

DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI

- EN UNDERSØGELSE AF DET COMPUTER-MEDIEREDE INTERAKTIVE
SOCIALE LIV

AF PIA DALSGAARD NIELSEN

Vejleder: Peter Kofoed; Censor: Stig Hjarvard

Specialet indeholder 140.335 tegn, hvilket svarer til 58,5 normalsider

Speciale i medieret kommunikation, Aalborg Universitet 2006

ABSTRACT

This thesis centers on computer-mediated interactive environments and the users of these environments. The object of this paper is to achieve an insight into computer-mediated interactive environments and the social relations individuals can obtain through these interactive environments.

This paper is a result of a thesis that calls for the existence of virtually based social value on computer-mediated interactive environments. This value exists not only as surplus value but embraces the entire computer-mediated environment. The aim of the paper is thus to examine the use of computer-mediated environments including the mutual interactions of its users in order to identify the existence of a virtually based social value.

Throughout this paper I will sustain a theoretical discussion to which I will contribute my own observations and reflections. The theoretical discussions in this paper will cover areas such as the individual in modern society, social relationships, and the individual's role in mediated interactions.

In order to examine the user of computer-mediated interactive environments I define the individual and identity formation in modern society based primarily upon the theories of German sociologist Thomas Ziehe. I suggest that the individual's identity is an ongoing process based on not only the individual's own primary experiences but also secondary experiences obtained through the media.

In the paper I define the term 'virtual' as the kind of social interaction that exists on computer-mediated environments. Chapter 3 proposes that the term 'virtual' can be perceived as an individually based variable and that the degree of virtuality is based upon the individual's perception of telepresence on the computer-mediated environment.

My discussion of virtually based social value relies on the theories of Professors Stig Hjarvard and Joshua Meyrowitz concerning the individual in the media landscape. Following Meyrowitz, Chapter 4 notes that changes in media often lead to changes in social values. Media thus have a great influence on our social behavior that can be detected in the individual's new means of interacting on computer-mediated environments. The media open up a world of accessibility and Stig Hjarvard notes that we are living in a sociable society where social relationships are of fundamental importance. The individual's need for sociability is easily met through means of the computer-mediated interactive environments.

Computer-mediated environments can free the individual from its "real" social role and allow one to assume a new virtual role provided by the anonymous possibilities of the computer-mediated environment.

I argue that computer-mediated interactive environments have a virtually based social value. In my concluding remarks I show that computer-mediated environments open up a world of possible social relations that is highly accessible. The computer-mediated relationships become a substitute for real-life relationships and the virtual social life offered by computer-mediated interactive environments extends the individual's physical social life.

INDHOLDSFORTEGNELSE

KAPITEL I..... 11

INDLEDNING 11

DET NYE MEDIELANDSKAB 11

DEN FORTSATTE VIDENDANNELSE..... 13

PROBLEMINDKREDSNING..... 15

PROBLEMFOMULERING 16

METODE 19

KAPITEL II: INDIVID OG MODERNITET 20

KAPITEL III: DEN VIRTUELLE BEGREBSDEFINITION..... 21

KAPITEL IV: DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI 21

KAPITEL V: DEN NYE FORBRUGER I MEDIELANDSKABET 22

KAPITEL VI: KONKLUSION 22

KAPITEL II 25

INDIVID OG MODERNITET 25

DET MODERNE SAMFUND..... 26

IDENTITETSDANNELSE I DET MODERNE SAMFUND..... 29

Individets erfaringsdannelse 32

De ambivalente mulighedshorisonter..... 34

Medieteknologiernes betydning for individet	35
---	----

KAPITEL III.....37

DEN VIRTUELLE BEGREBSDEFINITION	37
Virtual reality	39
TRE OMRÅDER FOR VIRTUALITET.....	41
1. Det subjektive (brugeren).....	43
2. Det kommunikative (relation).....	48
3. Det fysiske (rum).....	51
OPSAMLING	54
DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI	56

KAPITEL IV.....61

DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI.....	61
COMPUTER-MEDIEREDE INTERAKTIVE TJENESTER	62
DEN SELVSTÆNDIGE VÆRDI	65
GAMLE TEORIER OG MODERNE TJENESTER	66
DE SOCIALE FORANDRINGER I MEDIELANDSKABET	68
Den stigende tilgængelighed	70
Den virtuelle gruppeidentitet.....	73
DEN SEKUNDÆRE ERFARINGSDANNELSE	75
De ældre unge og de unge ældre	75
Det sekundære handlingsmønster.....	77
DET SOCIALE LIV PÅ TVÆRS AF FYSISKE GRÆNSER	79
De opgrænsende virkeligheder.....	82
DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI	84

KAPITEL V..... 89

DEN NYE FORBRUGER I MEDIELANDSKABET	89
DET NYE BEHOV I MEDIELANDSKABET	90
BRUGERENS ROLLE I INTERAKTIONSSITUATIONEN	93
Den aktive bruger.....	97
DET SOCIALE LIV I MEDIELANDSKABET	98
Det manipulerede samvær.....	98
Brugerens kompetencebehov	99
Kontrollen over medierne	101

KAPITEL VI..... 103

KONKLUSION	103
INDIVIDET I MEDIELANDSKABET	103
DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI	105
LITTERATURLISTE.....	109
WEBSITES.....	113

KAPITEL I

INDLEDNING

Dette speciale er opdelt i seks større kapitler, der hver omhandler delemler af specialet med henblik på at afdække specialets problemstilling. Dette første kapitel i specialet berører tilgangen til specialet, og gennem kapitlet vil jeg introducere min tilgang til specialet, samt fremsætte min baggrund for at behandle det specifikke undersøgelsesområde gennem specialet. Jeg vil sluttelig indkredse problemstillingen, og opsætte en problemformulering, hvilken jeg vil søge at belyse gennem specialet.

