

Hvorfor leve et andet liv?



Bilag

Bilag 1 – Interviewguide

Introduktion

Hvad handler projektet om og hvad vil interviewet blive brugt til? Hvor lang tid tager interviewet ca.?

Hvor gammel er du?

Hvad laver du til daglig?

Hvornår startede du med at bruge Second Life?

Second Life's popularitet

Hvad var grunden til, at du oprettede en profil i Second Life?

Hvor stor en rolle tror du, det spiller, når folk opretter en profil, at Second Life er så populært?

Bruger du stadig Second Life?

- **Hvis nej:** Hvornår stoppede du med at bruge Second Life?
- Hvad var grunden til, at du stoppede med at bruge Second Life?
- Hvad tror du er grunden til, at Second Life stadig fastholder nogle brugeres interesse?
- **Hvis ja:** Hvad gør, at din interesse for Second Life fastholdes?

Hvor mange i din omgangskreds bruger eller har brugt Second Life?

Har din omgangskreds anbefalet dig at bruge Second Life?

- **Hvis ja:** Hvorfor anbefalede de dig det?

Kan du huske en situation, hvor du ikke kunne deltage i en samtale, fordi du ikke kendte til Second Life eller noget i Second Life?

Det at kunne deltage i en samtale, hvor stor en rolle spillede det på, at du oprettede en profil eller tog en time i Second Life?

Second Lifes reducerede kompleksitet

Hvad er/var de typiske årsager til, at du tager/tog en time i Second Life?

Kan du fortælle om en situation, hvor du glemte alt omkring dig, mens du var i Second Life?

Hvilke fordele og ulemper synes du, der er ved den måde, man kommunikerer på i Second Life i forhold til den virkelige verden?

- **Probes:** Lettere at tale frit, sværere at udtrykke sig nonverbalt, lettere at lyve, når man ikke står ansigt til ansigt, mere reparation af samtalen.

Hvilke forskelle og ligheder synes du, der er mellem Second Life og det virkelige samfund?

- **Probes:** Færre krav og forventninger, manglende mål med "tilværelsen", færre "institutioner" (politik, uddannelse, sundhedsvæsen), samme typer "institutioner" (penge, skattevæsen (man skal betale hvis man ejer land), retsvæsen (i form af folk som tjekker om du overholder retningslinjerne)).

Kunst

Hvad er dine erfaringer med at "bygge" ting i Second Life?

- **Hvis positiv:** Hvad er det, du er fascineret af ved at "bygge" ting i Second Life?
- **Hvis negativ:** Hvad tror du, andre er fascinerede af ved at "bygge" ting i Second Life?

Synes du, at ting, du eller andre har bygget i Second Life, kan anskues som kunst?

- **Hvis ja:** Hvad gør det til kunst?
- **Hvis nej:** I hvor høj grad tror du, at andre anser de ting, de "bygger" i Second Life som kunst?

I hvor høj grad mener du, at Second Life indbyder til at samarbejde om at "bygge" ting?

Har du samarbejdet med andre om at "bygge" ting i Second Life?

- **Hvis ja:** Kan du fortælle mig om dette samarbejde?

- Hvad har du fået ud af samarbejdet?
- **Hvis nej:** Hvad tror du andre kan få ud af et sådant samarbejde?

Hvilken rolle mener du, at "byggeprojekter" spiller, når brugere får nye venner i Second Life?

Afrunding

Har du spørgsmål eller kommentarer inden vi slutter?

Sluk båndoptager

Hvordan synes du interviewet er gået?

Bilag 2 – Interview 1

- Int.: Øh, ja. Øh, så skal jeg bare starte med at sige hvad det sådan handler om projektet, altså. Det skal være sådan noget. Altså det er sådan nogle hypoteser jeg har lavet i et tidligere projekt om, hvorfor man er øh, hvorfor man gerne vil være på, i Second Life og hvorfor det er blevet så populært som det er.
- Anne: Mmh.
- Int.: Og så, det her projekt skal så være, være hvor jeg spørger brugerne om det. Og det er så, det er så fordi at det skal bruges til og prøve at finde ud af de her hypoteser, hvad det [kort pause] Om de er rigtigt eller forkert det jeg har fundet frem til.
- Anne: Ja.
- Int.: Øhm [kort pause] Så skal jeg det tager maks. en halv time, at [kort pause] Øhm, ja så kan jeg starte med sådan nogle almindelige spørgsmål, som hvor gammel du er?
- Anne: Jeg er 21.
- Int.: Yes. Og hvad du laver til daglig.
- Anne: Jeg går på universitetet og læser Engelsk SIS, som er internationale sprog og studier, hvad det nu end kaldes.
- Int.: Ja. Øhm, hvornår startede du med [kort pause] Second Life?
- Anne: Øhm [kort pause] Det gjorde jeg i gymnasiet. Jeg tror det har været i anden g hvor jeg fandt det, som som reklamespot på internettet.
- Int.: Okay.
- Anne: Øhm, og det så jo meget spændende ud, det måtte jeg jo lige prøve. Klik sagde jeg så.
- Int.: Ja. Øh, det var, det var derfor du oprettede en profil fordi du fandt det på nettet eller hvad?
- Anne: Ja, jeg skulle se hvad det var for noget, og så kom jeg i gang med at læse hvad det var for noget.
- Int.: Øh, hvornår var det egentlig, hvad for et årstal eller sådan?
- Anne: Mmh, så har det nok været [kort pause] Mm [kort pause] nul fem nul seks tror jeg. Sådan cirka. Det var også, nej.
- Int.: Ehm. [kort pause] Ja, øhm. Så vil jeg lige spørge hvor stor en rolle du tror det spiller, når folk de har oprettet sådan en profil at det har været så populært eller er så populært eller hvad man nu skal sige?
- Anne: Jamen, altså jeg tror for nogen så er det meget populært fordi at det er [kort pause] noget som hvor du snakker med andre [kort pause] ude i verden generelt...
- Int.: Ja.
- Anne: ...at du får nogle nye kontakter. Men også fordi at, jeg tror der er nogen som sidder hjemme i deres hjem og er meget ensomme og så bliver det meget populært fordi så bruger så bruger de alt deres tid på det i stedet for at gå ud [kort pause] og være sociale eller finde en fritidshobby eller sådan noget. Sidde foran computeren i stedet.
- Int.: Ja. Ehm, bruger du stadigvæk Second, Second Life?
- Anne: Nej, det gør jeg ikke.
- Int.: Øhm hvad, ja hvornår stoppede du så med det, var det?
- Anne: Jeg tror det var efter en to måneders tid eller sådan noget. For det sagde mig ikke rigtig noget.
- Int.: Nej. Øhm. [lang pause] Ja øh, hvad tror du grunden er til at der stadigvæk er nogen der altså synes det er interessant det her Second Life?
- Anne: Fordi at, der bliver lavet nye features hele tiden ligesom der bliver lavet på andre chatportaler, så bliver der lavet nye features. Så sådan, så kan du købe nyt tøj til dem eller så kan du købe nyt til din avatar eller sådan et eller andet mystisk. Så kan du købe dig en lejlighed til dem og så tænker man nå, ja okay. [kort pause] Og så kan de gøre alt muligt [kort pause] mærkeligt.
- Int.: Ja, det er rigtigt. Øhm, hvor mange sådan i din omgangskreds bruger eller har brugt det der Second Life?
- Anne: Det tror jeg faktisk ikke rigtigt der er nogen der har. Eller det ved jeg i hvert fald ikke noget om hvis der er nogen der har. Det er ikke noget jeg har snakket med nogen om...

Int.: Nej...

Anne: ...tror jeg ikke.

Int.: ...det [kort pause] Øh, er der så nogle af dine venner eller noget der har anbefalet at du skulle ind og bruge Second Life?

Anne: Nej ikke som sådan. [kort pause] Nej, jeg har kun set det på computeren heroppe på universitetet hvor, hvor det ligger som et fast program faktisk.

Int.: Okay.

Anne: Det så jeg faktisk dengang jeg var til eksamen nu her, hvor jeg sad og kikkede i programmerne og så lige pludselig så dukkede det her op [kort pause] Second Life og så sidder man sådan lidt, nå. [kort pause] Der er åbenbart nogen der bruger det her på universitetet.

Int.: Ja det kunne det tyde på i hvert fald. [kort pause] Øhm [kort pause] kan du huske en eller anden situation hvor du ikke kunne deltage i sådan en samtale fordi du ikke vidste hvad Second Life var eller vidste hvad et eller andet i Second Life var? [Uforståeligt ord]

Anne: Jamen det er vel nok noget i retningen af at noget af det det bliver rimeligt internt når du snakker med nogle andre.

Int.: Mmh.

Anne: For eksempel hvis du kommer ind i et eller andet rum, hvor der er nogle andre og så du kommer med i den her samtale, og så starter vi med at snakke om noget vi alle sammen kan snakke om og så lige pludselig, så er der måske et par af de der personer, som også er der, som begynder at taler sådan lidt internt og så bliver det sådan noget [kort pause] noget kodeagtigt noget, ligesom sådan noget internt humor og sådan noget. Og så sidder man sådan lidt, nå ja jeg kender ikke nogen af jer så hvad gør jeg nu? [Griner]

Int.: Det er rigtigt nok.

Anne: Så bliver det ikke så interessant [Griner]

Int.: Har det sådan fået dig til at tænke over at, at du skulle ind og se hvad det var for noget de snakkede om, eller et eller andet?

Anne: Ja, jamen så har jeg jo så været rundt og så kikke hvad det er for noget de har snakket lidt om.

Int.: Ja.

Anne: Og nogle af dem de har brugt forkortelser og sådan noget så sidder man, nå det må jeg ud og, ud og finde ud af.

Int.: Ja det kan jeg faktisk godt. [Uforståeligt ord] [kort pause] Øhm [kort pause] ja [kort pause] Øh, det der og kunne deltage i sådan en samtale, hvor stor rolle tror du det spiller at, eller hvor stor en rolle spiller det på at du oprettede en profil eller tog en time i Second Life?

Anne: Jeg tror egentlig ikke at jeg spillede det en helt stor rolle at jeg har meldt mig ind fordi der er en milliard million andre der har meldt sig ind, så det betyder ikke særlig meget at der bare er en person mere der kommer til.

Int.: Nej. [kort pause] Okay. Øh. [kort pause] Hvad, hvad var så sådan en typisk årsag til at du tog eller ja tog en time i Second Life, eller, eller tog et, gik derind et stykke tid?

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

Int.: Nej.

Anne: ... i den rigtige verden. Så kan man ligesom finde ud af hvad der er for- for- forkert og hvad der ikke er forkert. Det er meget smart.

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

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

Int.: Så du blev aldrig sådan rigtigt fanget af...?

Anne: Nej.

Int.: ...og brugte helt vildt lang tid?

Anne: Nej det gjorde jeg faktisk ikke. Det var sådan, nå jeg kan da godt lige gå ind og kikke. Hvad sker der i dag? Men så er jeg også gået ud igen, fordi så har det ikke været noget specielt.

- Int.: Nej. [kort pause]. Øh, hvilke fordele og ulemper synes du der er ved den der måde man kommunikerer på i Second Life i stedet for, eller i forhold til den virkelige verden? [kort pause] Altså man for eksempel har sværere at udtrykke sig eller...?
- Anne: Det er nok lidt sværere at udtrykke sig i Second Life fordi der, der mangler en masse kropsudtryk og der mangler ansigtsudtryk og den måde at andre de fortolker den tekst du skriver, selve når du taler. Det kan godt være ret svært så og ligesom og få den her samtale til at fungere, fordi så kan de godt opfatte det hele negativt.
- Int.: Ja.
- Anne: Det er det samme hvis man skriver en mail. Hvis man ikke plastrer den til med smileys, så kan den også blive opfattet negativt ret hurtigt.
- Int.: Ja. Så det er sådan, det er sværere når man [Uforståeligt ord] hele tiden og sige hvad man mente og sådan noget eller hvad...
- Anne: Ja.
- Int.: ... når man skriver?
- Anne: Det kan godt være svært.
- Int.: Øh [kort pause] Ja, øh, så, hvad for nogle forskelle og ligheder synes du der er sådan mellem Second Life og det virkelige samfund? Øh, det er sådan mere med altså, sker der de samme ting, er der de samme krav og forventninger, eller de samme ting i Second Life eller er det?
- Anne: Mh mh, det er, altså det er jo anderledes ved at folk reagerer anderledes i Second Life end de gør [kort pause] i den virkelige verden, når du går ud og møder nye mennesker.
- Int.: Mmh.
- Anne: Så er det sådan nogen de kommer sådan virkelig og er ved at overfalde dig [kort pause] fordi de kan se okay, du er en pige og du er måske også single så går det endnu hurtigere fordi så er du måske endt med at se fyre som gerne vil snakke med dig, fordi de gerne vil score dig på en eller anden mærkelig måde, og så, ja, så står man der. Sådan er det jo ikke i den, i den virkelige verden kan man sige. Der, der skelner den ligesom. Der er du ligesom selv nødt til at tage initiativ også.
- Int.: Ja. Øh, jeg tænker også på sådan noget som altså [kort pause] sådan i den virkelige verden skal man altså, overholde en masse love og regler og betale skat og hvad ved jeg [Uforståeligt ord].
- Anne: Ja, men det skal du jo ikke her. Der er det jo bare f- frit spil.
- Int.: Ja.
- Anne: Agtigt, du har, du har jo et kæmpe spillerum i forhold til at du har regler og love og andre ting du skal tage hensyn til. Her er det jo bare nå, her gør du det bare. Der er ikke nogen der kommer og løfter en pegefinger og siger, det må du ikke. Det her det skal du gøre. Det må du ikke det der.
- Int.: Nej.
- Anne: Det, det er jo, det er lidt det der også er forskellen. Der er ingen regler. Agtig.
- Int.: Det, er det godt eller skidt eller hvad?
- Anne: Altså på en, på en måde så er det skidt, fordi så er der nogen, de ter sig som fuldstændig sindssyge eller, altså ligesom, hvis nu at der var nogen de øh, kører med 200 kilometer i timen og er ved at fræse et eller andet menneske ned, altså.
- Int.: Mmh.
- Anne: Havde der ikke været en regel for at du må ikke have lov til at køre så stærkt, så havde de bare gjort det.
- Int.: Ja.
- Anne: Eller at du går ud og stjæler et eller andet, eller noget andet. Her er det jo lige meget om du gør det eller ej.
- Int.: Okay. Øhm, så kommer vi til sådan lidt noget andet. Hvad, hvad er dine erfaringer med at bygge ting sådan, altså lave ting inde i Second Life?
- Anne: Den er ikke særlig stor. [Griner]
- Int.: Nej. Jamen det, det er så det hvis man ikke har været der så lang tid og det ikke fanger en. Det er rigtigt nok. Øh, men jeg tænkte hvad, hvad tror du så der, andre de synes er så fascinerende på en eller anden måde ved at bygge en masse ting derinde?
- Anne: Jamen...
- Int.: Altså de vil eje land og kunne bygge der på.
- Anne: Jamen det er jo, det er jo nogenlunde i forhold til sådan ligesom et computerspil. Her er det så bare mere virtuelt hvor andre også ligesom lægger mærke til hvad man bygger og hvad man ikke bygger og...
- Int.: Ja.

