer, hvilket giver mulighed for både at forstå mediets opbygning, såvel som dets brugssituationer.**

Hypotesens påstand om, at det er muligt at beskrive sociale medier som socialt medierede systemer og derigennem opnå en forståelse af mediets opbygning, og brugssituationer, må overordnet anses som værende verificeret. Det har, som arbejdsspørgsmålene besvarer, været muligt at beskrive både det sociale medies opbygning, såvel som dets brugssituationer gennem den systemteoretiske optik.

Den systemteoretiske optik har udgjort fundamentet, som har sat sociale medier i en kontekst, hvorigennem forskellige optikker kan anlægges. I rapporten har arbejdsspørgsmålene udgjort denne framing af optikken. Et socialt medieret system er udelukkende defineret ud fra min optik, som undersøger, men systemteorien har været skelettet, der har gjort framingen mulig.

Jeg har kunnet applicere teorier overfor hinanden i en systemisk kontekst og derigennem opnået en forståelse af både sociale mediers opbygning og dets brugssituationer. Dette er sket på baggrund af at kunne sætte forskellige komponenter i relation til hinanden og derigennem opnå en indsigt i ikke bare opbygningen af mediet, men også i høj grad processerne, der forløber, når sociale medier forstås som et socialt medieret system. Som arbejdsproblemerne besvarer, har forståelsen af sociale medier som et socialt medieret system gjort det muligt at forstå medieplatform og bruger i et helhedsperspektiv. Og samtidig at kunne behandle de abstrakte forhold og komplicerede relationer, der er til stede mellem brugere og medieplatform.

Systemteoriens fokus på relationer mellem komponenter og processer har betydet, at det har været muligt at forklare forhold mellem mennesker i en kontekst rensat for følelser og personlige rationaler. Og på samme tid beskrive, hvordan de kommunikative interaktioner forløber i et system, der er forstået som en række processer og netværk, der er forbundet med hinanden, hvor den digitale relation er konstitueret af meddelelser. Dermed er en relativt skarp optik på fænomenet sociale medier blevet etableret. Dels på grund af den forståelseshorizont, som systemteorien giver og dels gennem den applicerede teori, som er brugt sammen med systemteorien. På den baggrund vurderes det, at der er belæg for hypotesen, og den systemteoretiske tilgang kan dermed også vurderes som givtig i forhold til at danne grundlaget for afdækningen af fænomenet sociale medier.

Systemteorien alene har ikke kunnet besvare arbejdsspørgsmålene. Det er den teoretiske framing baseret på mine til- og fravalg af teoretiske og metodiske tilgange, der har resulteret i den opnåede indsigt. I forhold til hypotesens udsigelseskraft kan den forstås i forhold til disse valg. Hypotesen indeholder i sig selv et større forklaringspotentiale i forhold til de indsigter, der er opnået i rapporten. Dette er ikke en kritik af de opnåede resultater, men derimod en kritisk stillingtagen til, hvilken forklaringskraft hypotesens antagelser indeholder. Det opstillede begreb om socialt medierede systemer udelukker ikke beskrivelse på et større samfundsmæssigt niveau, men har i rapportens rammesætning været afgrænset til den medierende del af det socialt medierede system og mindre på dets institutionelle kontekst.

Et socialt medieret system kan gennem en udvidelse af optikken også omfatte relationer mellem brugere i et socialt system, hvor det sociale system er udvidet til ikke kun at omfatte det digitale domæne. Det vil sige, at relationerne mellem brugere nu ses i et perspektiv, som vender ud mod samfundet frem for ind mod en brugssituation. Der er stadig tale om, at relationerne er til stede igennem sociale medieplatforme, men på dette iagttagelsesniveau er fokus på kommunikation, der tager form på tværs af de sociale medieplatforme og ikke igennem den enkelt platform, som det er tilfældet i rapporten. Pointen er, at med en anden optik på fænomenet sociale medier som socialt medierede systemer, findes et perspektiv, som ikke er behandlet i rapporten. For at give en foreløbig verifikation af min hypotese må jeg altså justere den med det forbehold, at den endnu ikke siger noget om de samfundsmæssige forhold, som systemteoriens forklaringssevne potentielt rummer, og med inddragelse af ny teori kan dette perspektiv også udfoldes gennem hypotesen.