Det nye medielandskab

Medielandskabet i Danmark – og resten af verden – er under stærk udvikling og forandring. D. 31. marts 2006 åbnede kulturminister, Brian Mikkelsen, op for et digitalt jordbaseret sendenet, der gør det muligt for alle forbrugere med en digital receiver at modtage DR1, DR2 og TV2. Den digitale tidsalder er altså over os. Vi har som forbrugere taget de nye medier til os, og de er alle efterhånden en integreret del

af vores hverdag. Hvilken teenager vil gå uden for huset uden sin mobiltelefon? Hvilken forretning har ikke sin egen hjemmeside? Og hvilken specialestuderende sidder ikke foran computeren, når tanker skal ned på skrift? Med mediernes kommen er der således også sket en ændring af vores forbrugsmønster.

Jeg mener ligeledes, det nye medielandskab har haft indvirkning på vores sociale liv. Vores sociale liv er stærkt påvirket af medier, der giver os mulighed for at danne og opretholde sociale fællesskaber på tværs af afstande. Her tænker jeg især på telefonen, mobiltelefonen, mails m.m., der fungerer som et bindeled mellem individer, og hjælper disse i kommunikationssituationer. Men også de computer-medierede interaktive tjenester medfører nye og forandrede måder at opretholde social kontakt. De interaktive tjenester åbner eksempelvis op for, at par kan finde sammen via dating websites, mor og søn kan opretholde deres kontakt gennem Messenger¹ og fremmede mennesker kan gensidigt diskutere verdenssituationen på åbne fora.

Medierne er således efterhånden blevet en integreret del af vores sociale liv – med eks. mobilen, e-mail og Messenger er vi altid til rådighed og er evig kontakt med omverdenen. Jeg har derfor en tese om, at individets fysiske sociale liv er blevet forlænget med et virtuelt² socialt liv, der har sin eksistens i de computer-medierede interaktive tjenesters verden. Denne tese ønsker jeg derfor undersøgt i dette speciale.

¹ Messenger er et program, der gør det muligt at chatte med andre via Internettet.

² For mere om begrebet 'virtuel', se kapitel III

Den fortsatte videndannelse

Dette speciale står som en afslutning af egen rejse gennem det interaktive landskab. En rejse, der begyndte på mit 5. semester, hvor interessen for interaktive tjenester tog sin begyndelse. Jeg har siden da beskæftiget mig med interaktive tjenester og søgt at udvide denne videndannelse med et praktikophold på NORDJYSKE Medier³ i afdelingen Nye Medier. Dette speciale er dermed en fortsættelse af egen interesse og videndannelse inden for det interaktive område.

Gennem mit studie har jeg især beskæftiget mig med de interaktive tjenesters teknologi og indhold. Af denne grund finder jeg det interessant at undersøge brugen og brugerne af de interaktive tjenester. Mit ønske med specialet er på denne baggrund at opnå en dybere forståelse af det virtuelle sociale liv, brugere af computer-medierede interaktive tjenester kan opnå gennem brug af tjenesterne. Samtidig ønsker jeg at opsøge og definere den virtuelle sociale værdi, der kan opstå på interaktive tjenester. Jeg finder netop dette undersøgelsesområde interessant, idet jeg gennem mine studier af interaktive tjenester mangler at opnå viden inden for den sociale side af interaktive medier.

³ NORDJYSKE Medier er et regionalt mediehus, der har integreret avis, radio og tv under ét tag.

PROBLEMINDKREDSNING

I det følgende ønsker jeg at præsentere min problemstilling i dette speciale. Denne problemstilling er et direkte resultat af en længerevarende interesse inden for feltet computer-medierede interaktive tjenester. Dette afsnit vil munde ud i en konkret problemformulering, der vil være omdrejningspunkt for dette speciale.

Gennem mit 9. semesterprojekt, hvor jeg beskæftigede mig med oplevelsesdimensioner på computer-medierede interaktive tjenester, åbnede jeg for første gang op for min hypotese om, at der eksisterer en social værdi på computer-medierede interaktive tjenester. Denne sociale værdi lægger grundlag for brugernes indbyrdes fællesskaber, og åbner dermed op for en verden af virtuelt baserede sociale relationer.

Denne virtuelle sociale værdi er dog stadig udefineret, og gennem specialet ønsker jeg derfor at undersøge betydningen af den virtuelle sociale værdi på interaktive computer-medierede tjenester.

Dette speciales problemstilling omhandler dermed en tese om eksistensen af en virtuel social værdi. Jeg ønsker at afdække tesen gennem specialet, hvilket vil foregå ved gensidig brug af teori og diskussion. Gennem dette speciale vil jeg søge at afdække de faktorer, der kan have indflydelse på den virtuelle sociale værdi. Specialet

vil således have vægt på individ, teknologi samt den gensidige interaktion mellem brugere af computer-medierede interaktive tjenester.