- Anne: Hvad man ejer. Hvor, hvor, hvor meget man ejer og hvor mange penge man har og bla bla bla derudaf. Ligesom i den virkelige verden. At det bliver en lighed. Bygger du et slot, jamen hov, han har bygget et slot. Ej hvor var det flot.
- Int.: Ja, øh.
- Anne: Nogenlunde det samme.
- Int.: Synes du man kan det her anskues som kunst, eller et eller andet kunstværk de ting de laver.
- Anne: Mmh, neej. Jeg synes ikke det ligner kunst overhovedet. Men altså man kan jo godt sammenligne det med spillet The Sims. Der må du jo også have lov til at bygge...
- Int.: Ja.
- Anne: ...og lave noget virtuelt, altså. Du kan godt sætte The Sims på sådan play mode hvor du kun bygger ting, men ikke har nogen familie, men du bare bygger og bygger og bygger.
- Int.: Okay.
- Anne: Det er sådan nogenlunde det samme.
- Int.: Øhm. Tror du der er andre som sådan synes at det er kunst inde i, eller [kort pause] anser de ting de bygger for, som kunst, eller?
- Anne: Jamen jeg tror der er nogen der synes det er kunst. På en eller anden måde, fordi [kort pause] De skal jo ikke rigtig betale noget for at gøre det...
- Int.: Nej.
- Anne: ... men stadigvæk, de får udtrykt det de her fantastiske bygningsværker de laver. Og så også de bruger meget tid på det, nogen af dem.
- Int.: Ja.
- Anne: På at bygge det de laver.
- Int.: Øøhm [kort pause] Hvor, hvor, hvor høj grad mener du at, eller i hvor høj grad mener du at Second Life indbyder til sådan noget samarbejde om at bygge nogen ting?
- Anne: [Kort pause] Ikke sådan det helt store faktisk. Du er faktisk lidt på egen hånd hvad det angår.
- Int.: Nå.
- Anne: Når du sådan starter, så sidder du sådan lidt, nå hvor skal jeg nu klikke henne? [kort pause] Så klikker på man på en masse knapper indtil man finder ud af hvad de kan alle sammen.
- Int.: Ja. Øøh [kort pause] Nå det, det har jeg så nok lige fået svar på det her med om altså du, om du har samarbejdet med at bygge ting, med andre om at bygge ting i Second Life?
- Anne: Nej, det har jeg ikke.
- Int.: Det har du jo nok ikke når du ikke har bygget noget.
- Anne: Nej.
- Int.: Øhm. Jaeh, hvad tror du andre de kan sådan få ud af det hvis det [kort pause] hvis de samarbejder om at bygge ting?
- Anne: Jamen
- Int.: Hvis de kan få noget ud af det.
- Anne: Jamen, så er det jo, de finder ud af hvordan samarbejdet det er over, virtuelt, altså computeren agtig. At det ikke kun er dem selv og [kort pause] altså de har nogen og ligesom og snakke med om at det her det er egentlig meget godt eller det her det synes jeg du skulle gøre bedre og sådan og sådan...
- Int.: Ja.
- Anne: ... nærmest ligesom man gør hvis man går i skole og sådan noget. At man bygger noget sammen eller skriver et eller andet sammen, at man sådan ligesom får respons på det og kritik.
- Int.: Ja.
- Anne: Jeg tror lidt det er den.
- Int.: Øhm [kort pause] Tror du det, at der er nogen der kan altså få nye venner eller sådan noget i Second Life ved at, altså lave sådan nogle byggeprojekter?
- Anne: Ja det tror jeg godt man kan sige at øh, at man kan altså. Der er [kort pause] sikkert mange som har mødt, mødtes med hinanden senere, at de har mødt hinanden over Second Life og bygget et eller andet. Og så har de mødtes sådan i virkeligheden og så har de fået snakket sammen og så har de siddet med hver deres computer sikkert, og så har de bygget noget videre sammen, noget større noget...
- Int.: Ja.
- Anne: Altså jeg tror da sikkert der er nogen der har prøvet det.
- Int.: Okay. [kort pause] Øhm. [kort pause] Ja, jeg har faktisk ikke så meget mere, øh, jeg tænkte bare om du havde nogle spørgsmål eller kommentarer eller et eller andet inden vi stopper.

Anne: Neej.

Int.: Et eller andet du ikke havde fået sagt, eller?

Anne: Ikke rigtigt.

Int.: Nej. Okay. Så...

Anne: Overhovedet ikke.

Int.: ... så slukker jeg den her.

Bilag 3 – Interview 2

- Int.: Ja. Øh. Jeg vil starte med at sige hvad det går ud på det her projekt, altså.
- Bo: Mmh.
- Int.: Øhm, det er fordi i et tidligere projekt har jeg lavet sådan nogle hypoteser om hvorfor brugerne bruger Second Life og hvad de synes der er interessant ved det.
- Bo: Ja.
- Int.: Hvorfor det blev så populært. Øhm, og det er så, det her projekt vil jeg gerne spørge brugerne om, om altså de der ting om for at finde ud af om de er rigtige eller forkerte de der ting jeg har fundet frem til.
- Bo: Mmh.
- Int.: Og det er så det interviewet det skal bruges til.
- Bo: Jeps.
- Int.: Øh. [kort pause] Så kan jeg starte med sådan nogle simple spørgsmål om hvor gammel du er?
- Bo: Øhm. Det må være 24.
- Int.: Øh, hvad laver du til daglig?
- Bo: Øh, ja. Lige nu arbejder jeg i [firmanavn], øh og har orlov fra universitetet og ellers studerer jeg til civilingeniør i intelligente autonome systemer.
- Int.: Yes. Øhm. Ja, hvornår startede du med at bruge Second Life?
- Bo: Deet [kort pause] var et par måneder siden. Sådan set.
- Int.: Okay. [kort pause] Øhm [kort pause] Hvad var grunden til at du oprettede en profil der i Second Life?
- Bo: Jamen [kort pause] Det var egentlig, øh, nysgerrighed for at finde ud af hvad, øh, den her, aeh, jeg så en par tv-udsendelser, øh, om Second Life, øh, hvor jeg sådan set blev ret nysgerrig for, hvad var det egentlig der, der var så eh fes- fascinerende ved at sidde der, så måtte jeg jo lige ind og se hvad det var.
- Int.: Ehm [kort pause] Hvor stor en rolle tror du det spiller om det der, når folk de opretter sådan en profil at det har været så fremme i medierne og har været så populært og sådan?
- Bo: Det tror jeg faktisk har rigtig rigtig rigtig meget at sige. [kort pause] Øh, nu ved jeg så selv at jeg selv for det første kom ind...
- Int.: Ja.
- Bo: ... via den løsning, øøh [kort pause] Så [kort pause] det, det tror jeg i hvert fald har meget at sige til at folk de begynder og prøve det af.
- Int.: Ja. [Rømmer sig] Øøh, bruger du så stadig Second Life?
- Bo: Jeg kikker lidt ind sådan fra tid til anden, men ikke ret meget.
- Int.: Nej, øh. [kort pause] Ja, øh [kort pause] Hvad er så grunden til at du ikke sådan kikker så meget eller hvad, agtig synes du?
- Bo: Eeeh, der tror jeg den primære grund det var at [kort pause] Jeg faldt ikke lige hurtigt sådan i snak med nogen derinde, øh og [kort pause] det er mit ind-tryk også at hvad jeg kikkede på det var, at det er meget socialt bundet, øøh, så hvis du ikke liige har nogle venner eller sådan noget eller nogen du lige skal ind og snakke med, jamen så kommer man ikke lige derind forbi. Øh jeg tror det vil for eksempel være væsentlig anderledes hvis jeg var blevet rekrutteret igennem en eller anden person nærmest, så var man jo allerede begyndt at snakke lidt der og så havde vedkommende også sagt, jamen nu skal du lige prøve at se det her og møde den her person og sådan noget og det...
- Int.: Ja.
- Bo: ... i hvert fald hvad jeg oplever meget fra sådan noget som World of Warcraft. Der er det også meget de sociale bånd der rent faktisk gør hvor meget man spiller.
- Int.: Ja. Øhm. Er det det du tror der sådan fastholder brugernes interesse, eller?
- Bo: Det er som regel, altså over længere tid så er det som regel de sociale bånd. Det, øøh [kort pause] spiller heller ikke så meget World of Warcraft for tiden, men igen der har, bliver jeg også ved med at have en

- konto og jeg bliver ved med kikke ind for liige at snakke med de her gamle venner man nu har. Fordi man, man, man skaber jo venskaber henover det. Og det har utroligt meget at sige for at man bliver der.
- Int.: Yes. Øh, hvor mange i din omgangskreds bruger eller har brugt Second Life, sådan?
- Bo: Æh. Jeg kender ikke rigtig til nogen der sådan rigtigt har...
- Int.: Nej.
- Bo: ... brugt det rigtigt.
- Int.: Okay. Æhm. Ja så det er, der er ikke dem der har anbefalet dig at gå derind...
- Bo: Nej. [Griner]
- Int.: ... det har du sådan set også svaret på...
- Bo: ... det var det ikke.
- Int.: ... øhm [kort pause] Kan du huske sådan en, en eller anden situation hvor du ikke kunne deltage i en eller anden samtale fordi du ikke kendte til et eller andet i Second Life eller kendte til Second Life, eller?
- Bo: Mmm, nej, men det hænger jo nok sammen med at jeg ikke rigtig har snakket med så mange om det.
- Int.: Ja. Ja, det er rigtigt nok.
- Bo: [Griner]
- Int.: Øhm. Hvor tror du, hvor stor en rolle tror du det spiller med folk sådan med at kunne deltage i sådan en samtale om Second Life?
- Bo: Øhmm. [kort pause] Det tror jeg faktisk har noget at sige, øh, jeg, jeg tror både man bliver væsentlig hurtigere fanget ind og væsentlig kraftigere fanget ind igen hvis der er nogen i den omgangskreds der allerede spiller det, fordi hvis der allerede er to og de begynder at snakke om det, så bliver man meget hurtigt meget nysgerrig for, hvad er det de snakker om. Jeg blev allerede nysgerrig bare via tv-mediernes, men, øh, min erfaring siger mig at jeg bliver hurtigere nysgerrig hvis der er nogen af mine venner der snakker om det. [kort pause] Det har jeg også prøvet andre MMO spil på bare fordi at jeg hørte et par af mine venner de snakkede om og så måtte jeg også lige, hvad er det dog, hvad snakker de om?
- Int.: Ja. [kort pause] Ja, øhm. [kort pause] Hvae, hvad var sådan en typisk årsag til, eller hvad det er der, typisk årsag til at du bruger en time i, eller noget tid i Second Life? Altså.
- Bo: Deen [kort pause] typiske årsag er som regel at øh, jeg sidder og venter lidt ved computeren og øh, nogle de starter Ministryger op, nogle starter de alt muligt andet op og så kan jeg finde på at starte Second Life op for at se hvad der foregår.
- Int.: Ja...
- Bo: Det...
- Int.: ... sådan noget...
- Bo: Det det sådan afløsningen til kabaler i, i min verden.
- Int.: Ja. Et eller andet tids-for driv, agtigt.
- Bo: Ja.
- Int.: Okay. Øh. Har du sådan nogensinde prøvet måske at glemme alt omkring dig når du sidder i Second Life?
- Bo: Ikke i Second Life. Det har jeg ikke prøvet.
- Int.: Æh. [kort pause] Ja, hvilke fordele og ulemper synes du der er sådan ved den der måde man kommunikerer på i Second Life i forhold til i den virkelige verden.
- Bo: Fordele og ulemper?
- Int.: Ja.
- Bo: Øhm. Du har den fordel at, at, at du har en højere frihedsgrad, sådan set, fordi at du er anonym, øh [kort pause] så du kan hurtigere falde i snak med nogen fordi æh, mange gange så bliver det meget hurtigt mere private emner end du umiddelbart ville åbne over for i, i virkeligheden.
- Int.: Mh.
- Bo: Det er sådan et eller andet, altså personer du sådan set, øh kun har diskuteret i, med i tyve minutter og så begynder de at diskutere for eksempel et eller andet seksuelt emne eller sådan et eller andet.
- Int.: Ja.
- Bo: Det sker ikke i rigtigt i virkeligheden, men det er fedt at kunne diskutere nogle af de her emner stadigvæk, nogle af de her klassiske tabuemner, som du ikke må i virkeligheden. Det, der er sådan, du finder også andre mennesker som også synes det er fjollet, øh mm det er noget tabu og så kan du meget hurtigt snakke med dem og du er stadigvæk beskyttet af din anonymitet. Så det synes jeg for eksempel er meget fedt.
- Int.: Ja. Øhm.
- Bo: Ulemper?
- Int.: Ja.