Ved specialets afslutning vurderes det dog endeligt, at det på baggrund af specialets teoretiske undersøgelser kan konkluderes, at systemteorien rummer et potentiale for at skærpe optikken på, hvad sociale medier er, såvel som hvordan de i deres brugssituation fungerer som socialt medierede systemer.



## Perspektivering

Rapporten har taget udgangspunkt i et systemteoretisk erkendelsesperspektiv. Dette perspektiv og den opnåede viden omkring relationerne mellem bruger og sociale medier skal nu sættes i et pragmatisk perspektiv. Det vil sige, at perspektiveringen tager den systemteoretiske tilgang og de opnåede indsigter og sætter dem i en anvendelsesorienteret sammenhæng.

### Systemteoriens potentiale som metode til brugerforståelse

Systemteoriens fokus på relationer og processer betyder, at en systemteoretisk tilgang til brugerundersøgelser kan give en forklaringskraft i forhold til forståelse af brugere i en generel kontekst. I digitalt produktdesign er brugerforståelse en central del af designprocessen, og produkterne skal derfor forholdes til en brugskontekst. Og netop her er systemteoriens forklaringssevne god til at forstå, hvordan brugere anvender produkter. Den systemiske tilgang kan i forhold til andre tilgange tilbyde en optik på brugssituationer, hvorigennem ibrugtagningsprocessen forklares. Det vil sige, at man kan rammesætte en brugskontekst igennem systemteorien.

En måde, hvorpå en systemisk tilgang kan anvendes i praksis, er som en metode til at forstå empiriske brugerstudier. Det indsamlede materiale omkring en given målgruppe kan sættes i en systemisk kontekst. Derved opnås en indsigt i, hvordan relationerne mellem komponenterne i systemet konstitueres. Det vil sige, at man kan sætte målgruppen i forhold til det givne produkt og derigennem opnå en forståelse af processerne mellem komponenterne, som er anderledes, end hvis man brugte andre metoder.

Fordelen ved at forstå en målgruppe som et system af relationer mellem brugere i forhold til et digitalt produkt er, at fokus i den opnåede viden er funderet i processerne mellem komponenterne i brugskonteksten frem for komponenterne selv. Dermed er den opnåede indsigt fokuseret omkring den situation, som

optikken søger forståelse af, frem for på de enkelte elementer der er i spil. Det bliver altså en helhedsforståelse omkring det undersøgte, som opnås. Det betyder samtidig, at en målgruppe som komponenter i et system afgrænses fra menneskelige faktorer som følelser og personlige rationaler for givne handlinger, der kunne skabe støj i forståelsen af den undersøgte relation.

Ulempen ved en systemteoretisk tilgang til brugerforståelse kan være, at dens abstrakte form og begrebsapparat kan være svær at overføre direkte til eksempelvis en forhandlingssituation, hvor indsigten skal bruges som et redskab til at overbevise om designvalg og strategier. Den systemiske tilgang vil her kunne opfattes som kold og distanceret i forhold til at opfatte brugerne som relationer og processer fremfor som mennesker. Samtidig er målgruppens rationaler for ibrugtagningen af et givet produkt en vigtig faktor og som er kerneområder i andre metodiske tilgange til brugerforståelse. Derfor ser jeg potentialet i en systemteoretisk tilgang til brugerforståelse som et redskab, der kan supplere andre tilgange i det samlede arbejde med at forstå brugeren.

## Den opnåede indsigt i forhold til en design situation

Design handler på mange måder om at træffe valg, hvor de valg, der træffes, skal være på baggrund af et informeret grundlag. I forhold til de indsigter, som er opnået i rapporten, kan de fungere som en del af det informerede grundlag.