Problemformulering

Gennem mit speciale ønsker jeg at opnå en dybere forståelse for, hvilken betydning computer-medierede interaktive tjenester har for brugeren af disse. Derudover vil jeg undersøge, om der gennem brugen af disse interaktive tjenester kan opstå en form for virtuelt baseret social værdi. Problemformuleringen skal betragtes som en ledetråd for specialet, og specialets primære omdrejningspunkt.

At undersøge egen fremsatte hypotese om eksistensen af en virtuel sociale værdi på computer-medierede interaktive tjenester. Herunder hvilken betydning den virtuelle sociale værdi har for individet og den medierede sociale interaktion.

Jeg ønsker at identificere den virtuelle sociale værdi gennem en teoretisk diskussion af emnet, hvor jeg anvender eksisterende teori til at afdække det enkelte individs brug af computer-medierede interaktive tjenester. Jeg finder det derfor nødvendigt først og fremmest at undersøge individet i dagens samfund, idet individet netop ligger til grund for min undersøgelse. Endvidere ønsker jeg at undersøge og afgrænse begrebet, virtuel, idet jeg finder, at dette begreb kræver en afklaring, inden jeg kan benytte begrebet, virtuel, til at betegne den sociale værdi.

I tillæg til min fremsatte problemformulering ønsker jeg gennem en teoretisk diskussion at undersøge individets rolle som medieforbruger i dagens medielandskab. Jeg finder dette område interessant, idet jeg mener, individet har

undergået en udvikling i takt med mediernes fremkomst og udvikling.⁴ Gennem kapitel V ønsker jeg dermed at se nærmere på individets rolle i den medierede informationsudveksling, samt at undersøge individets brug af de nye medier.

⁴ Jf. Kofoed og Jensen [2005] "Fremtidens medielandskab: Interaktivt, konvergeret, netværksforbundet og personaliseret"

METODE

I dette afsnit vil jeg søge at anskueliggøre, hvilke valg jeg foretager gennem specialet. Jeg vil i afsnittet præsentere den fremgangsmåde, jeg ønsker at benytte gennem specialet i forsøg på at afdække den fremsatte problemformulering. Metoden vil indeholde en redegørelse for de enkelte kapitler gennem specialet og på denne måde anskueliggøre, hvordan jeg søger at belyse min problemformulering fremsat i det forrige afsnit. Gennem denne metode søger jeg at fastlægge en ramme for specialets opbygning, i et forsøg på at få afdækket den fremsatte problemstilling.

Dette speciale er opbygget af flere store kapitler, hvorigennem jeg til stadighed har fokus på computer-medierede interaktive tjenesters virtuelle sociale aspekter og værdi. I det følgende vil jeg afdække hvert enkelt kapitels opbygning for på denne måde at gøre rede for, hvor jeg holder mit fokus, samt hvordan jeg ønsker at afgrænse specialet.

Kapitel II: Individ og modernitet

Gennem mit speciale ønsker jeg at afdække et specifikt område af individets sociale handling – interaktion gennem computer-medierede interaktive tjenester. I specialet vil jeg således via teoretisk diskussion beskæftige mig med individet i dagens samfund, samt dets handlinger på computer-medierede interaktive tjenester. Af denne grund finder jeg det såvel nødvendigt som interessant i en indledende fase at definere, hvad jeg forstår ved begrebet individ. Gennem kapitel II vil jeg befinde mig på et makroperspektiv, hvor jeg søger at lægge en forståelsesramme for individerne i det moderne samfund.

Kapitel I vil således stå som en indledende forståelsesramme for specialet. Jeg vil i kapitlet afdække et syn på individet og det omgrænsende samfund. Til dette har jeg valgt at inddrage den tyske filosof Thomas Ziehe⁵, og hans teori om modernitet og individets plads og handlinger i moderniteten. Gennem kapitlet vil der endvidere være en inddragelse af Søren Kierkegaards⁶ og Friedrich Nietzsches⁷ tanker og teorier, idet jeg er fascineret af dem, og ønsker at afdække, hvordan deres filosofiske betragtninger den dag i dag kan bidrage til en forståelse af individets handlinger og valg.⁸

Med denne indledende forståelsesramme ønsker jeg at få et indblik i individets handlen i dagens samfund, hvilket jeg vil benytte mig af i de følgende kapitler i

⁵ Tyske Thomas Ziehe (f.1947) er professor ved Institut für Erziehungswissenschaft i Hannover.

⁶ Dansk filosof og teolog (1813-1855)

⁷ Tysk filosof (1844-1900)

⁸ For at læse mere om overvejelser af mine valg af teoretikere se kap. IV, s.66

forsøget på at afdække individets sociale brug af computer-medierede interaktive tjenester.

Kapitel III: Den virtuelle begrebsdefinition

Dette kapitel vil byde på en gennemgang af begrebet 'virtuel'. Jeg finder denne begrebsdefinition nødvendig, idet jeg gennem specialet benytter begrebet til at beskrive den form for social samspil og interaktion, jeg mener, eksisterer på computer-medierede interaktive tjenester. Jeg anser, begrebet 'virtuel' som værende et diffust og bredt anvendt begreb. Af denne grund ønsker jeg gennem kapitel III at foretage en begrebsforklaring ved brug af især Consumer Strategist, Jonathan Steuer⁹, der ikke blot ser virtualiteten som beskrivende for en teknologi, men i stedet finder, virtualitet er en brugerbestemt oplevelse. Slutteligt i kapitel III vil jeg give mit bud på en forståelse af begrebet virtuel – en forståelse, jeg vil benytte gennem den resterende del af specialet.