- Bo: Det er ikke øh, lige så kraftigt kommunikationsmedie, øøh, for at sige det mildt. Øh, altså der, der [kort pause] Du er uder- yderst begrænset lige så snart det kun er i, øh i skrift nærmest ikke, øh.
- Int.: Ja.
- Bo: Nu har de så åbnet muligheden for op at du også har voice chat og det er en væsentlig forbedring, men dertil at kunne læse folks kropssprog, der er stadigvæk også langt.
- Int.: Ja.
- Bo: Det, øh, det får du ikke rigtigt med over, kropssproget. Du, du kan godt nok lave de her motions og ting og sager og [kort pause] men det er ikke det samme som at se en anden person med...
- Int.: Nej.
- Bo: ... med fuld frihed for, for bevægelse når som helst.
- Int.: Nej. Øhm [kort pause] Ja. Øh, hvilke forskelle og ligheder synes du så der er mellem Second Life og så den virkelige, det virkelige samfund?
- Bo: Hvilken forskel og vi- ligheder der er? Øhm. Jamen altså lighederne vil jeg sige de, altså de sociale bånd og øh, det er det samme. Altså der, der, jeg ser ikke den helt store forskel på at blive venner i, i Second Life og blive virkeligheden, for det er de samme følelser man egentlig rent faktisk øh, får associeret med de her personer. Øh, og typisk vil det også være personer, hvis du møder i virkeligheden, også bliver venner med. Øøh [kort pause] De største forskelle, igen det er at den der du har, forskellige friheder, øh. Det er en kunstig verden jo, altså du kan bygge alt hvad du vil, øhm. Det kan du ikke i den virkelige verden, men til gengæld, så øh, er de begrænsninger der så også er defineret [Uforståeligt ord] det gør jo selvfølgelig også at du interagerer på en anden måde, øh. Så de har begge deres fordele og ulemper, at altså, frihed af, kan både være en fordel og en ulempe jo.
- Int.: Ja. Øh. Jeg tænkte også på sådan noget med, altså, samfundets krav og forventninger og sådan noget.
- Bo: Nåeh. Ok på den måde, øh.
- Int.: Ja.
- Bo: Jeg tror det er, altså det er sådan mit indtryk, det der, det, det er meget nemmere at finde en gruppe hvor du er socialt accepteret i, øøh, hvis du er i en virtuel verden fordi det er meget typisk således, at du søger bare nogle, som der er ligesom dig selv, men da du ikke er begrænset til de her ganske få mennesker, der rent faktisk er i din omgangskreds i virkeligheden, så er det meget meget nemmere at finde dem, øh, på globalt plan fordi du har ma- simpelthen mange flere mennesker at søge imellem. Øøh, så der kommer flere niches, sådan smågrupper og sådan noget, småinteresser, øh, hvor i før så ville det være for eksempel at, herude i den virkelige verden så ville du måske have en eller anden kammerat, som du er interesseret i musik med.
- Int.: Ja.
- Bo: Det ville jo være et typisk eksempel, hvorimod i Second Life så ville det være en eller anden undergren af lige præcis den her house pop trance techno et eller andet, øh gren, du kunne være social om den, for hvis du valgte musik, så ville du simpelthen få alt for mange mennesker.
- Int.: Ja.
- Bo: Fordi det, på større plan er der for mange mennesker der er interesseret. Men, så du finder sådan lidt mere, øh [kort pause] de mennesker der passer dig. Øøhm [kort pause] Men der kan man så også sige, det, det er også som de fleste andre sådan en lidt dualistisk binding, fordi øh, du har stadigvæk at, i og med du bare vænner dig til at finde folk der passer dig, så lærer du heller ikke rigtigt og, og snakke sammen med andre folk end dem der egentlig allerede er der selv, så. [kort pause] Avanceret måde at tale med sig selv på, måske? Nej. [Griner]
- Int.: Ja. [kort pause] Det, ja. Så kommer vi til sådan noget lidt noget andet, øh...
- Bo: Mmh.
- Int.: Din, hvad er dine erfaringer sådan med at bygge ting derinde, altså lave ting derinde?
- Bo: Mmh, jeg, jeg har leget sådan lidt øh, med forskellige tutorials og [kort pause] og altså øh ikke, ikke på noget plan deri hvor, hvor du sælger eller sådan noget i den dur, bare, bare hygge og leg sådan set. Bare lige for at...
- Int.: Ja.
- Bo: ... teste hvad, hvordan det var og, at det skulle udforskes jo. [Griner]
- Int.: Ja...
- Bo: Det er en del af...
- Int.: ... deet.
- Bo: ... af miljøet synes jeg.

- Int.: Yes. Så det er det der sådan, jeg ved ikke om man kan kalde det fascinerer dig men altså, det er derfor, altså for at have det sjovt og for...
- Bo: Ja.
- Int.: ...at prøve ting af?
- Bo: Det er det jo, altså det er...
- Int.: Yes, øhm. Hvad tror du sådan andre de kan være fascineret af ved at bygge en masse ting derinde og?
- Bo: Jeg tror det er, det er ret forskelligt, hvad, hvad, hvad, der, der er nogen, der sidder og går målrettet efter at tjene penge på det, øøh. Jeg tror der er, de fleste, de bygger mest bare for sjov, øh og så er der også nogle, øøøh jeg tror rent faktisk bare bygger for rent faktisk at udfolde sig selv. Øh, når man tager rundt derinde, så finder meget nogle gange, der har bygget noget, der sådan [kort pause] både har taget lang tid at bygge, øh men, fordi det er simpelthen ekstremt detaljeret og sådan noget.
- Int.: Mm.
- Bo: Og, og jeg tror ikke at den type mennesker der bruger så lang tid på det, det er ikke for at sælge det og det er sådan heller ikke, det er ikke så hurtig hyggesjovt agtigt noget, det er simpelthen nogen der, der føler for at bygge det her og så det ser fedt ud. Øh, også for simpelthen, ja. Æstetisk udtryk nærmest, i sig selv ikke.
- Int.: Ja.
- Bo: Det er ligesom når andre de sådan sidder og tegner tegninger i [kort pause] Der, der, der er også forskellige grader om du, om du bare sidder og tegner tegninger i timen fordi du sådan lige sådan sidder og hygger dig eller om du rent faktisk klasker et kæmpe lærred op og begynder at male et billede, ikke altså. Der, der, der er en vis gradforskelle der.
- Int.: Ja. Jamen det er faktisk lidt det som du, du her også tænkte med, altså om du, om du tænker det kan laves som sådan noget kunstværksagtigt, altså om nogen kan lave kunstværker?
- Bo: Mmmh, det mener jeg. Altså helt klart, deet. Kunst kan, kan ses på mange måder. Jeg tror i hvert fald der er nogen der gør det for kunstnerisk udtryk.
- Int.: Ja.
- Bo: Jeg har ikke personligt selv lavet et. Der, der kan jeg bedre lide at tegne i, i hånden.
- Int.: Ja. Det kommer an på hvordan man har det og har lyst til at bruge, som...
- Bo: Mmh.
- Int.: Ja, øhm [kort pause] Ja, hvor, i hvor høj grad mener du, ja mener du at Second Life det sådan indbyder til at samarbejde om at bygge nogle ting, ja?
- Bo: Mmmh [kort pause] Sådan ææh [kort pause] Altså det har rimelig rig mulighed for og, og dele, og lave delkomponenter og sådan noget, så, så ja det, det går de faktisk, det, det synes jeg faktisk er rimelig udbredt. Deet øh, jeg tror også det er målrettet for at fremme den sådan sociale interaktion, for det er det, der holder folk fast. Det tror jeg godt de ved. De, de gør lidt for at sådan, at samle folk nogenlunde, sådan...
- Int.: Mh.
- Bo: ... så de kan snakke sammen.
- Int.: Yes. [kort pause] øhm, så tænkte jeg du havde været, om du havde samarbejdet med nogle om at bygge noget...
- Bo: Nej, det har jeg ikke.
- Int.: Så det er mest [kort pause] ja, for sjov igen.
- Bo: Ja ja.
- Int.: Ja. Øøhm, hvad tror du ellers at man kan få ud af sådan et samarbejde, eller hvad andre kan få ud af det?
- Bo: Jeg tror det er skideskægt [Griner] Altså, det øh, det er meget det der driver en del altså det. Dels så vil der være nogen der ville kunne bygge noget der ville, altså du vil bygge noget der er større end, end det lige vil være tidsmæssigt muligt for en person at lave, og så vil, vil folk kunne side og sige, det der, det var jeg med til at bygge, agtigt noget, ikke? Øh, fordi, hvis du laver noget der er stort nok, så vil det jo også blive sådan en event i sig selv og, og se den her fantastiske skulptur, som hundrede mennesker har bygget sammen eller sådan et eller andet, øh. Jeg har ikke oplevet det selv deri at der har været nogle ting, der har været så store at de måtte være bygget i fællesskab, øhm, men jeg vil heller ikke udelukke det. Som sagt, jeg har ikke været der så lang tid, så, så der er stadig uden måde en del at udforske, hvis det er, altså.
- Int.: Ja.

- Bo: Det kom, det kommer også, hænger også lidt sammen med at jeg ikke har nået at forbinde mig til så mange endnu, så, så er det svært sommetider at nå og høre om nogle forskellige ting og sager som man bør se.
- Int.: Ja. Det er rigtigt.
- Bo: Det er meget det sociale aspekt der.
- Int.: Øhm. Det har vi vist været lidt inde på det her med, æh, det var mest med, hvad, hvad for en rolle sådan nogle byggeprojekter de kunne spille med at få nye venner i Second Life.
- Bo: Mmh.
- Int.: Øhm...
- Bo: Ja jeg tror det, det, det er en ud af, af nogle muligheder for at få venner...
- Int.: Ja.
- Bo: ... altså, der. Æh, det kunne også godt være at, at du har den her gruppe der bare sådan udforsker, deet. Kunne også være bare dem du, der bare er der bare nærmest benytter det som et avanceret chatrum. Går ind og søger efter folk der har denne her interesse og så går derhen hvor de er og så snakker med dem. Men jeg tror også helt klart at, at der er nogen der simpelthen siger, uh, det kunne være helt vildt fedt at bygge sammen, og så forsøge at lede efter nogle af dem som der kan bygges, eller der også vil bygge sammen med andre. Det tror jeg.
- Int.: Yes. Øhm. Så har jeg sådan set ikke særligt meget mere, æh...
- Bo: Nej.
- Int.: ... jeg tænkte bare om du havde nogle spørgsmål eller kommentarer eller noget som du ikke havde fået sagt eller et eller andet? Sådan.
- Bo: Mmmh. Neej, det tror jeg ikke.
- Int.: Nej. Okay. Der er også [Uforståeligt ord] Så tror jeg, jeg vil slukke.

Bilag 4 – Interview 3

Int.: Ja øh, jeg vil bare lige starte med at sige hvad det sådan handler om projektet.

Carl: Ja.

Int.: Øh, og det var fordi jeg på et tidligere, i et tidligere projekt har lavet sådan nogle hypoteser om hvorfor brugerne bruger Second Life og, og hvorfor det blev så populært. Og i det her projekt vil jeg så gerne forsøge at teste dem, altså se om det er rigtigt ved at spørge brugerne om, altså om det er rigtigt det jeg har fundet frem til.

Carl: Ja.

Int.: Og det er så det, som det her interview det skal handle om. Øh, og så forventer jeg det tager maks. en halv time.

Carl: Ja ja.

Int.: Øh. Så kan vi starte med hvor gammel du er.

Carl: Øh, hvad fanden er det nu det er. Det er 37.

Int.: Ja, øhm. Og hvad laver du til daglig?

Carl: Jamen altså, ud over at jeg sidder i det her studie her, så er jeg daglig leder af et ungdomshus, [institutionsnavn], øh som ligger i [bynavn]. Det er sådan egentlig mit fuldtidsarbejde.

Int.: Ja.

Carl: Øøh, og det her, det er så hvad jeg har ved siden af. Et lille studie, som jeg [kort pause] primært udgiver øh, afslappende meditationsmusik igennem øøh, hvor det så bliver distribueret igennem [firmanavn].

Int.: Okay.

Carl: Men øh endnu er det sidehobby, sjov.

Int.: Ja.

Carl: Ja. Men det, det er begge indgangsvinkler vi har til Second Life. Selvfølgelig er jeg mest på Second Life i forhold til, til studiet der øh, men også en del i forhold til de øøh, i forhold til de unge mennesker. Men det kommer vi jo ind på senere.

Int.: Ja, øhm. [kort pause] Hvornår startede du med at bruge det [kort pause] Second Life?

Carl: Arh, det er et par, det er et par år siden.

Int.: Okay. Øhm. Hvad var grunden til du sådan startede med at...

Carl: Jo.

Int.: ... bruge Second Life?

Carl: Jeg tror den, den første primære grund, det var jo egentlig at, at der var nogen der, der sagde, det her det var, altså man ser det i Go' Morgen tv, ooog, godt nok et stykke tid efter, hvor man ser det bliver mere og mere populært, og så var der, og så arbejder vi meget med medier ovre på [institutionsnavn] og...

Int.: Ja.

Carl: ... og i det spændefelt, der var der nogen der begyndte at snakke om Second Life, og nogen sagde, nej det bliver ikke til noget og, der var sådan nogle forskellige delte meninger og så var jeg bare inde og kikke.

Int.: Ja.

Carl: Øøh, og der, der, jeg fa-, jeg var en af, jeg faldt for det med det samme, øøh, og så havde jeg en kollega, der kom ned og for- fortalte mig at han tjente, han tjener omkring 30.000 om måneden...

Int.: Okay.

Carl: ... på og sælge øh, skins. Han [kort pause] laver ikke andet...

Int.: Imponerende.

Carl: ... sælger bare skins. [Griner] Øh, og så var jeg ovre ved ham ikke og han, han øh viste mig også, at ha- ha- den måde han arbejdede på det, og det var jo, det var jo sådan set et genialt setup han havde lavet, ikke, fordi han havde lavet de her skins og, Second Life bes- består jo, som verden, som virkeligheden består af, den består af to typer, eller kan man sådan firkantet skille det op sådan to typer mennesker, ikke? Der er mennesker der producerer noget og så er der mennesker der bare vil underholdes.

Int.: Ja.

Carl: Og de, og dem som bare vil underholdes og egentlig har, bruger det for sjov, de gider ikke at bruge tiden på at få deres øh figur til at se ordentlig ud, eller...

Int.: Nej

Carl: ... lave noget tøj eller sådan noget. Så, så de vælger selvfølgelig øh at, i løbet af kort tid så får de behovet for, at de vil godt lige have en figur, der ser ordentlig ud. Og så i stedet for at lave det selv, så køber de det, fordi, det koster jo ingenting derinde, det øøh. Måske en, en fantastisk skin, der måske koster 100 Linden dollars, som er ingen penge. Det er måske rundt regnet i, i danske kroner, tre kroner eller sådan noget.

Int.: Ja.

Carl: Øøh, så det bruger man jo uden nærmest at tænke over det...

Int.: Ja.

Carl: ... men hvis der er en million [Griner]

Int.: Ja.

Carl: ... der køber en skins til tre kroner, jamen så løber pengene jo derop ad.

Int.: Ja, det er klart. Det er jo...

Carl: Ja. [kort pause] Og så, så gik det egentlig bare hak i hak derefter, altså såeh tænkte jeg det var sgu da egentlig smart det der, der der, øh og så prøvede jeg, jeg, jeg lejede til at starte med sådan et lokale derinde i det der kaldes, den København, der hvor du også fik...

Int.: Ja.

Carl: kontakt til...

Int.: Ja.

Carl: ... hende der [navn] [kort pause] Øhh, og i første omgang så, så prøvede jeg bare og stille nogle ting op fordi, det der, det jeg syntes, der var et interessant spekter, det var, kan man bruge det her hvor man præsenterer sine produkter. Altså tage sine cd'er og de ting der nu kan bruges sådan med lydstudiet...

Int.: Ja.

Carl: ... lægge det ind, og så linke det over til, til iTunes, som jo står for, for, for salget af download, ikke...

Int.: Ja.

Carl: .. og, og linke det over til, til ens hjemmeside hvor de kunne købe dem, det, den rent fysiske produkt, ikke? Og da jeg havde sat det op, så så jeg hurtigt på statistikken på min øh, på, på hjemmesiden at den blev boostet i den grad og det kunne man også mærke på iTunes-salget og det kunne man også mærke på, på cd-salget og jeg sagde, ok det var rimelig interessant.

Int.: Ja.