En indsigt, som er opnået, er en forståelse af, hvordan brugere iagttager og producerer meddelelser. Det vil sige, at en social platform skal gøre indholdet tilgængeligt for brugeren. Brugeren reducerer kompleksitet i forhold til tilkoblingsmulighederne, og det digitale indhold der er tilgængeligt på platformen. Her fungerer det sociale medie som det kompleksitet reducerende led i det socialt medierede system. Men i rapporten er der samtidig fundet frem til, hvilke parametre i medieplatformen som reducerer kompleksiteten for brugeren. Disse indsigter kan bruges i en designsituation til at højne brugervenligheden på platformen. Sammenhængen mellem model, funktion og grænseflade kan fungere som fikspunkter, som skal afdækkes i forhold til brugerens forståelse af interaktionsmulighederne på platformen. Det handler med andre ord om usability og interaktionsdesign i forhold til designet af platformen. Eksempelvis kan mediets bagvedliggende model distribuere informationer, der relaterer sig til brugere i forhold til specifikke brugssammenhænge og dermed hjælpe brugeren med at udnytte potentialet i medieplatformen. Det kunne eksempelvis dreje sig om at gøre informationer omkring, hvilke brugere der er online på netværket tilgængelig for brugeren. Eller en opsummering af aktiviteter fortaget af

andre brugere, således at de enkelte brugere kan iagttage og producere meddelelser på baggrund af informationerne. Den opnåede indsigt i mekanismerne, der opretholder et socialt medie er vigtige i forhold til at lave brugervenlige produkter. Hvis ikke modellen bag en medieplatform fungerer intuitivt, kan man risikere, at brugerne fravælger platformen, fordi den ikke dækker brugerens behov for at indgå i sociale relationer. Man kan dermed sige, at indsigt i processerne internt i de sociale medier såvel som de eksterne relationer mellem brugere giver en forståelse af, hvordan en platform skal opbygges og hvilke områder der skal fokuseres på i designprocessen.

En anden af pointerne i rapporten er, at meddelelserne i et socialt medieret system ikke kan indgå i processerne i et andet system uden at blive overført som en strukturel kobling mellem systemerne. Det vil sige, at der skal foretages noget af brugerne for, at de to systemer kan snakke sammen. Meddelelserne skal altså overføres manuelt fra den ene platform til den anden af brugeren. Derfor kan man med fordel designe en digital platform, der giver et overblik over de samlede meddelelser fra de sociale medier, som brugeren er en del af. Gennem grænsefladen kan meddelelserne flyttes fra platform til platform ubesværet for brugeren, og platformen kan dermed være en hjælp til brugeren til at administrere sine sociale medier. På den baggrund kan platforme udvikles, der opfylder forskellige behov for brugeren i forhold til at danne overblik over det samlede antal meddelelser i netværkene. Eksempelvis er de sociale browsere RockMelt, Flock eller Tweetdeck platforme, hvor de sociale netværk er integreret i den samme grænseflade og giver et samlet overblik over de sociale netværk, man er en del af. Det interessante i denne sammenhæng er, at den opnåede forståelse af principperne bag de sociale medier kan bruges til at skabe produkter i stil med de førnævnte produkter eller fungere som en katalysator for ideer til nye platforme og måder at indgå i sociale relationer til hinanden.