Kapitel IV: Den virtuelle sociale værdi

Gennem dette kapitel søger jeg at belyse, om der kan siges at bestå en virtuel social værdi på computer-medierede interaktive tjenester, og eventuelt opfølge dette med, hvad en sådan social værdi i det tilfælde vil bestå af. Gennem kapitlet vil jeg ved brug af især professor i kommunikation, Joshua Meyrowitz¹⁰, samt professor ved Institut

⁹ Jonathan Steuer (f.1965) har en Ph.d. i Communication Theory & Research ved Stanford University. Vicepræsident og Consumer Strategist ved Technology/Consumer Electronics ved Iconoculture.

¹⁰ Joshua Meyrowitz (f.1953) er Professor i Media Studies i the Department of Communication ved University of New Hampshire.

for film og Medier, Stig Hjarvards¹¹, teorier om mediernes indflydelse på sociale værdier, samt om individet i det medierede samfund. Som en videreførelse af kapitel II, vil kapitel IV ligeledes inddrage Thomas Ziehes teori om bl.a. sekundær erfaringsdannelse, som allerede vil være berørt i kapitel II.

Kapitel V: Den nye forbruger i medielandskabet

Kapitel V vil beskæftige sig med den nye bruger i medielandskabet. Kapitlet tager udgangspunkt i en artikel¹² udført af Jens F. Jensen¹³ og Peter Kofoed¹⁴. Jeg ønsker med kapitlet at undersøge, hvordan brugerens rolle i den computer-medierede interaktionssituation er. Samtidig ønsker jeg at belyse individets behov i medielandskabet.

Kapitel VI: Konklusion

Kapitel VI er specialets afsluttende kapitel. Her vil jeg med udgangspunkt i de forrige kapitler søge at besvare problemformuleringen fremsat i kapitel I.

Ovenstående illustrerer således min tilgang til specialet. Jeg har valgt udelukkende at udarbejde et teoretisk speciale, idet jeg ønsker at fordybe mig i de eksisterende teorier om interaktive tjenester, og vil opfølge på disse med egne betragtninger. Gennem specialet vil jeg gennem teoretisk diskussion afdække emner, der bl.a. omhandler

¹¹ Stig Hjarvard (f.1960) er Professor ved Institut for film og Medier ved Københavns Universitet.

¹² Kofoed og Jensen [2005]

¹³ Jens F. Jensen (f.1953) er Professor i Interaktive Multimedier ved Aalborg Universitet.

¹⁴ Peter Kofoed (f.1956) er studielektor og senior rådgiver ved Aalborg Universitet

individet i det moderne samfund, sociale værdier i medielandskabet og individets rolle i interaktionssituationer.

Et dybere empirisk studie af forbrugere af computer-medierede tjenester ser jeg dog som interessant, men ikke relevant i min problemstilling for dette specifikke speciale. Specialet vil være opbygget som en teoretisk diskussion, hvor jeg gennem præsentation af den teoretiske baggrund løbende søger at diskutere og reflektere over de fremsatte synspunkter. Jeg vil ligeledes inddrage egen empiriske research af forskellige interaktive tjenester, og på denne måde bidrage materiale, der medvirke til at afdække specialets problemstilling.

KAPITEL II

INDIVID OG MODERNITET

I forsøget på at få en forståelse for individers aktioner på computer-medierede interaktive medier finder jeg det nødvendigt først og fremmest at etablere en aktuel forståelsesramme for individet i det moderne samfund. Med udgangspunkt i Thomas Ziehe vil Kapitel I byde på en gennemgang af, hvad der forstås ved individ og modernitet. Kapitlet befinder sig på et makroniveau, og jeg søger med dette kapitel at overskue et større perspektiv på individet, inden jeg i de følgende kapitler ser på individet i forskellige mikroperspektiver. Kapitel I vil således byde på en forståelse af individet først og fremmest med udgangspunkt i Thomas Ziehes forestilling om identitetsdannelse i det moderne samfund.

Dagens samfund har mange tillægsnavne – lige fra det moderne, det postmoderne til informationssamfundet og det hyperkomplekse¹⁵ samfund. Mange teoretikere har hvert deres bud på, hvilke tendenser der er i samfundet, og hvordan disse tendenser

¹⁵ Jf. Lars Qvortrup [1998] eks. s.12 og 51

er med til at præge individet i dette samfund. En af disse teoretikere er tyske Thomas Ziehe, der især fokuserer på det enkelte individ og dets identitetsdannelse i det moderne samfund.

For at få en bedre forståelse for det enkelte individ og identitetsdannelse er det svært at undgå at beskæftige sig med det moderne samfund, individet er omgivet af. Samfundet vil præge individet, og Thomas Ziehe inddrager dermed også samfundets tendenser og sætter disse i forbindelse med identitetsdannelsen. Thomas Ziehe mener, at vores samfund har undergået og stadig undergår forandring. Fortidens faste rammer er afløst af en tilstand af uafhængighed til fortiden og complexity of choice eller mulighedshorisonter, som Thomas Ziehe benævner det. De nu ændrede mulighedshorisonter er således et produkt af det moderne¹⁶. Hvor ungdommen i det traditionelle samfund var stærkt afhængige af familiens herkomst, er unge i nutidens samfund i stigende grad uafhængige af herkomsten og i stedet i stand til selv at forme egen fremtid.