Carl: Og så har det egentlig taget det derefter ikke, fordi så finder man så egentlig ud af, ligesom internetverdenen, den er bygget op, at, at alt det handler om søgekoder altså...

Int.: Ja.

Carl: ... det er...

Int.: Ja.

Carl: ... alfa omega, det er at du har kontrol over dine søgekoder, og som lejer inde i Second Life, så har du ikke 100 procent kontrol over de der, dem [kort pause] skal du jo snakke med din ejer, eller ham der ejer det, så vi endte med at, at, at købe vores eget derinde.

Int.: Ja.

Carl: Så vi havde kontrollen over vores søgekoder og kan selv ligge det ind. Og det gav så endnu et boost igen, øh efter man har ligesom kunnet gå ind og kontrollere det.

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

Carl: Jamen altså, det kan, det kan nok ikke undgås at det har, det har en rimelig indvirkning, altså stor, stor betydning et eller andet sted. Specielt også både om det er kritisk eller det er, det er positivt ikke, for når medierne de lægger det ud, altså så der, så ser du jo som alt altså, så er folk lige inde og tjekke det...

Int.: Ja.

Carl: ... det, ja. [kort pause] Så er der nogen der bliver der i fem minutter og så er der andre der synes det er helt vildt fedt. Det, ja.

Int.: Ja. Øhm. [kort pause] Ja, ja, du bruger altså stadig Second Life?

Carl: Ja.

Int.: Ja.

Carl: Ja.

Int.: Øøhm. Hvad gør det så at din interesse den fastholdes for Second Life?

Carl: Jamen altså. [kort pause] Flere ting ikke, [Uforståeligt ord] flere ting, deet. Den ene ting det er at, jamen jeg kan jo se at der er rigtig mange mennesker, som er på, øøøh, og at det, det, det booster stadigvæk, øh hjemmesiden, ikke...

Int.: Mmh.

Carl: ... altså man kan se, der er, der er, der er, der sker noget derinde. Selvom jeg ikke er online. Når jeg kommer hjem fra, fra arbejde eller hvis jeg lige tjekker op om aftenen, så, så, så kan man se, der har været en aktivitet...

Int.: Ja.

Carl: ... altså det er selvfølgelig det der har, der har interesse for mig, for, for mit vedkommende ikke, det er, det, det er på en eller anden måde at bruge det som en slags markedsføring. Så synes jeg det er super super sjov mo- motor, altså. Personligt kan jeg godt lide at lege med grafik.

Int.: Mh.

Carl: Øøh. Og 3D Studio MAX, det er simpelthen bare f- for over- uoverskueligt for mig i hvert fald [Griner]

Int.: Ja.

Carl: Jeg orker simpelthen ikke at sætte mig ind i det. [Griner] Men, men du har i princippet en platform der ligner tre, æh 3D Studio MAX, men bare på en meget mere simplificeret måde ikke, altså der er...

Int.: Ja.

Carl: ... du, du er lidt ovre i, i at tænke Photoshop og mange af de Adobe øh programmer, ikke? Og det, det synes jeg er, er simpelt at gå til, øøh, så det er nemt at bygge noget derinde. Det er nemt for mig at sætte noget visuelt op, som præsenterer det jeg nu har lyst til at præsentere, og det synes jeg, det, det, ud over det, det er super sjovt, altså. [Griner] Så, så er det jo en interessant måde og ku- kunne blive ved med at kunne præsentere ting derpå.

Int.: Ja.

Carl: Og jeg har en stærk forventning om at Second Life, den er jo bare den første motor, altså det, det er bare den første art.

Int.: Ja.

Carl: Øøh, hvad, hvad jeg kan forstå på nogle som er inde i branchen, ikke, så er der jo nogle som kikker over skulderen på, på Second Life og er ved at udvikle nogle motorer, der er langt bedre og langt mere genialt...

Int.: Ja.

Carl: ... til, til, til at udvikle nogle ting på. Øøhm, og der har vi, det er det vi leger med også ovre på [institutionsnavn] på, som mediehus det er at [kort pause] øøh, du kan i princippet nu gå ind og lave nogle små film, øh, uden og skal være grafiker...

Int.: Okay.

Carl: ... og være hammer dygtig grafiker fordi, altså her har du hele verden, eller den her verden der er præsenteret, der, det, det hele ligner selvfølgelig sådan Second Life, hvis man kan sige det sådan, ikke. Men, men du kan øh du kan for eksempel hurtigt lave en, en lille novelle film, som mange også har gjort, øh og...

Int.: Ja.

Carl: ... finde på historier ud ad den vej, uden og skal, øh og, og kan lave en tegnefilm, en slags tegnefilm uden og være, være tegner, ikke, fordi det, det, det intuitivt at gå til. Du skal egentlig bare have nogle venner til at møde op, have et øh scenarie der, der, der ligner det som du har, du nu vil bygge din novellefilm på, ikke, øøh. Og så er det egentlig bare at optage det. Og har man så bare en lille smule, øh forstand på, på redigering, jamen så, så er motoren jo inde at det øh. Du optager det i AVI, og det er det, det alle gængse øh...

Int.: Ja.

Carl: ... filmprogrammer, de bruger, ikke. Så bare ind med svineriet bagefter, fjerne den der alpha channel der og så egentlig bare gå i gang med at redigere.

Int.: Okay.

Carl: Og der er flere der har lavet nogle film. Jeg ved ikke om du har været inde og se nogle af de der?

Int.: Øh, nej, ikke...

Carl: Der er blandt andet lavet sådan en westernfilm derinde. Super super godt lavet, altså selvfølgelig, det er en af Hollywood, øh [kort pause] producenterne der har sat sig sammen og sangt, har sagt det skal sgu prøves.

Int.: Ja.

Carl: Og det gav, det gav et af spark til mange bagefter til at lave sådan nogle små øh, små novellefilm, som ligger inde på Second Life, når man bare går ind og, og, og kan se frit, øh...

Int.: Okay.

Carl: Super genialt.

Int.: Ja.

Carl: Så.

Int.: Øøhm, hvor mange sådan i din omgangskreds bruger eller har brugt Second Life?

Carl: Arh. Altså det er sådan lidt, det er sådan halvt om halvt. Alle som har med medier at gøre, de kender Second Life. Ved hvad det er og de har typisk også en eller anden øh figur derinde og har leget med det, og har leget med grafikken derinde, og har brugt et eller andet derfra. Øøh, nogen, nogen har brugt billeder derfra, lavet nogle billeder, fordi det, det er supernemt at designe et eller andet billede derinde, og så har man det ovre i Photoshop bagefter, bang, så har, kan du jo sådan set lave, øh et cd-cover uden at være supergrafiker...

Int.: Ja.

Carl: ... øøh. Så alle jeg, jeg kender inde, som er en del ikke, som har med medier at gøre, kender Second Life. Alle dem i min omgangskreds, som ikke har med medier at gøre, altså som, som for eksempel alle min kones veninder eller venner eller vennepar, som der nogle gange kommer på besøg...

Int.: Ja.

Carl: ... de aner ikke en klap om det, aner ikke hvad det er. [Griner]

Int.: Nej.

Carl: Aldrig set det før. Så...

Int.: Det...

Carl: ... så man kan jo tydeligt se, at der er en skildring i det ikke altså. Øh, dem som er i branchen, de ved det og dem som man måske, øh, almindelige lærere eller pædagog eller øøh, hånd- øh arbejderen der går et eller andet sted tror jeg næppe kender så ret meget til det...

Int.: Nej.

Carl: Det, det, det ikke, det er ikke der, det er ikke der de er nået hen.

Int.: Nej.

Carl: Men øh, men dem, som er i en branche, eller har, som har brug for at komme ud med et budskab, de kender det, ikke altså. Og man ser også flere og flere firmaer, altså så, også små enkelte independent firmaer. De sidste, som øh, som også begyndte at poppe op i, i, i København, sådan noget som sexologer og psykoterapeuter og, den slags, som er, som er enmandsejede firmaer, ikke, er jo begyndt at dukke op derinde.

Int.: Ja.

Carl: Så det er jo. Ja. Så de store er også, men det, de har nu nok en anden indgangsvinkel til det, tror jeg.

Int.: Ja. Øøhm. Har din omgangskreds sådan anbefalet dig at bruge Second Life? Det har du nok...

Carl: Neej.

Int.: ... sagt lidt om.

Carl: Hvad siger du?

Int.: Der var, var der ikke en eller anden af, af dine venner som havde...

Carl: Jo, som startede ikke, har du prøvet det der, kender du det, og skal vi ikke, kan man lige, det, altså det er jo sådan, nå jo, lad os lige gå ind og kikke hvad det er, øøh. Altså, sådan, sådan husker jeg i hvert fald det lige så sådan stille startede.

Int.: Ja.

Carl: Men hvad altså, men igen, hele det er, det er det halvdelen af min omgangskreds, der...

Int.: Ja.

Carl: ... der kender det. Den anden halvdel, der ikke aner hvad det er og synes det er noget underligt noget og kan slet ikke, og der er jo den gænge, hvad kan man sige også, fordom, der ligger, det er [kort pause] Jamen hvordan i helvede kan folk finde på at bruge penge på noget, som...

Int.: Ja.

Carl: ... er inde i den skærm der, ikke?

Int.: Præcis.

- Carl: [Griner] Og hvor jeg prøver hele tiden at fortælle dem, eller jeg prøver at sige, jamen i princippet er der ingen forskel på om du øh, bruger penge på, på et eller andet derinde, eller du går i biografen og betaler 60 kroner for at få halvanden times oplevelse.
- Int.: Nej.
- Carl: Det er jo i princippet bare oplevelsesøkonomien, der, der, der er, der er i spil her, ikke.
- Int.: Ja.
- Carl: Om det er en is oppe i, oppe i Løkken du står og nyder, mens du kikker ud over vandet, eller om du sidder og køber et eller andet herinde, som du bruger til et eller andet element, som tager øh, som underholder dig en time eller to eller du går i biografen, det kan satme være hip som hap, altså i mit verdensbillede.
- Int.: Ja.
- Carl: Det er kun et spørgsmål om at man vænner sig til den, eller, eller at det bliver mere og mere og mere normalt for folk, ikke?
- Int.: Ja.
- Carl: [Griner]
- Int.: Øhm. Kan du huske sådan en eller anden situation, hvor du ikke kunne deltage i en samtale, fordi du ikke kendte til Second Life, eller, eller ikke kendte til et eller andet i...
- Carl: Nej.
- Int.: ... Second Life?
- Carl: Nej.
- Int.: Nej.
- Carl: Nej.
- Int.: Øh [kort pause] Ja. Det at kunne deltage i sådan en samtale, hvor stor en rolle tror du det spiller på at nogen opretter sådan en profil derinde?
- Carl: Det tror jeg bety- bety- spiller rigtig meget, fordi det kender jeg ovre fra, fra [institutionsnavn], når, når vi har siddet i øh kollegaerne og diskuteret det her, så dem som har kommet ind og som ikke har vidst hvad det var vi sad og snakkede om, og som sad og kikkede på os og syntes vi var dybt mærkelige eller nørdere eller et eller andet i den stil [kort pause] var jo inde bagefter, da de kom hjem. Så skulle de lige ind og, hvad er nu det for noget, ikke?
- Int.: Ja.
- Carl: Og jeg kender også andre, som man har siddet og snakket med, som, som, som øh, hvor man bare har siddet og snakket om hvordan jeg præs- har, har haft præsenteret nogle produkter derude, og i løbet af meget kort tid, så har de selv været inde og åbne en profil og prøve, forsøgt at arbejde med det, ikke?
- Int.: Ja,
- Carl: Mens, og så kommer skillelinjen igen. Nogle gider, at bruge tiden. Andre gider ikke.
- Int.: Ja.
- Carl: Øh, sådan er det.
- Int.: Øhm, hvad er de typiske årsager så til at du tager en time, eller går derind et stykke tid i Second Life?
- Carl: Jamen, det er for at sætte et nyt produkt op. Eller lige at få kontakt til at se hvad der sker derinde.
- Int.: Mmh.
- Carl: Eller søge et eller andet. Altså ligesom man surfer på internettet, så bare surfe rundt, se hvad, er der sket noget nyt, er der nogle nye...
- Int.: Ja.
- Carl: ... ting, som man ikke lige havde opdaget.
- Int.: Okay. Øhm [kort pause] Har du så nogensinde oplevet, at du sådan glemte alt omkring dig, når du var i Second Life? [kort pause] Fordi du sådan blev helt opslugt af det, eller.
- Carl: Nej, ikke mere end man bliver, man, man bliver opslugt, altså man, når, når man bliver koncentreret om noget ikke, altså så, så, så sætter man jo sit fokus ind på det. Men altså om det er Second Life, hvor jeg er i gang med at producere, eller om man er i gang med at tegne eller bygge et eller andet, eller om jeg sidder og designer noget musik, det, det er den samme mekanisme. I princippet.
- Int.: Okay.
- Carl: Ja.
- Int.: Øhm. Hvad for nogle fordele og ulemper, synes du der er ved den måde man kommunikerer på i Second Life, sådan i forhold til den virkelige verden?