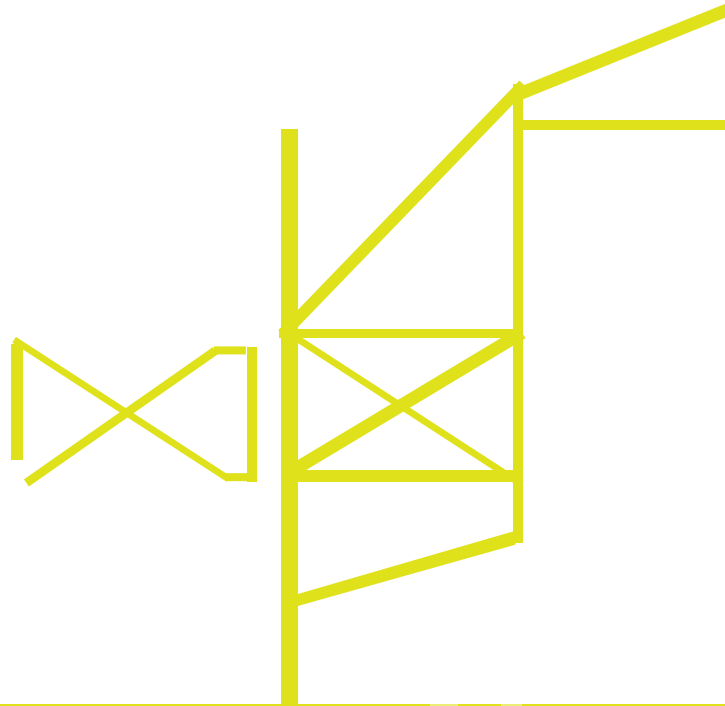
Som et afsluttende perspektiv på rapportens indsigter og tilgangen til systemteorien kan den opnåede indsigt appliceres på mange måder i forhold til en designsituation. Både som metode til at behandle brugerforståelse og som fokusområder i forhold til udvikling af nye produkter. Indsigterne kan derfor med fordel anvendes i en fremtidig professionel kontekst, hvor sociale medier indgår som en del af interesseområdet.







Appendix!





# Litteraturliste



- Ashby, W. Ross, "an introduction to Cybernetics" Chapman & Hall, 1956
- Ashby, W. Ross, "General Systems Theory as a New Discipline" General Systems Yearbook III side 1-6, 1958
- Bateson, Gregory, "Steps to an Ecology of Mind". University of Chicago edition, 2000
- Bateson, Gregory, "Ånd og Natur - en nødvendig enhed", Rosinante forlag aps, 1979
- Berker, Thomas, Hartmann, Maren, Punie, Yves and Ward, Katie, "Domestication of Media and Technology" Open University Press, 2006
- Bordewijk, Jan L. og Kaam, Ben van "Towards a new classification of tele-information services", Intermedia Volume 14/NO. 1, 1986
- Dourish, Poul: "Where The Action Is: The Foundations of Embodied Interaction", MIT Press, Paperback edition, 2004
- Finnemann, Niels Ole, "Internettet i mediehistorisk perspektiv", Samfundslitteratur, 2005
- Gibson, James J., "The Theory of Affordances. In Perceiving, Acting, and Knowing", Eds. Robert Shaw and John Bransford, 1977
- Hjarvard, S. "The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as an Agent of Religious Change", paper presented at the Fifth International Conference on Media, Religion and Culture, Sweden, 6–9 July, 2006
- Kaplan, Andreas M. og Haenlein, Michael, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media" i Business Horizons 53, 59—68, 2010
- Kolstrup, Søren et. al.: "Medie- og kommunikationsleksikon", Samfundslitteratur, 2. udgave, 2010
- Livingstone, Sonia, "Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression" New Media Society 10: 393, 2008
- Lull, James "Media, Communication, Culture - A Global Approach, Polity Press 2nd edition, 2000
- Löwgren, Jonas & Stolterman, Erik "Thoughtful interaction design - a design perspective on information technology", MIT press, 1. paperback edition, 2007