Det Moderne Samfund

Før renæssancen var verdensbilledet for individet i datidens Europa præget af et livssyn, der antog, at verden var en samlet masse. Gud var den øverste instans i det daværende samfund, og kirken havde indtaget en magt som lovgivende, dømmende og udøvende. Kirken prægede forestillingen i kunsten og litteraturen, ligesom det enkelte individ lå under for kirken. Med renæssancens kommen i 1500tallet begyndte dette verdensbillede stille at ændre sig. Samfundets udvikling i det 19. århundrede

¹⁶ Thomas Ziehe [1989] s.16

medførte indtoget af industrialisering, urbanisering og den moderne videnskab.¹⁷ Verdensbilledet ændrede sig, og individet skulle nu vænne sig til at leve i en stærkt omskiftelig verden, hvor det traditionelle samfund blev afløst af et samfund, hvor individet var i centrum.

Sekulariseringen i det moderne samfund er et af de eksempler på, hvordan samfundet radikalt er blevet forandret. Religion stod før som det væsentligste omdrejningspunkt både for det enkelte individ som i hele samfundet. Mennesket var begrænset inden for en handlings- og forståelsesramme udstukket af kirken. Religion var bestemmende for, hvordan individet levede sin hverdag, idet reglerne på forhånd var lagt, og alt kunne tilskrives som "Guds vilje". Mennesket var på denne måde ikke selv med til at definere sig selv, men skulle i stedet leve under regler udstukket af en højere magt.¹⁸

Det moderne samfunds sekularisering har medført et tab af et fast holdepunkt, men har udstukket en ny omverdensforståelse, hvor individet nu kan se sig selv som den højeste instans, og selv aktivt tager del i sin egen udvikling og identitetsdannelse. Den tyske filosof, Friedrich Nietzsche, betegnede de kristne værdiers fald som "Guds død" og advarede mod erkendelsens og moralens fald, hvor individet ville leve en meningsløs tilværelse (nihilisme). Selvom Thomas Ziehe forholder sig kritisk til samfundsudviklingen og unges identitetsdannelse, mener han dog ikke som Nietzsche, at der er fare for udpræget nihilisme. Thomas Ziehe ser i stedet, at der med sekulariseringen er skabt et tomrum, som individet selv skal fylde ud. Den enkeltes identitetsdannelse er således ikke længere på forhånd planlagt på grundlag af de kristne værdier og familiens herkomst, men i stedet skal individet selv tage ansvar for

¹⁷ Claus Secher [1993] s.179

¹⁸ Claus Secher [1993] s.179 - 181

egne handlinger og aktivt deltage i egen identitetsdannelse og omverdensforståelse. Thomas Ziehe mener, at der med sekulariseringen er sket en forandring i vores verdensbillede, men i kraft af, at vi stadig holder fast i flere religiøse traditioner, som eks. at holde jul, mener Thomas Ziehe ikke, at sekulariseringen endnu har medført en ændring af individets livsverden. Det endelige brud med den traditionelle livsverden vil således ifølge Thomas Ziehe først indtræffe med en afskaffelse af disse ritualer.¹⁹

Bruddet med religion er dog ikke det eneste, der er med til at definere det moderne samfund. Således kan et andet eksempel på brud fra traditionerne ses i familielivet. Familie og herkomst var før bestemmende for det enkelte individs fremtid. Der var ikke mulighed for at bryde den sociale arv, og familiens status og arbejde var således samtidig grundlag for de unges fremtid. I dag er individet stort set uafhængigt af sin herkomst.²⁰ Dette har ifølge Thomas Ziehe medført en ambivalens, idet det på den ene side har bevirket en frisættelse af individet og givet dette muligheden for selv at være herre over egen fremtid. På den anden side mener Thomas Ziehe, at der med bruddet med herkomsten ikke længere er et fast holdepunkt i familie og fremtid. Han mener, unge i dag dermed bliver stillet over for et væld af beslutninger i forsøget på at forme egen fremtid.²¹ Thomas Ziehe benævner dette som en mulighedshorison²², hvilket jeg vil komme nærmere ind på senere i dette kapitel.²³

Det moderne samfund er således bl.a. grundlagt i sekulariseringen og bruddet med den sociale arv. Flere andre faktorer, som bl.a. urbaniseringen, den moderne

¹⁹ Thomas Ziehe [1989] s.15

²⁰ Thomas Ziehe [1989] s.14

²¹ Thomas Ziehe [1989] s.14

²² Thomas Ziehe [1989] s.15

²³ Se kap. II, s.34

videnskab og massemedierne, har alle bidraget til, at vores omverdensforståelse er blevet forandret, og at vi nu befinder os i et moderne samfund.

Det moderne samfund medfører en både kulturel og samtidig psykologisk frisættelse af individet. Individet skal således ikke længere definere sig selv ud fra religionen eller herkomst, men i stedet aktivt tage del i sin egen identitetsdannelse og dermed selv medvirke til at opstille individets personlige livsverden.