- Carl: Altså, altså du kan jo, man kan jo i princippet sige, øøhm. Fordelen er at, at, eller hvis vi skal tage ulemperne først, så, så kan vi tage fordelene bagefter.
- Int.: Ja.
- Carl: Ulemperne, de er jo selvfølgelig, du har ikke umiddelbart kropssproget, sådan som vi to...
- Int.: Nej.
- Carl: ... vi sidder over for hinanden...
- Int.: Ja.
- Carl: ... du har ikke lige umiddelbart den til, den, den, og man kan sige, cirka 80 procent af vores øh kommunikation eller mere er jo, er jo på kropssproget, ikke altså...
- Int.: Ja.
- Carl: ... er alt andet end det vi sidder og siger. Men man kan jo så sige, ens, en, ens, ligesom man gør på sms-sproget og ligesom man gør i chatsproget, hvor du har smileys og du har alle de her øh, symboler, som prøver at illustrere hvad det er du sidder og mener med dine øh, du, du prøver at illustrere dit kropssprog, ikke. Det samme er der sådan lidt i, i, i Second Life, at du, du animerer så din figur hvis du skal prøve og vil bruge kropssproget, som, som udtryk i forhold til det du kommunikerer ud, ikke.
- Int.: Ja.
- Carl: Øhm, som ligesom understreger, jeg mente det bare for sjov, eller det her, det, det er på den måde jeg tænker, øhm. [kort pause] Fordelene er jo selvfølgelig, at jeg kan sidde øh, verbalt, altså man gider jo ikke, at skrive så meget derinde. Det gør selvfølgelig nogen hvis man ikke lige har koblet en mikrofon op, men, men, men altså du har, du kan jo, du kan jo kommunikere, nu og her, øøøh om, om nogle ting som du, du lige skal sidde og arbejde med eller producere noget med øh, fra øh, fra hvilken som helst del af, af verdenslandene, ikke. Altså det øh, det, det er ikke noget problem for mig at sidde inde i Second Life og det er en super god motor til det, synes jeg, og sidde og diskutere et eller andet musikstykke hvis man nogen skal...
- Int.: Mh.
- Carl: ... have lavet noget musik, eller nogen skal have øh, eller nogen har et eller andet, som de godt vil have hjælp til. Det er jo supernemt jo, altså det er jo lige til og det er jo ligegyldigt om manden, han sidder nede i Harlem i USA eller om hvor pokker han nu er, æh personligt...
- Int.: Ja.
- Carl: ... fordi han, han, han er ikke også. Så det åbner verden på en eller anden måde til at, til, til ligesom at, at vi har masser af mennesker, vi har en masse ting i spil. Og der var vi, der, der hvor, og den, den kæmpe fordel, har vi lige brugt i øh, i ungdomsskolen, hvor vi havde fem lande [kort pause] øøh, hvor nu, hvor, hvor de unge de skulle lave en øh, en film om at være ung i din by.
- Int.: Ja.
- Carl: Og der havde vi Danmark, Tyskland og England, øøøh ooog, og et par lande mere med, hvor jeg blev sat ind som øh, som, som tovholder på at samle det der bagefter. Når alle fem lande, de var færdige med deres film, så skulle det samles.
- Int.: Ja.
- Carl: Et sted hvor de så skulle se det sammen. Men økonomien i, det var EU, EU-midler, deer, der, der sponserede det her, så økonomien var ikke til at du lige kunne øøh, sende billetter rundt til alle de her...
- Int.: Nej.
- Carl: ... og så få samlet dem et, et fysisk sted, og så kunne vi gå i biografen og se filmene sammen og så diskutere det der. Øøh, Youtube var en dårlig løsning i den her sø- situation, synes jeg, fordi du kan ikke samle alle sammen på Youtube og være sikker på at alle er der.
- Int.: Nej.
- Carl: Du kan selvfølgelig lægge det ud på Youtube og så sige at inden for fjorten dage, så skal alle have set det.
- Int.: Ja, ja.
- Carl: Men, men, men du kan, du kan ikke helt få den samme kommunikative form, som, som gør, for det, det vil blive sådan mere chatmæssigt, ikke, og det var en fed film og bla, bla bla, og så logger den næste ind og siger bla, nå det er cool nok eller hvad, men du får ikke den dialog, som man gerne vil have, når det, når alle er på samtidig.
- Int.: Nej.
- Carl: Og det er faktisk skidesvært at finde et sted, hvor alle kan være på samtidig, uden det bryder ned, altså.
- Int.: Ja.

- Carl: Og, og øh Second Life det var en supergod motor, selvom det stadig har mange problemer, ikke, men så, så var motoren jo super ikke, så vi kunne mødes øh, de her 30-40 unge mennesker og så ha- ha- have, alle deres figurer, de kommer møder ind, og så ku- ha- havde den her biografal.
- Int.: Ja.
- Carl: Øøh, hvor, hvor så du satte den ene film op ikke, og så kørte den film og så snakkede man lidt om den, og så tager man den næste film øøh, og så snakker man lidt om den øøh. Og det giver alle, på en eller anden måde også en sprogmæssigt, en, en udfordring for de unge, fordi, de er jo nødt til lige som at gebærde sig. Nu skal de kommunikere med de andre på, på, på engelsk, ikke?
- Int.: Ja.
- Carl: Øøhm. Så det, det ser jeg bare som en, en super super super to ting i, til, til fremtidig, også i forhold til at udvikle medier og udvikle film og ideer. Øh, nu kan man sige, dansk filmindustri, den er jo kommet meget frem, ikke? Men, det...
- Int.: Ja.
- Carl: ... der hvor den også får nogle nedgange, der vil det her et, noget til at hjælpe, øøh, hele mediebranchen fremad, øøh, fordi de netop kan, kan, kan det. Per kan sidde derhjemme med sig selv og få, få nogle ideer sammen med en der sidder i Tyskland, og henholdsvis England, og få samlet tingene, øøh ved at bruge de der motorer der. Og når jeg siger motor, så er det, så, så er det fordi jeg ser Second Life, som bare som den første af sin øh, sin, sin slags, altså.
- Int.: Ja.
- Carl: Jeg tror der kommer, altså, jeg tror ikke vi skal langt, mange år frem, så, så begynder alt lige så stille at være virtuelt, altså...
- Int.: Ja.
- Carl: ... altså 3D, ikke? Og det gælder så også gængse hjemmesider. Den første betaversion af, af sådan en 3D hjemmesidepræsentation er, er begyndt at komme på, på hjemmesider, eller på, på internettet, ikke? Så den måde man, nu, nu, de fleste når de bygger en hjemmeside, ikke, så tænker de, bang bang bang, der skal være nogle kasser og så skal der være noget præsentation og da da da da da...
- Int.: Ja.
- Carl: ... og så har du det oppe i en bjælke, ikke, og så går du videre og så går du videre og så scroller det hele, ikke? Og der er ingen tvivl om, at der er den betaversion og det, det er den, den vej det kommer til at gå fordi hastigheden er blevet så høj...
- Int.: Ja.
- Carl: ... som den er blevet, ikke? Det er at du, du kom- du kan bygge hjemmesider hvor du så ikke skal lave en figur, men itager, iklæder dig en figur lige så snart du kommer ind på den her øh hjemmeside, jamen så har du en eller anden gængs figur, som, som kreatoren for hjemmesiden har lavet...
- Int.: Ja.
- Carl: ... og så kan du bevæge dig rundt og se de ting virtuelt, øøh, som manden, han præsenterer.
- Int.: Ja.
- Carl: Det, så så Second Life det er bare den første. De er bare de første. Det er selvfølgelig også dem der bliver rigest, men. [griner]
- Int.: Ja. Det. Øhm, hvilke forskelle og ligheder synes du der er imellem Second Life og så det virkelige samfund?
- Carl: [Lang pause] Prøv lige, prøv lige, prøv lige at tage den igen.
- Int.: Øh, hvad for nogle forskelle og ligheder synes du der er mellem Second Life og det virkelige samfund.
- Carl: Ja.
- Int.: Øh.
- Carl: Altså, man kan jo sige. Ren samfundsstruktur, strukturelt øh, så er der jo den kæmpe forskel at du kan gemme dig. Du kan bare logge ind...
- Int.: Ja.
- Carl: ... og så kan du gemme dig bagved, ved en eller anden fiktiv figur. Lad os nu sige du kan, du kan lave ballade, så det basker til en ting, uden at blive stillet til konsekvens for det som sådan.
- Int.: Ja.
- Carl: Det eneste der sker med din figur, det er at den bliver bannet fra stedet du laver ballade, øøh og så kan du jo bare logge ind med en ny figur. I princippet, ikke?
- Int.: Ja.

- Carl: Men, men, men hvis man tager, så det sker det samme, som der sker i øh, i, i et samfund, hvor du har en, en flok mennesker, der har lyst til at samarbejde om noget. Det sker noget, der, der opbygges et sæt regler ikke, ligesom i en børnehave eller i vores almindelige samfund eller hvor vi er sammen i en social flok. Der sker jo det, at det, det, for det første så, så, så, så kikker man altid, det første man ser når man møder en man ikke har set før, det er at man, man altid logger ind, eller højreklikker på den her figur ikke og siger hvem, og ser hvem personen er.
- Int.: Ja.
- Carl: Hvis det er en person, der har brugt penge i Second Life, det, så, så er det altså også ensbetydende med at man har lagt alle sine oplysninger ud, og det vil sige, det er ensbetydende med at man kan blive sporet og det er ensbetydende bla bla bla, det betyder...
- Int.: Ja.
- Carl: ... at han er seriøs. Han bruger Second Life, ikke bare til at lave ballade, men, men, men bruger det til, til, til en eller anden mere seriøs, man kan sige mere social strukturel ting.
- Int.: Ja.
- Carl: Og det gør jo selvfølgelig, at når man, når, at, at det er nemmere, så at komme ind i det der sociale fællesskab, ikke? Altså hvis det for eksempel er på, i København, så mødes man når folk de mødes og de snakker, jamen så kan man sige, der er forskellen egentlig ikke så stor. Folk de er jo egentlig nødt til ligesom og, og indordne sig de reglementer der, ikke? Altså, man opfører sig ordentligt og man taler ordentligt til hinanden...
- Int.: Ja..
- Carl: ... og gør man ikke det, jamen så bliver du sgu smidt af helvede til, ikke, og det, det sker også i virkeligheden, ikke hvis du ikke...
- Int.: Ja ja.
- Carl: ... hvis du ikke taler ordentligt til den anden, ikke, jamen så [kort pause] kan du risikere at få en lussing. Det kan du så ikke risikere herinde, kan man sige.
- Int.: Nej.
- Carl: Her du, kan du så tale lidt, lidt, komme til at over skride nogle græn- øh, nogle sociale grænser, der selvfølgelig gør at din konsekvens ikke er andet end at du bliver smidt af eller folk ikke lige gider, at snakke med dig.
- Int.: Ja...
- Carl: Så sådan rent samfundsmæssigt kan man sige, der er ikke den helt store forskel, fordi du tager de samme reg- æh, sæt regler med ind, et eller andet sted.
- Int.: Ja.
- Carl: Men du har selvfølgelig, du har selvfølgelig problemet med, med dem der så kan gemme sig, for det kan du jo.
- Int.: Ja.
- Carl: Øøh, det kan du ikke i det normale samfund, der, der...
- Int.: Nej.
- Carl: ... der er det rimelig svært, ikke også. Nu gå hen og tage fat i dem og sige, okay, så er det i fængsel med dig, ikke? Øøh, det kan du selvfølgelig ikke herinde, ud over at banne, men, men, så du har selvfølgelig et problem at der øh, at du har åbnet op til mange hackere. Du åbner...
- Int.: Ja.
- Carl: ... op til mange som vil misbruge tingene, ikke? Og så har du den der sexverden, som er kæmpestor. Men sådan er det, altså deet, som vil bruge det til alt muligt andet og vil bruge det til de mest mystiske ting.
- Int.: Ja.
- Carl: Men der er det igen, som, som, som, et eller andet sted, som, som, som, som det almindelige samfund, ikke, jamen alle ved, hvad det er du møder hvis du går i Istedgade i København.
- Int.: Ja.
- Carl: Altså, det er jo, altså, et eller andet sted, og du vælger jo selv som menneske om du gider at gå ned i Istedgade i København...
- Int.: Ja.
- Carl: ... eller du ikke går ned i Istedgade. Det er sgu, sgu op til dig selv, ikke? Men man er helt hundrede procent sikker på hvad man møder, hvis man går derned, ikke? Og det sker jo også her i Second Life. Selvfølgelig er der en masse øer, der kun handler om det, og alle mulige sexting og whatever-ting de kan, de har lyst til, men det ved man også. Sådan er det.

Int.: Ja.

Carl: Deet, det står som åben med neonlyset i, i panden havde jeg nær sagt, så.

Int.: Ja.

Carl: Men det er selvfølgelig det, som medierne har brugt meget som skræmmekampagne, det, at, at...

Int.: Ja.

Carl: ... også at den har en åben dør til, øh pædofile [kort pause] som har brugt det som motor derinde. Men igen så er det jo, sker der jo det samme, som der sker i det virkelige samfund, at nogen har fået øje på det. Nogen ser det og oplyser selvfølgelig øh, myndighederne om det og myndighederne de går ind og prøver at se, og gøre alt hvad de kan for at spore, og nogle er blevet taget i det og andre øh, forsvinder jo så, ligesom det sker i det virkelige samfund, ikke?

Int.: Ja.

Carl: Så man kan sige, regelsæt igen det samme, ikke? Man, nogen opdager det og synes, det her træder over nogle grænser, som egentlig ikke burde være der. Øh...

Int.: Ja.

Carl: ... og så, så kontakter man jo Lind- Linden-folkene, som er forpligtet til ligesom at sige, der skal, der skal nogen ind og kikke på det her. Der skal nogle myndigheder, ikke...

Int.: Ja.

Carl: ... og så må, Linden hvis de har nogen som helst oplysninger, så giver de jo alle oplysningerne videre til, til myndighederne, så de ligesom kan gå ind og se, hvem kan, hvad er det for en person, der sidder bag ved det her, som har forsøgt at illustrere et eller andet, ikke?

Int.: Ja.

Carl: Ja.

Int.: Øh. Hvad med så noget med krav og forventninger fra samfundet og sådan noget? Er der forskel eller er det det samme, eller?

Carl: Hvad tænker du?

Int.: Øhm. Jamen for eksempel at man i den virkelige verden skal betale skat og man skal, jamen du har selvfølgelig også været lidt inde på det at man skal opføre sig pænt og alt sådan noget, øh.

Carl: Ja. [lang pause] Ja, ja, jamen det øh, det, altså det er i princippet ser jeg det samme, ikke altså? I hvert fald de sociale spilleregler der er, når du, når du er derinde, som øh...

Int.: Ja.

Carl: ... som en der vil bruge det til noget. Det er klart, du, du har de der, der bare hopper ind, og så bare ikke laver andet en ballade, og så øh, så hopper de ud igen. Men det tror jeg det, det kan du ikke undgå. Det kan du ikke...

Int.: Nej, nej.

Carl: ... undgå i, i, i det miljø der. Og det tager man bare som det er, altså, når der er nogen der kommer ind. Lige præcis med penge og skat, jamen øh du har, du har nøjagtig det samme. Æh, du har en masse derinde, der dumper priserne, på det der kalder free prim og alle de her ting, som er, som er en masse ting de sammensætter og så dumper de priserne ned. Noget der normalt ville koste 500 Linden dollars bliver bare dumpet ned.

Int.: Mh.

Carl: Og det er jo selvfølgelig, har været nogle derinde, der synes det er et økonomisk problem, fordi det dræber Second Lifes økonomi på, på, på længere sigt. Omvendt så kan man sige, jamen dem der har bygget det som på et eller andet tidspunkt har givet det frit er jo selv skyld i det altså. Det sker jo også i den virkelige verden, altså du kan ikke bestemme hvem butik, hvis jeg, hvis jeg, når jeg distribuerer cd'erne ud til butikkerne øh, i Danmark, så kan jeg jo ikke sige til butikkerne i skal [griner] sælge den til 149 kroner.

Int.: Nej nej.

Carl: Jeg må, ifølge loven jo kun sige vejledende udsalg...

Int.: Ja.

Carl: ... 149 kroner. Butikken bestemmer derefter, hvad de vil sælge den til. Det kan jeg ikke gøre en klap ved. Det er det samme på sak- Second Life. Der er så bare nogle der udnytter den og så siger, jamen de vil tjene pengene hurtigt og så bliver de produkter solgt ud, og så er, er det ligesom det sker med Netto. Jamen altså så, når de har haft de der kampagnetilbud, jamen så bliver de ligesom ud til befolkningen, og så øh, er der måske ikke det store salg i det bagefter, fordi så har folk jo ligesom købt det.