- Mathiassen, Lars: "Style Composition in Action Research Publication: A Critical Analysis of Leading Information Systems Journals", 2010 (under publicering)
- Mathiassen, Lars, m.fl."Objekt orienteret analyse og design", Marko, 1998
- Maturana Humberto R. "The Organization of the Living: A Theory of the Living Organization", International Journal of Man-Machine Studies, Volume 7, Issue 3, Pages 313-332, 1975
- Maturana, Humberto R. og Varela, Francisco "Kundskabens Træ" 1. udgave forlaget ASK, 1987
- McLuhan, Marshall, "Understanding Media: The Extensions of Man" 1st Ed. McGraw Hill, NY, 1964
- Norman, Donald A "The Design of Everyday Things" 2002 edition, Basic Books, 2002
- Norman, Donald A. "The Invisible Computer", 1. udgave, The MIT Press, 1999
- Prigogine, Ilya & Stengers, Isabelle, " Den nye pagt mellem mennesket og universet - nye veje i naturvidenskaberne, Ask 1985.
- Silverstone, Roger & Haddon, Leslie: "Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life" i "Communication by design - The Politics of Information Technologies" redigeret af Mansell, Robin & Silverstone, Roger, 1. udgave, Oxford University Press, 1996
- Silverstone, Roger, Hirsch, Eric og Morely, David, "Information and communication technologies and the moral economy of the household" i Consuming technologies, Routledge, e-book edition 2005
- Qvortrup, Lars, "Det hyperkomplekse samfund" Gyldendal, 1. udgave, 1. oplag 1998
- Winograd, Terry og Flores, Fernando, "Understanding Computers and Cognition - A New Foundation for Design", Ablex Publishing Corporation, fourth printing 1988
- Ølgaard, Bent "Kommunikation og økomentale systemer" Akademisk forlag, 3. reviderede udgave, 2004

## Artikler

- Brown, Arnold, "Relationships, Community, and Identity in the New Virtual Society" i THE FUTURIST s. 29 - 34 March-April udgaven, 2011

## Ph.d. afhandlinger

- Christensen, Lars Holmgaard: "Domesticering af Medieteknologier", Ph.d.-afhandling, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet, 2005

## Statistiske rapporter

- Dansk Statistik, "Befolkningens brug af internet 2010", Danmarks Statistik, 2011

## Websites

Artikel om SecondLife [www.pcpro.co.uk/features/354457/whatever-happened-to-second-life](http://www.pcpro.co.uk/features/354457/whatever-happened-to-second-life)

Artikel om MySpace i Wired [www.wired.com/epicenter/2009/04/myspace-music-w/](http://www.wired.com/epicenter/2009/04/myspace-music-w/)

Om sort sol: [www.pdfnet.dk/VisTekst.aspx?id=998#](http://www.pdfnet.dk/VisTekst.aspx?id=998#)



# Bilagsoversigt

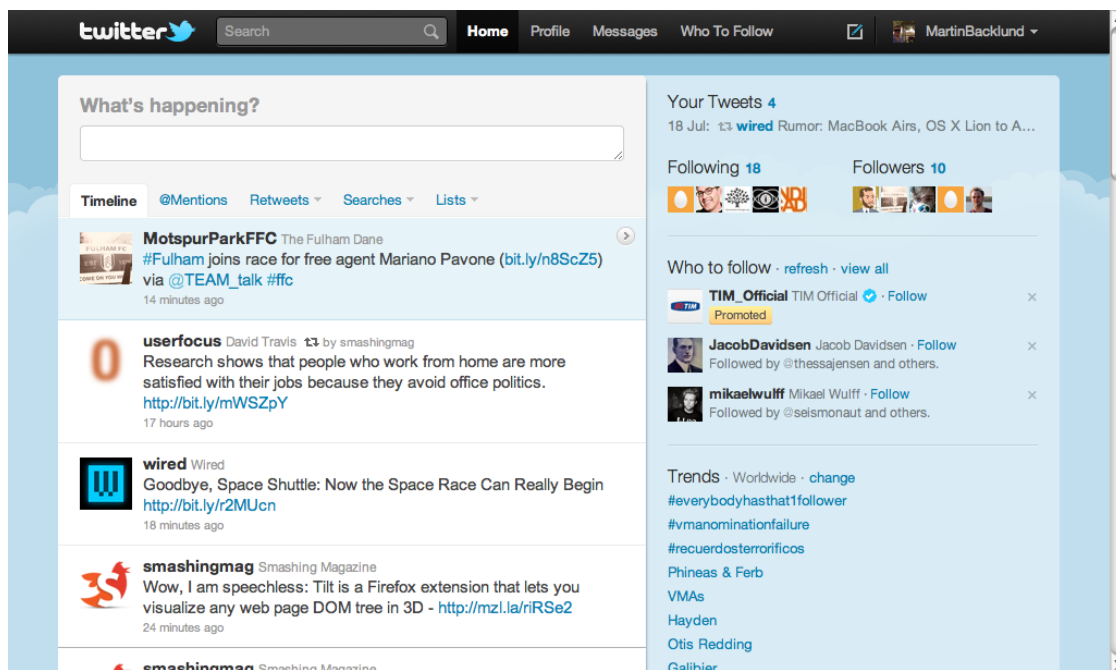
Bilag 1 - Besøgte virksomheder (Kan findes på cdrom)