Identitetsdannelse i det moderne samfund

Inden jeg senere i dette afsnit inddrager Thomas Ziehes teori om identitetsdannelse, finder jeg det nødvendig at definere begrebet "identitet". Søren Kierkegaard mener, at: "Selvet er det Forhold, der forholder sig selv til sig selv"²⁴ Han forstår identitet som et selvforhold, hvor individet skal vedkende sig selv. Individet er således sig selv og skal forsøge at være sig selv. Søren Kierkegaard mener, at individet kan forme sig selv og dermed kan forme sin egen identitet. Denne formbarhed, mener Søren Kierkegaard, sker ud fra individets holdninger og værdier – og med ændringen af disse vil en ændring af identitet være uundgåelig.²⁵ Individets egne valg vil dermed skabe individets identitet.

Jeg ser, som Søren Kierkegaard, identitet som værende en, af individet selv, foranderlig proces, der ikke ophører før individets egen ophørelse. Gennem individets handlinger og valg vil identiteten skabes. Jeg mener dog, at individet kan være genstand for ekstern påvirkning. Idet medierne er en stor del af unges liv, som

²⁴ Søren Kierkegaard [1989] s.173

²⁵ Søren Kierkegaard [1989]

Thomas Ziehe påpeger i forhold til sekundære erfaringsdannelse, mener jeg, at medierne kan indgå som en væsentlig del af den ydre påvirkning, individet bliver udsat for. Medierne kan dermed blive en stor del af individets identitetsdannelse.

Individet bliver under moderniteten sat fri psykologisk, i og med det bliver løsrevet fra det traditionelle samfunds normer. Det har betydet, at individet nu skal til at vænne sig til en omverdensforståelse, hvor der ikke på forhånd er opstillet klare regler, men hvor det i stedet er op til individet selv at forholde sig til omverden. Thomas Ziehe mener, individet forholder sig til omverdenen og det at leve i det moderne i forskellig grad. Han ser derfor, at der er opstået nye reaktionsmønstre, der skal gøre det muligt at blive i stand til at klare det moderne.²⁶

Som det første reaktionsmønster nævner Thomas Ziehe konventionalisme, hvor individet lukker øjnene for det moderne samfund, og i stedet forsøger at holde fast ved det traditionelle. Det andet reaktionsmønster mener Ziehe, er de kulturelle orienteringsforsøg, hvor individet tager en prøvende tilgang til det moderne, og forsøger at forholde en positiv og endda produktiv synsvinkel. Individet fornægter dog ikke det moderne lige som ved konventionalisme. Det sidste reaktionsmønster, Thomas Ziehe mener, individet kan benytte, er nykonservative modoffensiver. Individet forsøger her at udnytte det moderne, og på egen vis udvikle det.

Thomas Ziehe mener endvidere, der eksisterer tre former for kulturelle orienteringsforsøg: subjektivering, ontologisering samt potensering. Gennem subjektivering stræber individet efter nærhed og intimitet, for ikke at føle sig tilsidesat i det moderne samfund. Individet søger derfor tætte sociale relationer, og forholder

²⁶ Thomas Ziehe [1989] s.17

sig refleksivt overfor eget liv. Gennem ontologiseringen stræber individet i stedet efter sikkerhed, idet dette frygter tabet af mening. Den sidste form for orienteringsforsøg gælder potensering, hvor individet stræber efter intensitet. Individet søger en kunstig virkelighed, i et forsøg på at holde det moderne ud, og undgå det moderne samfunds tomhed. Individet søger en kunstig selviscenesættelse, hvorigennem livet skal gøres mere meningsfuldt.

Disse reaktionsmønstre er alle reaktionsmønstre, der på forskellig vis skal forsøge at få individet til at føle, at samfundets rammer ikke bliver nær så kaotiske, og individet ikke kommer til at bestå i en tilstand af magtesløshed og utryghed i det moderne. Thomas Ziehe mener især, at de to sidstnævnte reaktionsmønstre søger at leve efter de nye muligheder, det moderne sætter.²⁷

Thomas Ziehe mener endvidere, at der med moderniteten er sket ændringer i centrale, kulturelle tendenser hos individet. Ziehe mener først og fremmest, vi har fået en øget refleksivitet, og dermed en mulighed for at individet kan forholde sig til sig selv.²⁸ Dette mener han, idet individet bliver udsat for flere sekundære erfaringer²⁹ gennem massemedierne, og som resultat heraf får det enkelte individ mere refleksiv viden til rådighed.³⁰ Vi er efterhånden blevet i stand til at iagttage og kommentere os selv gennem medierne, idet vi gennem medierne kan etablere en viden og danne erfaringer, som vi før i tiden skulle ud i verden og danne på egen hånd. Thomas Ziehe mener endvidere, at individet har fået en fornemmelse af at kunne forme eget liv. Vi

²⁷ Thomas Ziehe [1989] s.18

²⁸ Thomas Ziehe [1989] s.12

²⁹ Begrebet "sekundære erfaringer" kommer jeg nærmere ind på senere i dette kapitel s.31

³⁰ Thomas Ziehe [1989] s.12

har brudt med det traditionelle samfund og kan nu selv lade os forme. Thomas Ziehe giver et eksempel på dette med, at når et ungt menneske flytter fra landet til storbyen, ”... så betyder det selvfølgelig meget mere end blot at skifte adresse.³¹” Den unge kastes ved flytningen ud i en livsstilsændring, og måske endda en ændring af hele den unges sociale identitet. Individet står i moderniteten overfor øgede muligheder og større beslutninger, som leder os hen til Thomas Ziehes tredje og sidste kulturelle tendens – individualiseringen. Thomas Ziehe mener, der er opstået en individualisering i kølvandet på bruddet fra traditionerne. Individet er nu stort set er frigjort fra de tolkningsmønstre, og ikke længere er afhængig af social klasse og herkomst.