Int.: Ja.

- Carl: Men godt lige det samme der. Så har du selvfølgelig skatteproblemet, det øh, der, der kan, det, det, men det er jo en samfundsproblem eller skattens, skatteteknisk øh [kort pause] hvad kan man sige, problematik, det er. Du har, hvis du har via PayPal, så er det jo sådan at alle dine penge inde på, på Second Life, dem kan, overfører du til din PayPal-konto. Den konto, den eksisterer jo i internetland...
- Int.: Mh.
- Carl: ... øh og det vil sige den er uden for den danske grænse. Det vil sige at skattevæsenet kan ikke gøre en klap ved de penge der...
- Int.: Nej.
- Carl: ... før den dag du trækker pengene ind i øh, i, på en dansk konto. Så skal du selvfølgelig betale virksomhedsskat af dem, som du skal med en hvilken som helst anden indtægt man får øh, får i et firma.
- Int.: Ja.
- Carl: Men du kan lade dem stå herude. Og det der så er interessant og der hvor hele problematikken er, det er at flere og flere steder kan du jo købe på PayPal-kontoen.
- Int.: Ja.
- Carl: Det betyder i princippet, kan jeg få tjent p- penge inde på Second Life og inde på min, på, på, på distributøren derinde, få pengene ud på PayPal-kontoen, købe Waves-produkt, som er et øh, et musikprodukt øh til, til lydstudier til 50.000 kroner, få den via hje-, via, via downloads, altså så har jeg hele produktet her fysisk på den her computer...
- Int.: Mh.
- Carl: ... men købt af penge der aldrig nogensinde kommer i nærheden af skat øh, dansk øh, af skattefar. Og...
- Int.: Ja.
- Carl: ... det er selvfølgelig en problematik øh, men det må være den danske stat, der ligesom må løse problemet, ikke?
- Int.: Ja.
- Carl: Revis-, min, min revisor har jo været inde og, og, og, og, og kikke på, på nogle af de her problematikker, der ligger i det ikke, og hun, hun har jo sådan en helt konkret måde at sige, jamen det, vi forholder os til de her penge på den her måde indtil lovgivningen er øh, viser noget andet. Og det er jo også nærm- nærmest det eneste man kan gøre ved det. Men der er klart, der er nogen der spekulerer i det, der, at, at det er smart og ef-...
- Int.: Ja,
- Carl: ... i nogle situationer faktisk skidesmart at have en øh, PayPal-konto, hvor du har, hvor du fører alt, alt hvad du tjener via internettet, det fører du der over i stedet for over i øh, Den Danske Bank.
- Int.: Ja.
- Carl: Ja.
- Int.: Ja, øh, ja. Så kommer vi til sådan noget lidt noget andet, øh. Ja, det har vi nok været lidt inde på, men hvad er dine erfaringer med at bygge ting i Second Life?
- Carl: Jamen vi, fak-, super, superfedt, øh fed motor. Jeg er helt vild med den. Jeg synes den er enorm intuitiv og enorm nem at øh, køre med. Og el-, at uploade tekstures og bare, jamen det er supernemt. Altså i forhold til 3D Studio MAX, så er et eddermanne til at tage med, til, til at have med at gøre.
- Int.: Ja.
- Carl: Nemt. Lige ud ad landevejen. [Uforståelig sætning].
- Int.: Jep. Øhm. Synes du at ting, som du eller, selv eller andre har bygget i Second Life, kan ansues som sådan en slags kunst?
- Carl: Ja, absolut, absolut. Øh og godt eksempel på det, eller det behøves ikke at være et godt eksempel, men [kort pause] Et eksempel pååå, øh, det er jo for eksempel en af firma, jeg kan ikke huske hvad de hedder, et dansk møbelfirma, de har deres øh, møbler øh, og oppe...
- Int.: Ja.
- Carl: ... oppe på Second Life, og der er en af, af, en af deres medarbejdere, han sad bare og tegnede en stol deroppe, bare for sjov øh, som skulle passe ind i det der øh, miljø de har...
- Int.: Ja.
- Carl: ... har lavet hvor de præsenterer deres produkter. Den stol, der nu produceres i, i virkeligheden, fordi...
- Int.: Okay.
- Carl: ... fordi øh cheferne var, var inde og se, hvad fanden er det for en stol du har? Den ser sgu da meget fed ud og passer egentlig meget godt ind i det design her. Øh, lad os lige overføre den. Det gjorde de så. Og så...

Int.: Ja.

Carl: ... producerede de den, det var meget fedt. Men pas- øh, spørgsmålet med kunst, men jo. Det er jo i princippet alt hvad du laver derinde, alt hvad du tegner, det er jo i princippet kunst. [kort pause] I et eller andet format, ikke?

Int.: Mh.

Carl: Altså et udtryk, øøh. Om det så er en stol eller om det er et fantastisk billede du hænger op på din væg inde på din øøh, Second Life lejlighed, øh. [kort pause] Jamen i princippet, som, som, om, om jeg gør det der eller jeg gør, gør det på et maleri, øh, øh, 3d-kunst, det er der ingen tvivl om, at det, det er lige så meget kunst, som en øh, mand, der står og maler med en pensel. Det synes jeg. For det er absolut lige så svært. Det er bare...

Int.: Ja.

Carl: ... nogle andre mekanismer. Ja.

Int.: Yes. Øhm [kort pause] Ja. I hvor høj grad mener du at Second Life det sådan indbyder til at samarbejde om at bygge de her ting, i [kort pause] altså sådan, et hus for eksempel, eller et eller andet, hvad man nu har lyst til?

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

Int.: Ja.

Carl: Kender du nogen der kan lave den her textures, oog tit så kender man nogen og andre gange, så neej, prøv lige at spørge ham der eller prøv lige at spørge dem og dem der. Man kender jo altid nogen, der kender nogen der sådan, sådan lige ved et eller andet, ikke? Så på en eller anden måde så indbyder det jo meget til det, fordi der er mange derinde der ikke ved, hvordan pokker, årh vi kunne godt tænke os at få lavet det her. Er der nogen der ved hvordan gør man det?

Int.: Ja.

Carl: Og så, så er folk jo meget, som, som alt andet øh, meget hjælpsomme til at, til ligesom at, jamen det er sgu da meget fedt. Jeg prøver lige at finde ud af det, og så løser man det.

Int.: Ja.

Carl: Men det tror jeg måske også er en kul- kulturelt, specielt foor [kort pause] altså kulturelt baseret et eller andet sted, ikke? Kunne jeg forestille mig. Øøh, nu har der lige lav- været lavet en undersøgelse om at danskere, som udgangspunkt øh, har, har tillid til sine, sine medmennesker, altså?

Int.: Ja.

Carl: Over, over, var det 65 eller 70 procent...

Int.: Ja, det hørte jeg godt.

Carl: ... har deres udgangspunkt i at være, at [kort pause] man har tillid, ikke og det...

Int.: Ja.

Carl: ... man, man, man forventer, det øh, at, at, den, den anden her part her, han vil ikke gøre mig noget ondt, men vi skal, vi skal prøve at lave noget sammen, ikke altså. Og det, det så, så det tror jeg også er det samme man kan, Second Life. Det er, meget af det er kulturelt baseret, ikke, at, at de mennesker der mødes i København eller andre steder i de forskellige verdener der er nu, er derinde. Jamen, hvis deres udgangspunkt er den indstilling til, til, til sine medmennesker, jamen så er det jo det samme derinde, altså, man, man hjælper noget sådan. Og så møder du jo også andre figurer øøh, som jo bare aldrig snakker med nogen som helst andre...

Int.: Ja.

Carl: ... altså, som bare lukker i som en østers, ikke? [kort pause] Og, ja.

Int.: Øhm, har du selv samarbejdet med andre om at bygge...

Carl: Ja.

Int.: ... ting derinde?

Carl: Ja. Det har jeg.

Int.: Øøh. Hvad bestod det så i, sådan samarbejdet?

Carl: Jamen i, i for eksempel det slot vi byggede derinde, øøh. Alt det der, indholdet i den slot der gik vi fire mennesker sammen og får fik, eller fik lavet indholdet af i.

Int.: Ja.

- Carl: Øøh. Da vi skulle lave film til [institutionsnavn], som, hvor vi skulle lave en afslutning, der var vi øh ti mennesker inde, for at få, øh få banket til på plads. Vi skulle have en illustration af at øh, at [institutionsnavn] gik Second Life, altså måtte vi så sådan...
- Int.: Mmh.
- Carl: ... det var bare, egentlig bare en joke der til, til den her personalefest, hvor vi skulle øh. Alle til den her personalefest skulle så lave en lille øh, underholdningsting for [institutionsnavn], som vi ville, vores underholdningsindslag gik sådan mest på at, at øh vi ville øh, vi ville lave den her øh film omkring hvordan man arbejder med unge mennesker og så sluse den ind i Second Life til slutningen, øøh. Og der var vi jo rigtig mange om, der skulle ind og, for at få sat det på skinnerne. Fordi vi...
- Int.: Ja.
- Carl: ... vi skulle have bygget en tro kopi af [institutionsnavn] inde i Second Life, og...
- Int.: Ja.
- Carl: ... det tager jo lige lidt tid. [Griner]
- Int.: Ja.
- Carl: Så det måtte vi lige have bygget, ja det gjorde vi så. Det var meget sjovt.
- Int.: Ja. Øhm, hvad her du fået ud af de der samarbejder [kort pause] med andre?
- Carl: Jamen, man kan sige netværket. Altså, man har, man har jo fået et netværk, øøøh, bare inde i, i, igennem en anden, øøøh, indgangsvinkel, ikke? Så. Hvad kan man sådan få ud af det? Jamen altså, kontakt, igen ikke altså?
- Int.: Ja.
- Carl: Og dem, der kender derinde, de ved jo godt hvis der er nogen der skal have hjælp til, øøh, enten at have optaget noget film eller have øh, noget med musik at gøre, jamen så tager de fat i mig. Øh, og det er jo et meget godt netværk...
- Int.: Ja.
- Carl: ... i mit verdensbillede, jo, øøh.
- Int.: Ja.
- Carl: At folk de kan sige, jamen prøv lige at få frank ham der [avatarnavn], som man hedder derinde, ikke? [Griner]
- Int.: Ja.
- Carl: Prøv lige at fange ham, for det kan han højst sandsynlig lige finde ud af, øøh. Og så kommer der jo kunder i butikken, kan man sige.
- Int.: Ja.
- Carl: Det er [kort pause] sådan set en stor brøkdæl, det det går ud på for mig.
- Int.: Ja. [kort pause] Øhm. Hvilken rolle tror du det spiller at, sådan nogle byggeprojekter, altså når folk får nye venner derinde, eller kommer til at kende nogle andre?
- Carl: Jamen, at de opbygger et netværk. Og at de selvfølgelig får nogle nye so- øh, sociale at snakke med øøh...
- Int.: Ja.
- Carl: ... eller, og der, der tror jeg setup- at setuppet er [kort pause] igen, so- som mennesker er forskellige, setuppet er selvfølgelig meget meget valgt efter hvad for et udgangspunkt du har. Altså, hvis du, du sidder derhjemme og har et udgangspunkt i, hvis nu for eksempel du er en ung øh, eller relativt ung, ung, som er, som har ikke det største sociale...
- Int.: Mh.
- Carl: ... liv på jorden, så kan Second Life jo lige pludselig være et sted, hvor de kan få [kort pause]
- Int.: Ja.
- Carl: ... øh mere kontakt og mere social kontakt, ikke? Så kan man så sige, det bliver sgu lige en tak for nørdet og det er ikke så sundt og man sidder der og får, får kontakt til, til en helt anden verden. Ja og så alligevel, hvis man ligger mærke til nogle af de der øh, når, når du arbejder med identitet og rollemønstre [kort pause] så så vi jo en, en øh udsendelse med den her pige, som jo havde sådan en øh, en internetside, hvor hun var sådan en goth...
- Int.: Ja.
- Carl: ... så kan man jo så diskutere hendes billeder, det er så hvad det er. Men i hendes situation, før der var hun en ung person, som kom op igennem et liv, der skal arbejde med sine rollemønstre, hendes, hendes indgangsvinkel til livet var at hun blev mobbet hele tiden og hun kunne ikke rigtig indgå i nogle sociale sammenhænge, men det kunne hun på Second Life, eller hvad hedder det, på det, på internettet, ikke?
- Int.: Mh.

- Carl: Og det samme på Second Life? Det kan så booste dit selvværdfølelse. Det kan booste, nogle, nogle andre ting, for det gør lige pludselig at du får nogle andre sociale øh, interaktioner, ikke?
- Int.: Mh.
- Carl: Og det gør jo så at, det, det kan, det, hvis du kan overføre det med ud i din virkelige verden...
- Int.: Ja.
- Carl: ... så kan du lige pludselig måske også begynde at indsætte øh se, at, altså, begå dig på, på en anden måde i den virkelige verden, ikke, ved simpelthen og være i stand til at overføre det. Der er et, det er der nogle der kan, og så er der jo nok andre der ikke kan. Øøh, og så er der så selvfølgelig skræmmebilledet igen, med, med at, mange der siger, jamen de sidder her 24 timer i døgnet og det bliver simpelthen kun Second Life det hele, og det er bare computerverden det hele. Og det vil det også være for nogen. Det er der ingen tvivl om, øøh...
- Int.: Mh.
- Carl: ... men det hindrer bare ikke den normale verden til at fungere alligevel, øøh...
- Int.: Nej.
- Carl: ... altså og jeg, hvis man kikker på statistikken, så er jeg, hvis man tager en statistik, så er jeg ikke i tvivl om [kort pause] at dem, antallet af det man i gamle dage kaldte bogværder og antallet af dem i, i dag, der hedder computer fuldstændig freaks sidder inde i...
- Int.: Mh.
- Carl: ... skærmen 24 timer i døgnet, jeg tror sgu det er det samme antal, altså et eller andet sted.
- Int.: Ja.
- Carl: Jeg tror ikke der er den helt store forskel.
- Int.: Nej. Det er ikke sikkert. Øøhm...
- Carl: Spændende undersøgelse rent fak- rent faktisk at få lavet.
- Int.: Ja. Jamen øh, jeg har faktisk ikke så meget mere...
- Carl: Nej.
- Int.: ... øh, så jeg vil bare høre om du havde nogle spørgsmål eller kommentarer eller noget, inden vi stopper? Eller noget du ikke havde fået sagt, eller sådan noget.
- Carl: Øøh. [lang pause] Nej, det, det, jeg tror, tror det, tror da vi har, vi har været en stor del vej rundt.

Bilag 5 – Interview 4

Int.: Ja, øh. Jeg kan lige starte med at sige sådan lidt om hvad det handler om altså.

Dan: Ja.