Bilag 2 - Twitter ordbogen





## Bilag 2: Twitter Ordbogen



Figur - Bilag 2 - Twitters grænseflade

### Hvad er Twitter?

Twitter er et socialt netværk, hvor du sender og modtager tekstbeskeder (Tweets). Princippet i netværket er, at du som bruger kan vælge at følge andre brugere, som du efterfølgende modtager Tweets fra. Samtidig kan andre vælge at følge dig, og på den måde skabes der et netværk mellem brugerne. Twitter er særligt kendetegnet ved, at beskederne (Tweets) er begrænsede i antallet af anslag, der er mulige. Derfor kan brugere maksimalt sende beskeder, der er på maksimalt 140 anslag.

## Elementerne

Som det fremgår af figuren, er Twitter opdelt i en række elementer. Øverst i menulinjen findes selve Twitterlogoet og en række muligheder for indstillinger og søgninger på sin profil. Nedenunder i feltet "What's happening?" er det muligt at kommunikerer med resten af Twitter. Det er herfra, hvor man laver et såkaldt Tweet. Til venstre på siden findes Timelinen. Timelinen er stedet, hvor de Tweets fra folk man har ønsket at følge, eller en specifik emnesøgning bliver oplistet og præsenteret for brugeren. Øverst til højre er en status over, hvem man følger og hvor mange gange man har lavet et Tweet. Nederst til højre er der forslag fra Twitter om, hvem man kunne følge, samt en liste over Trends. Et særligt forhold ved Twitter i forhold til andre sociale netværk er, at man har et begrænset antal anslag i sine meddelelser (140 stk).

## Ordbogen

**Tweet:** Kommunikationsformen på Twitter, max 140 tegn, kan udover "normal" tekst indeholde hashtags og links til andre medieplatforme.

**Retweet:** Man sender Tweets, man finder interessante videre til sine followers ved at Retweete.

**Follow:** Funktionalitet, hvor du fortæller Twitter, at du ønsker at følge en pågældende person. Man kan søge personer frem. Ud for deres navne har man muligheden for at følge/follow. Hvis man følger nogen, kommer personen under kategorien "Following".

**Followers:** Personer på Twitter der følger dig.

**Following:** Personer på Twitter du følger.

**Timeline:** Datastrømmen hvor andres Tweets præsenteres.

**Hashtags:** Er en sortering på begreber. Det består af en # og et ord og en speciel form for notering, man laver i sit Tweet, som sætter sit Tweet i relation med andre Tweets med samme hashtag. For eksempel på et sådant Tweet kunne være: "Jeg er glad for at skrive #Speciale", vil dette Tweet fremgå sammen med alle andre tweets med samme annotering eller Hashtag. På denne måde sorteres Tweets på tværs af netværket.

**Reply:** En direkte eller personlig meddelelse som svar på et Tweet. Kommer ikke ud til resten af netværket.

**Mention:** er en bestemt form for personlig meddelelse, der rettes mod en bestemt bruger, men som modsat et reply også kommer ud til resten af netværket.

**Your tweets:** Antallet af Tweets du har lavet.

**Trends:** en betegnelse for, hvilke begreber (Hashtags) der bliver brugt mest på Twitter på det pågældende tidspunkt.

**Who to follow:** Information fra systemet om, hvem der kunne være interessant for dig at følge. Baseret på, hvem i dit netværk (followers/following) der fornyeligt har tilføjet en anden person til sit netværk.