Individets erfaringsdannelse

Massemediernes indtog i verden har ifølge Thomas Ziehe medført, at individet kan opnå erfaringer gennem disse. Han beskriver, hvordan det nu er muligt at opleve og erfare på anden hånd uden selv at komme ud at se verden.³² Thomas Ziehe kalder dette fænomen for sekundære erfaringer – erfaringer erfare på anden hånd. Mediernes betydning i identitetsdannelsen er dermed ikke uvæsentlig, og Thomas Ziehe advarer også mod, at der gennem sekundære erfaringer er risiko for, at individet kan opfange erfaringer, der er usande og amoralske, hvilket individet alligevel benytter som en byggesten i individets identitetsdannelse. Thomas Ziehe mener endvidere, at de sekundære erfaringer skaber en mulighed for, at individet kan tilegne sig viden på et område, som ellers endnu ikke burde være kendt af individet.

³¹ Thomas Ziehe [1989] s.13

³² Thomas Ziehe [1989] s.13

Han mener, at der dermed er en mulighed for, at unge i dag ved alt, men at der deri ligger en risiko i, om de nu kan leve op til denne viden.³³

Thomas Ziehes teori om unges sekundære erfaringer kan overføres til computer-medierede interaktive teknologier. Ifølge Thomas Ziehe bliver unge socialiseret gennem medierne i vores hverdag. Dagligt modtager de unge et indtryk af verden gennem medierne formidlet af eks. tv-serier, film og chatfora på Internettet. Unge optager dermed erfaringer på anden hånd gennem medierne, hvilke de opfatter som egne erfaringer og som indgår i deres identitetsdannelse.

Thomas Ziehe taler på denne måde om faren bag de sekundære erfaringer. Jeg mener ligeledes, de sekundære erfaringer kan anskues som en måde at afprøve tanker og handlinger, inden disse afprøves i den virkelige verden. De computer-medierede interaktive tjenester åbner eksempelvis op for en virtuel verden, hvori det enkelte individ kan indhente sekundære erfaringer. I det virtuelle rum er der ingen konsekvenser for handlinger, ud over en eventuel udelukkelse fra den enkelte interaktive tjeneste. Jeg mener først, den egentlige fare ved de sekundære erfaringer opstår, når de sekundære erfaringer bliver til primære erfaringer, og individet afprøver de, på sekundær hånd erfarede oplevelser, i virkeligheden. I virkeligheden er der, modsat de computer-medierede tjenester, konsekvenser for handling. Der er på denne måde fare for, at individet afprøver "forkerte" sekundære erfaringer i virkeligheden. Et eksempel på dette kan findes i den England, hvor to drenges "uskyldige" chat på computer-medierede interaktive tjenester førte til drabsforsøg.³⁴

³³ Thomas Ziehe [1989] s.12

³⁴ Læs meget mere om denne sag i kapitel III, s.57

Bekymringen over de sekundære erfaringer bør i stedet hvile i den virkelige verden, og ikke i den forholdsvise konsekvensløse, virtuelle verden.

Søren Kierkegaard mener, at individet skal betvivle sig selv for at finde sig selv.³⁵ Fortvivlelsen ser Kierkegaard som tredobbelt, idet individet kan være fortvivlet over ikke at være bevidst om sig selv, over ikke at være sig selv, samt fortvivlet over at ville være sig selv.³⁶ Denne tvivl påstår jeg, individet skal opnå gennem erfaringer og gennem erfaringer skal denne tvivl igen nedbrydes. Gennem de sekundære erfaringer mener jeg, der kan eksistere en mulighed for, at individet ikke opnår at finde sig selv, men i stedet tillægger sin identitetsdannelse og opnåelse af selvet efter sekundære erfaringer opnået igennem medier. Individet forholder sig således ikke sig selv til sig selv, som Søren Kierkegaard ville udtrykke det, men forholder sig selv til en, af massemedierne formet, livsverden, som kan være både urealistisk og amoralsk. Som opvokset med massemedierne er jeg ikke udelukkende kritisk indstillet til de sekundære erfaringer. Jeg mener, at der gennem medierne er mulighed for at tage stilling til omverdenen, men at de sekundære erfaringer ikke skal være holdepunktet for individets synspunkter, idet disse burde opleves og erfares på individets egen hånd.

De ambivalente mulighedshorisonter

Thomas Ziehe er interesseret i unges identitetsdannelse i det moderne samfund. Han påpeger, at de faste rammer, som eksisterede før i tiden, nu er nedbrudt og de unge i langt højere grad er med til at definere sig selv og sætte dagsordenen for sit eget liv.

³⁵ Søren Kierkegaard [1989] s.222

³⁶ Søren Kierkegaard [1989] s.173

Disse ændrede mulighedshorisonter er et produkt af det moderne. Thomas Ziehe har ikke desto mindre en ambivalent holdning til de ændrede mulighedshorisonter, idet der med de nedbrudte rammer på den ene side eksisterer stort set frie valgmuligheder, er der på den anden side en stor forvirring angående disse valgmuligheder. Dette fænomen kaldes også "complexity of choice" og henviser til den store mængde af valgmuligheder, individet i dag lægger under for.