Int.: Det er fordi i et tidligere projekt, så har jeg lavet nogle, eller fundet frem til nogle hypoteser om hvorfor brugerne bruger Second Life og hvorfor det blev så populært, som det blev. Og i det her projekt vil jeg så gerne gå ud og spørge [kort pause] brugerne, om det så er rigtigt det jeg har fundet frem til, og det er så det interviewet det skal handle om. Øøh.

Dan: Ja. Så det er en fortsættelse af et tidligere projekt?

Int.: Ja. Det er det. Øhm. Og så regner jeg med det tager s-, maks. en halv time.

Dan: Ja, jamen det er fint nok.

Int.: Øh, så kan vi starte med hvor gammel du er?

Dan: Jeg er 41.

Int.: Ja. Og, hvad laver du til daglig?

Dan: Jaeh, det kan du jo se her. Jeg er IT-supporter...

Int.: Ja.

Dan: ... med speciale i Macintosh. Øøh, eller jamen jeg er også systemadministrator og så har jeg en interesse for tre- tredimensionelle verdener.

Int.: Ja.

Dan: For, for programmer, der 3- 3d-programmer og kreere ting i, i 3d.

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

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

Int.: Ja.

Dan: ... er jeg blevet hængt, eller blevet hængende derinde.

Int.: Okay. Øh. Ja, det har du så lige sagt, hvad grunden var til at du oprettede en profil? Det...

Dan: Ja.

Int.: ... er jo så fordi du hørte om det. Øøh. Hvor stor en rolle tror du det spiller, sådan generelt, når folk de opretter en profil at det har været så populært, som det er? Eller så, så fremme i medierne og sådan noget.

Dan: Æh jamen jeg øh, mange af dem som jeg har mødt derinde [kort pause] de er øh nogenlunde den alder, som jeg også er, og alle sammen de øøøh, eller stort set alle sammen øh, er kommet derind, fordi at de hørte om det i medierne.

Int.: Okay.

Dan: Altså, jeg, jeg har ikke rigtig mødt nogen som ligesom har fundet det ad andre veje jo. Det kunne så lige være nogle få som har hørt om det fordi deres ven eller veninde øh var på det, og så kunne de også lige været forbi og skulle lige snuse lidt til det, men rigtig rigtig mange af dem, som jeg har kontakt med derinde, de oprettede deres pro- profiler i forbindelse med det var så omtalt i medierne.

Int.: Okay. [kort pause] Øh, bruger du stadigvæk Second Life?

Dan: Ja. Jeg er på det øh [kort pause] næsten dagligt.

Int.: Okay. Øh, hvad er grunden, eller hvad, hvad gør det at, eller hvad er det der gør, at din interesse fastholdes for det?

Dan: Jamen sss, altså blandt andet øøh, er jeg lidt fascineret af 3d-verdener. Det at kunne kreere noget i nogle 3d-verdener, altså by-, det, altså en af det af, tingene der fascinerer mig derinde, det er det at kunne bygge sine egne ting, kunne kreere noget øh, lave sådan noget i, i 3d. Og så, en anden grund til, jeg er blevet hængene derinde, det er at man har mødt en masse mennesker derinde, som man kommunikerer temmelig meget med, øøøh og det til man, jeg er ikke sådan udadfarende længere. Jeg er mere sådan at jeg, jeg kommunikerer med dem, som jeg ligesom har skabt en forbindelse med, i...

Int.: Ja.

- Dan: i, i, for et års tid siden, og vi har så, dem af os, der er blevet hængende, vi, vi, vi øh, har så en daglig kontakt på den måde.
- Int.: Ja. Okay.
- Dan: Det er...
- Int.: Øh, hvor mange i din omgangskreds bruger eller har brugt Second Life?
- Dan: Ikke ret mange. Det er øh, det er et par stykker.
- Int.: Okay. [kort pause] Øh, det vil sige der heller ikke er nogen, der sådan har anbefalet dig at bruge det?
- Dan: Nej, nej, nej. Aldrig.
- Int.: [Mumler noget i munden på Dan] Øh.
- Dan: Det er nok nærmere omvendt...
- Int.: Ja.
- Dan: ... at jeg var den der var inde først og så, så har jeg så anbefalet til nogle af de andre, som så også, eller et par stykker af de andre, som så også er derinde i dag.
- Int.: Okay. Yes. Øh, kan du huske sådan en situation, hvor du ikke kunne deltage i en samtale fordi du ikke kendte til et eller andet i Second Life, eller, eller måske slet ikke kendte til Second Life?
- Dan: Altså i real life?
- Int.: Ja.
- Dan: Øøh. Neej, det tror jeg ikke, altså. [kort pause] Jeg kendte det overhovedet ikke før, end at det lige pludselig kom op i medierne, og så var det, jeg gik ind og prøvede det, altså. Det var sådan ligesom et enten eller altså. Der var perioden før at man overhovedet hørte om det og så...
- Int.: Mh.
- Dan: ... bliver det lige pludselig, altså smidt ud altså som om det var verdens syvende vidunder, og så var jeg forholdsvis hurtigt derinde på det tidspunkt øh, efter at det ligesom kom frem i medierne og tænkte, nå, jeg skal lige ind og prøves, øøh. Så, så nej, jeg har aldrig sådan været i nogen samtaler, hvor at jeg ikke vidste hvad det var og hvor andre nævnte det eller noget andet i den stil.
- Int.: Nej.
- Dan: Ikke sådan i, iblandt venner og bekendte og sådan noget...
- Int.: Nej.
- Dan: ... kolleger eller andet. Der er jeg nok den der har været hurtigst ude, øh...
- Int.: Ja.
- Dan: ... til at finde ud af hvad det var.
- Int.: Yes, øhm [kort pause] Det der at kunne deltage i en samtale, hvor stor en rolle tror du sådan det spiller generelt, altså...
- Dan: Øh...
- Int.: ... på at man opretter en profil eller?
- Dan: Det ved jeg faktisk ikke. Det har jeg ingen ide om. Øøøøh, for mit vedkommende, eller for dem jeg kender der også er derinde, der, der har, tror jeg ikke det spiller nogen som helst rolle, for om man kan snakke om Second Life eller ej.
- Int.: Nej.
- Dan: Eller heller ikke blandt mine almindelige venner, altså dem som ikke er på Second Life jeg, øøh det er ikke noget, det er egentlig ikke noget vi snakker om, eller jeg snakker om med mine venner.
- Int.: Nej.
- Dan: Øøh real life, eller bekendte eller andre, det er øh [kort pause] det, nej overhovedet ikke faktisk. Det er ikke et...
- Int.: Nej.
- Dan: ... et emne der bliver hevet op til øh...
- Int.: Nej.
- Dan: ... middagsbordet eller noget andet, det er faktisk, jeg vil ikke sige ikke-eksisterende, man kan godt komme til at nævne nogle ting, men, men det er meget, meget lidt jeg...
- Int.: Ja.
- Dan: ... kommunikerer med andre mennesker som det, sådan blandt venner ikke altså? Det er ikke sådan noget med, at nu skal vi samles og nu skal vi have en Second Life-aften hvor vi fortæller...
- Int.: Nej.
- Dan: ... om alt det vi og så videre øh, aldrig. Det er, nej.
- Int.: Nej.

- Dan: Det, det har ingen betydning sådan som sådan.
- Int.: Øhm. Hvad er sådan de typiske årsager til at du går ind i Second Life og bruger noget tid derinde, sådan?
- Dan: Jamen, det er kommunikation med det der mennesker, som jeg har skabt kontakt med.
- Int.: Ja.
- Dan: Det vil jeg sige, det, det er nok den væsentligste faktor i dag. At, at man har skabt en masse rigtigt gode forbindelser til mennesker, som sådan nu har snakket med. Jeg vil så sige at, øøh, min måde at gå ind i Second Life på, det er, er at jeg kommer nogle steder hvor vi kun bruger voice, som...
- Int.: Mh.
- Dan: ... kommunikationsmiddel.
- Int.: Ja.
- Dan: Der er meget meget lidt chat med, med tastatur. Det vil sige at man, man kommer til at lære folk væsentligt bedre at kende, når du hører deres stemme.
- Int.: Ja.
- Dan: Og det vil sige man kan, skaber også nogle tættere relationer til dem. Og når man så har kommunikeret i, i efterhånden et års tid, såeh, eller mere end et år øøh, for nogens vedkommende, jamen så, så vil jeg sige, så er det det der i dag vægter, det er lige at komme ind og få snakket med de der mennesker, se om de er der og sige hej hej øh, har du haft en god dag og sådan noget. Det er ikke at man nødvendigvis hænger derinde i mange timer, for, for at chatte på den måde, men...
- Int.: Nej.
- Dan: Men grunden til at man sådan lige logger på, det er lige for at se om, om nogen af dem man kender er der og, og så lige sige hej hej og lige høre hvordan det går, og så logge ud igen. Det er ikke så meget for at bygge i dag. Det er sådan blevet...
- Int.: Nej.
- Dan: ... det er blevet sådan sekundært i øh, i min brug af Second Life.
- Int.: Yes. Øøh. Har nogensinde oplevet, at du sådan har glemt alt omkring dig, ved at, mens du har været i Second Life? Blevet helt...
- Dan: Nej...
- Int.: ... opslugt?
- Dan: ... nej, det har jeg ikke, øh. Det jeg, jeg sidder som regel og laver nogle andre ting samtidig med jeg er på Second Life, øøøh så...
- Int.: Ja.
- Dan: ... så deet, nej. Jeg er ikke sådan blevet fuldstændig opslugt af det, og, og sådan tiden er gået og man har sagt, hold da op, der er gået fem timer, jeg...
- Int.: Nej.
- Dan: ... slet ikke opdaget. Nej, det er jeg ikke.
- Int.: Nej.
- Dan: Aldrig.
- Int.: Men det hører man selvfølgelig om nogle gange. Og det var bare...
- Dan: Det hører man om, og der er også folk der er på så meget, at man næsten tænker, det der, de har da vist et problem. [Griner]
- Int.: Ja. Det er jo så det. Øh. Hvad for nogle fordele og ulemper, synes du der er ved den måde man kommunikerer på i Second Life, i forhold til, sådan i den virkelige verden?
- Dan: Jamen, det kommer jo lidt an på hvad for en måde du kommunikerer på, fordi hvis du kun kommunikerer med chat, med skreven, skreven øøh...
- Int.: Ja.
- Dan: ... chat, så er der jo mange fordele ved, du kan jo øh komme ind, du kan være anonym, du kan skrive hvad du har lyst til øøøh, der er ikke nogen der, altså har du lyst til at agere, som kvinde selvom du er mand, så er der ikke nogen der kan afsløre dig i at...
- Int.: Mh.
- Dan: ... hvad du er, så du, du kan ligesom leve dit second life, øøh...
- Int.: Ja.
- Dan: ... som det passer dig. Det, det er anderledes hvis du begynder at, at åbne munden derinde, så, så afslører du en hel masse ting om dig selv.
- Int.: Ja.

- Dan: Øh, ubevidst også, ikke, altså kommer til at sige ting, altså man, efterhånden, som man kom- lærer folk at kende, så siger man jo også mere og mere, viser mere og mere af sin personlighed. Man bliver sur over ting, man bliver glad over ting øh, og det kan andre jo høre.
- Int.: Mh.
- Dan: Så der er det lidt sværere at agere øh, neutralt rundt i øh, eller, eller som noget helt andet i Second Life.
- Int.: Ja.
- Dan: Men, altså der er fordele og ulemper ved begge dele, altså fordelene ved, ved det, ved voice chat, synes jeg er at, at man lærer folk godt at kende derinde, og bruger det som et, et, et, en, en udvidelse af sit first life. Og skaber nogle kontakter, og måske oven i købet nogle, nogle varige kontakter, hvor det andet, det, det, det, det kan jo give de fordele at man kan gå ind og, og prøve nogle ting af, som man synes kunne være sjovt, og så kan man trække sig tilbage igen uden at der, at man selv har taget skade, ikke?
- Int.: Ja.
- Dan: Eller har skullet vise noget af sig selv. Det er der jo...
- Int.: Yes.
- Dan: ... nogen der, der har brug for.
- Int.: Ja.
- Dan: Så...
- Int.: Øh. Hvilke forskelle og ligheder, synes du der er sådan mellem Second Life og det virkelige samfund?
- Dan: Jamen, det er igen noget med hvordan du bruger det. For der er mange ligheder, hvis du, hvis, hvis de folk du snakker med kommer derind, for at have det hyggeligt og oven i købet bruger voice chat, så er der egentlig ikke den store forskel på real life og second, øh real life Second Life.
- Int.: Mh mh.
- Dan: I måden folk agerer på, i måden folk taler sammen på øøøh, hvad man snakker om øøøh. Hvis du bruger øøøh den skrevne chat, øh når man kommer på visse øer, hvor at man ligesom følger med i den skrevne chat, så vil jeg sige, så er det meget stor forskel på real life og Second Life, fordi, så kommer der nogle emner frem, som heh, kan være på den ene eller den anden måde øh langt ude, ikke?
- Int.: Ja.
- Dan: Øh, folk de, så igen som sagt som før, folk skal prøve nogle ting af, og...
- Int.: Mh.
- Dan: ... der er ingen emner, der er hellige og...
- Int.: Nej.
- Dan: ... det, det øh, med det er igen, det, så det kommer lidt an på hvordan man, man går ind i det, øøøh. Og jeg har så valgt den, voice chatten og også at være forholdsvis ærlig om hvem jeg er.
- Int.: Ja.
- Dan: Min avatar, den hedder det samme som jeg gør, øøøh, der står [navn] på ryggen af mig, jeg skjuler ikke...
- Int.: Ja.
- Dan: ... hvor jeg kommer fra...
- Int.: Nej.
- Dan: ... og sådan noget, så, så jeg, jeg har nok valgt at forlænge mit first life ind i Second Life og har så skabt nogle kontakter, som [kort pause] grunden til at jeg vel snakker med dem i dag, det er at de gør det samme nogenlunde. De er ikke så hemmelige med hvem de er og sådan noget.
- Int.: Nej. Øh, hvad så med de krav og forventninger, der sådan er fra samfundet, er det det samme der er i Second Life, eller er det anderledes, eller?
- Dan: Altså almindelig høflighed det er jo, det er jo det samme som det er i det virkelige liv.
- Int.: Ja.
- Dan: Altså omgangstone, høflighed, hvad man gør og hvad man ikke gør, det minder meget om, om øh, om øøøh øh real life øøøh, selvfølgelig, så er der nok flere derinde, som, altså, nu har du jo selv været derinde. Der er skubberne, der er øh, folk der stiller sig op og, og, og generer eller øh, kaster emner på bordet, som de godt ved provokerer...
- Int.: Mh.
- Dan: ... eller noget andet, ikke øøøøh, men, men øh, de bliver jo så bannet og, meget ofte fra, fra de steder eller de øer hvor de, hvor folk bliver trætte af dem, og det vil sige der er sådan en selvjustits, som vel egentlig på mange måder minder om, om øh real life, måden at man skal opføre sig ordentligt.
- Int.: Ja.
- Dan: Det er, det er da i hvert fald min erfaring, at, at der er sådan en, en rimelig god justits med, med den slags.

- Int.: Okay.
- Dan: Og at folk overholder den altså. Der er altid nogen, det er der jo også i den virkelige verden, som ikke kan, kan overholde reglerne, og så...
- Int.: Ja.
- Dan: Så er der en straf. Og den kan jo så være i at blive bannet fra, fra det sted, og så må man finde et nyt.
- Int.: Ja. [kort pause] Øh, ja, så kommer vi til sådan lidt noget andet. Øh, hvad er dine erfaringer med at bygge ting? Nu har du jo sagt at du har sådan...
- Dan: Jamen...
- Int.: ... bygget lidt.
- Dan: ... altså jeg bygger, har bygget meget derinde, og øh jeg synes det er ufatteligt underholdende.
- Int.: Mh.
- Dan: Øøøh. Det kræver lidt tilvænnning, liige at finde ud af Second Lifes udgave af 3d-modelleringen, men, men øh, det [kort pause] Og så er der det næste problem, det er at hvis man vil bygge noget der er pænt...
- Int.: Mmh.
- Dan: ... som ligner noget i, fra real life, så koster det for mange primis. Og primis, det er noget der er vigtigt, såeh, så derfor kan det være vanskeligt at bygge det man gerne vil og så få plads til det på sin grund, altså...
- Int.: Ja.
- Dan: Så, så der er nogle, der er nogle ting i Second Life der, som, som man godt kunne ønske sig var anderledes, og som jeg håber også, kan man sige, bliver ændret hen ad vejen, ikke?
- Int.: Mh.
- Dan: Men, men øh selve, det at bygge derinde, det er faktisk ret underholdende. Det, jeg synes det er utrolig skægt.
- Int.: Yes, øh. Hvad er, altså det er så det der sådan fascinerer dig eller hvad man kan sige, altså, det er fordi det er sjovt at, at bygge.
- Dan: Det er sjovt øh, man kan skabe noget og, også at jeg, altså nu har jeg jo arbejdet en del i a- i 3d-programmer sådan i, i øh, på, bare på computeren, siddet og tegnet modeller eller noget andet.
- Int.: Ja.
- Dan: Her, der kan du få lov til at, at gøre lidt det samme, men samtidig, så at være en del af et community, hvor, hvor at andre kan se hvad du laver...
- Int.: Ja.
- Dan: ... her og nu, mens du gør det, øh, eller de kan købe det eller de kan, altså der er sådan en...
- Int.: Mh.
- Dan: ... en, en, en, en, man putter lige et lag mere på, end, end bare at sidde og...
- Int.: Ja.
- Dan: ... nørkle lidt på computeren. Deet, det er det jeg synes der, der er fedt, altså hvis, hvis andre ikke kan finde ud af at bygge, jamen så spørger de, kan du ikke lige lave en stol til mig, jamen fint, så laver man en stol til dem og værsgo, her har du din stol, og så huserer den rundt hos en anden person i, i, i Second Life. Det er sådan den, det er lidt fascinerende synes jeg.
- Int.: Ja. Øh [kort pause] Ja, øh. Synes du sådan at ting der er bygget i Second Life, af enten af dig selv eller andre er, det kan sådan anskues, som en slags kunst?
- Dan: [kort pause, griner] Nej, det synes jeg ikke. Det er, det er, det er program, det er programmet slet ikke godt nok til.
- Int.: Nej.
- Dan: Jamen man kan jo selvfølgelig godt lave noget, som man kalder kunst, men, men øh, så er det vel mere fordi at man ikke kan lave det så meget bedre, derfor bliver nødt til at kalde det kunst, altså øøh.
- Int.: Ja.
- Dan: Øh, værktøjet er ikke udviklet nok til at man ligesom kan skabe noget øh, unikt derinde, øh, selve mo- mo- 3d-modelleringsværktøjet. Men, men selvfølgelig, det er jo, alt, alt er jo relativt, hvad er kunst, øøøh?
- Int.: Ja, det er jo lige det.
- Dan: [Griner] Øh, så, je- jeg vil ikke selv kalde ting derinde for kunst. Jeg ville kalde dem for objekter, men, men, nogen, altså man kan jo så også sige, folk bliver bedre og bedre til at skabe noget, hvor man kan sige, det her det, det, det er sgu godt lavet.
- Int.: Mh.
- Dan: Øh, hvad skal man sige, så tangerer vi jo æh, hvornår det bliver kunst øh, og hvornår det ikke er.

- Int.: Ja.
- Dan: Men, men nej, jeg vil ikke kalde noget kunst derinde, det vil jeg ikke.
- Int.: Nej. Okay. Æh, har du samarbejd- nej, jo, prøv, i hvor høj grad mener du at Second Life indbyder til at samarbejde om at bygge sådan nogle ting derinde?
- Dan: [kort pause] I rimelig høj grad, øøøh. Altså ønsker man at, at skabe eller bygge [kort pause] forskellige ting, så er der masser af steder derinde, hvor at, at der er folk, der, der søger nogen der kan noget øh, enten det ene, altså der, nogen kan, nogle er gode til at scripte, andre er gode til at få emner til at, sat sammen og få det til at se, se, se, se, altså at man kan få noget til at se godt ud, og så er der jo rigtig meget samarbejde om, at hvis jeg nu bygger det her, så kan du skrive et script til mig, som så kan få min dør til at åbne, eller noget andet, ikke?
- Int.: Mh.
- Dan: Det er der meget samarbejde om, øh. Kommer med kommentarer til hinandens arbejde og, og, og sådan noget der. Det, det er der rigtig meget af derinde.
- Int.: Ja.
- Dan: Så det, og det, og det indbyder det også til, ikke, altså det, der er ligesom lavet til at man laver noget, for så at, at, at spørge andre, hvad synes I om det, eller har du et forslag til hvordan skal jeg sætte vinduet i? Øh, ser det godt ud der, eller noget andet ikke, altså er der...
- Int.: Ja.
- Dan: Kender du nogen der har et script. Og så er der sådan også en meget stor velvilje om at, at, at hvis man har lavet et eller andet, at man så også gerne vil give det væk. Man behøver ikke altid at, at tjene penge på det.
- Int.: Mh mh.
- Dan: Altså hvis, hvis man har meget, hvis, hvis der står en, der har et hus øh, og er god til at bygge, og der kommer en forbi og siger, hvem øh, vil du ikke have et script til døren? Øh, jeg har lavet et rigtigt fedt et, øh, som kan det og det og det øh. Værsgo, ikke og så øh, så forventes det selvfølgelig også at man giver noget igen ikke altså.
- Int.: Mh.
- Dan: Hvis man går forbi hans hus, så siger, arh, ved du hvad du, nu skal du se, jeg har lavet et rigtig godt vindue. Øøh, det passer lige til dit hus, værsgo.
- Int.: Mh.
- Dan: Og sådan er der meget af den der, sådan udveksling af ideer og emner og alt muligt andet.
- Int.: Ja.
- Dan: Det, det øh. På, altså på nogle steder, på nogle øer, andre øer, de er jo helt lukkede for den slags og der er det mere chatøer, eller andet, ikke altså?
- Int.: Mh.
- Dan: Eller salg af hvad det nu en kan være af ting man kan købe i Second Life.
- Int.: Mh.
- Dan: Så det er sådan lidt forskelligt hvor, hvor at man bevæger sig i Second Life, hvad der...
- Int.: Mh.
- Dan: ... hvad der så er det, er det der så foregår på øen.
- Int.: Okay. Øh, har du selv samarbejdet med andre om at bygge et eller andet?
- Dan: [Kort pause] Øøøh, neeej. Øh, jo altså i, i mindre grad, altså. Jeg har øh, det som jeg lige har fortalt om altså jeg, for eksempel der hvor jeg har et hus, der, der har jeg en masse naboer. Nogle af naboerne, de er gode til nogle ting. Andre er gode til noget andet og der har vi da, der har vi udvekslet. Men det er ikke sådan så vi har gået ind i et samarbejde og sagt nu skal vi bygge et hus her øh...
- Int.: Nej.
- Dan: Det skal se sådan og sådan ud, øh det skal indeholde det og det øh. Går du i gang med at skrive scriptet, så begynder jeg at bygge eller sådan noget. Det har jeg ikke.
- Int.: Nej.
- Dan: Der har jeg altid lavet tingene selv.
- Int.: Okay. Øhm. [kort pause] Ja. Tror du øh, eller hvad tror du andre sådan kan få ud af sådan et samarbejde, øøh, om at bygge ting derinde?
- Dan: [Kort pause] Det er svært at svare på, det, det. Altså, jeg tror mange kommer derind for at møde andre mennesker.
- Int.: Mh.

- Dan: Kommunikere, afprøve [kort pause] Øøøh, altså øøh. [kort pause] Jeg tror mest det er chatten der er vigtig, øøh, også i byggeprocessen, altså at man, man møder mennesker man ligesom får noget feedback på, hvad man laver og den slags, Altså øøøh.
- Int.: Ja.
- Dan: Øøh, men lige præcis hvordan jeg skal svare på spørgsmålet, det ved jeg ikke helt.
- Int.: Nej.
- Dan: Om det øh.
- Int.: Ja. Øhm, jo men jeg tænker også på sådan, om man kan få nye venner, sådan ved at, at bygge ting altså...
- Dan: Det kan du...
- Int.: ... samarbejde.
- Dan: ... sikkert godt, altså. Jo men altså, øh, det er jo ikke kun ved at bygge ting derinde. Det er i det hele taget ved at være, agere...
- Int.: Ja.
- Dan: ... være, være aktiv i, i Second Life. For det er jo ikke, altså det er jo ikke alting, der foregår med at bygge. Det er jo...
- Int.: Nej nej.
- Dan: ... lige så meget med at, at hænge ud det rigtige sted eller øøøh, vise sig, altså, altså, ikke, ikke vise sig, men, men, men altså at man selvfølgelig godt nok også kreerer noget derinde, men øh, så også øh, hvis man, hvis naboen siger, ved du hvad, vil du ikke med til party i aften, ikke, så sidder man godt nok og tænker, party, ja ok. Så kan man sidde og se på atar- avateren, der, der hopper lidt rundt på gulvet og danser lidt, ikke altså det...
- Int.: Mmh.
- Dan: Jeg ved ikke hvor interessant det, men det interessante er at, at man så skal, man skal sige ja mange gange, ikke? Hvis man, hvis han siger, jamen det, der er sådan nogle flinke folk og en hel masse andet. Så hopper man med og så møder man måske nogle, nogle, nogle andre, som man kommer til at kommunikere med...
- Int.: Ja.
- Dan: ... om nogle helt andre ting. Og sådan udvider øøh, kredsen af mennesker sig og til sidst så finder man så, man møder måske tusind mennesker, og at, af de tusind, der er de ti måske vældigt interessante at snakke med og dem bibeholder du kontakten med.
- Int.: Ja.
- Dan: Øøh. Så, så, så øh, det er sådan en, en, en, det, det er flere ting. Det er ikke kun og, at man bygger sammen, der er også at man [kort pause] er sammen, øøøh.
- Int.: Ja.
- Dan: Bare øh hænger ud et eller andet sted til et eller andet åndssvagt, øøh, og blandt andet der hvor at, at, at jeg meget ofte hænger ude, det er på sådan en dansk ø, hvor der stort set kun kommer danskere.
- Int.: Mh.
- Dan: Øøh. Øh, WD-torvet hedder det. Wonderful Denmark.
- Int.: Okay.
- Dan: Og det er sådan blevet stedet, hvor danskere mødes, i hvert fald nogle danskere mødes, sådan om aftenen.
- Int.: Ja.
- Dan: Øøh, og der hænger man bare ud. Man står på torvet, og for folk, som ikke har voice på, så ser det sikkert fuldstændig åndssvagt ud, fordi der bliver ikke skrevet et eneste ord på chat. [Griner] Det er i hvert fald meget, meget lidt.
- Int.: Ja.
- Dan: Der står bare sådan en flok mennesker i en rundkreds, og så, og så sker der ingenting, øøh.
- Int.: Nej.
- Dan: Og der sker vitterligt ingenting, altså. Men det kan være vældig hyggeligt, altså.
- Int.: Ja.
- Dan: Og når man så har gjort det et stykke tid, så siger man, nej men jeg skal lige ud og se på et eller andet andet, og så tager man ud i og ser hvor. Hvis man så får lyst til at snakke igen, jamen, så kan man vende tilbage et stykke tid efter...
- Int.: Ja.
- Dan: ... og, og snakke videre, hvis det er det man har lyst til den aften. Der er muligheden i hvert fald. Eller også, så kan du tage hjem og bygge.
- Int.: Ja.

- Dan: Det er. Så, så der, der er øh [kort pause] Det er lige så meget, altså, der [kort pause] Det kan være ret så stillestående øh, øh, egentlig at være i SL, altså det er ikke altid der sker noget, bare fordi man [kort pause] er i SL, det øh.
- Int.: Nej.
- Dan: Det er øh [kort pause] Nogle aftener så, der er man kommet på og så har man stået på det der sted man nu hænger ud og der har du så stået hele aftenen og ikke rørt sig ud af flækken.
- Int.: [Griner]
- Dan: Og så er man logget af igen, men man havde en hyggelig aften.
- Int.: Ja. [kort pause] Ja, øhm. Jeg har sådan set ikke så meget mere...
- Dan: Nej.
- Int.: ... at spørge om, øh. Jeg tænkte bare om der, du har nogle kommentarer, spørgsmål eller noget, inden vi slutter?
- Dan: Nej, ikke sådan specielt. Jeg synes vi har været sådan...
- Int.: Nej.
- Dan: ... omkring de der [kort pause] hvad SL er. Men altså, det er da, også selvom man ikke hører så meget om det i medierne, så er det da stadigvæk sådan forholdsvis populært, kan man sige.
- Int.: Ja.
- Dan: Øøøh. Der kommer stadigvæk nye danskere på, altså også selvom...
- Int.: Mh.
- Dan: ... jeg, jeg kan ikke huske hvornår jeg sidst har hørt noget om Second Life i medierne, men, men øh, altså man kan da se daglig næsten at kommer der nye danske avatarer på. Det er så ikke alle sammen der bliver hængende, man altså øh...
- Int.: Nej.
- Dan: ... der er stadigvæk folk, som åbenbart liige skal ind og se, hvad er det her for noget og, og sådan noget. Så det er da ikke, det er da ikke dødt.
- Int.: Nej. Jeg kender også selv nogle folk, der sådan...
- Dan: Ja.
- Int.: ... stadigvæk kommer derinde.
- Dan: Ja.
- Int.: Øh [kort pause] Ja. Det var vel sådan set det.
- Dan: Ja.