Individet lider i højere grad af usikkerhedsfølelse, isolation og ensomhed i kraft af det større krav der stilles til dem i omverdenen. Dette betegnes som jeg-svækkelse, hvor især unge føler sig tabte i det moderne samfund og manglen på sociale relationer.³⁷ Ziehe mener, at der grundlæggende er sket en forskydning af ungdommen, der har medført, at unge i dag er blevet mere narcissistiske.

Medieteknologiernes betydning for individet

Thomas Ziehe udtrykker en bekymring over, at unge i dag i høj grad er genstande for sekundære erfaringsdannelser. Med dette mener han erfaringer, som ikke er erfarede på egen hånd og gennem egne oplevelser, men i stedet indsamler en erfaringsmasse erfarede på anden hånd gennem medierne.

Thomas Ziehe taler om, at individets iscenesætter sig selv i moderniteten, i et forsøg på at gøre tilværelsen meningsfuld. Jeg mener ikke blot, individet iscenesætter sig selv, men at individet finder og skaber sin egen identitet gennem valg og fravalg, og dermed opbygger en selvfortælling. Den britiske sociolog, Anthony Giddens³⁸ omtaler

³⁷ Sørensen [1997] s.39

³⁸ Anthony Giddens (f.1938) er tidligere Professor i Sociologi ved University of Cambridge.

individets selvfortælling, og ifølge Giddens er et individs selvidentitet ikke konstant, men bliver til på baggrund af individets valg og dettes selvfortælling.³⁹ Gennem det enkelte individs selvfortælling, kan individet forholde sig omverdenen, og løbende reflektere over egne erfaringer, som en del i dannelsen af selvidentiteten. Jeg ser computer-medierede interaktive teknologier, som en base for sekundær erfaringsdannelse, men også som et sted, hvor individet har mulighed for at udfordre, udforske samt udvikle sin selvfortælling. Gennem brug af computer-medierede interaktive tjenester vil et individ være i stand til at påbegynde et nyt kapitel i dennes selvfortælling, og derigennem udvikle egen identitet. Jeg finder dette særdeles interessant, da jeg er af den mening, at der eks. gennem computer-medierede tjenester er mulighed for at påtage sig en helt ny eller ændret selvidentitet og derigennem udforske og udvikle den personlige selvidentitet. Spørgsmålet er så, om det er muligt at have flere identiteter på én gang – en personlig identitet og en virtuel identitet. Spørgsmålet lader jeg stå åbent til kapitel III, hvor jeg vil beskæftige mig med at definere begrebet 'virtuel'.

I dette kapitel søgte jeg at erhverve en dybere forståelse for individet i det moderne samfund. Et individ, som er præget af mediernes indtog, og hvis omverdensforståelse er blevet fragmenteret efter den omfattende sekularisering og frisættelse af traditioner, samfundet har undergået. Dette kapitals berøring af individet i det moderne samfund, vil løbende blive inddraget i de følgende kapitler, hvor jeg ønsker at opnå en større forståelse for individet og de sociale relationer på computer-medierede interaktive tjenester.

³⁹ Giddens [1996]

KAPITEL III

DEN VIRTUELLE BEGREBSDEFINITION

I min problemformulering stødes der første gang ind i begrebet 'virtuel'. Begrebet er gennemgående for mit speciale, og af denne grund ønsker jeg at gøre rede for, hvad den gængse forståelse af begrebet er, samt bidrage med min egen forståelse af begrebet. Begrebet 'virtuel' bliver flittigt brugt i forbindelse med computer-medierede tjenester, men jeg mener, der mangler en egentlig begrebsdefinition, der kan søge at klargøre, hvilken betydning begrebet 'virtuel' har. I dette kapitel ønsker jeg derfor at indlede en diskussion om, hvad det indebærer at benytte sig af begrebet 'virtuel' ikke blot i forbindelse med teknologien, men ligeledes som en oplevelse, der hviler hos den enkelte bruger af den computer-medierede interaktive tjeneste. Gennem dette kapitel vil jeg dermed lægge vægt på brugeren af de interaktive tjenester, samt dennes søgen efter individuel oplevelsestilfredsstillelse og socialt samspil med andre brugere gennem computer-medierede interaktive tjenester.

Gennem kapitlet vil jeg således kun afdække et område af den virtuelle verden – en verden, som undergår konstant udvikling, og dermed vil være underlagt en konstant diskussion om begrebsdefinition. Kapitlet vil udelukkende omhandle computer-medierede interaktive tjenester, idet det er disse, der er grundlaget for specialets undersøgelsesområde. Gennem denne diskussion af begrebet virtuel, ønsker jeg at validere brugen af begrebet i forhold til computer-medieret kommunikation. Kapitlet fører ikke til endelig afklaring, idet der er tale om en problemstilling, der stadig er under udvikling. I stedet ønsker jeg at rejse mit aspekt på begrebet.

Begrebet "virtuel" benyttes ofte i sammenhæng med internet-baseret kommunikation, men hvad er den egentlige betydning af begrebet? Begrebet bestod før de computer-medierede virtuelle miljøer, og ved opslag i såvel danske som engelske ordbøger, kommer det frem, at begrebet dækker over en latent tilstand, eller en ting, der næsten er som beskrevet, men ikke helt. "Virtuel: som er til stede som en mulighed men endnu ikke har vist sig aktiv."⁴⁰ "Virtual: adj, almost or nearly the thing described, but not completely."⁴¹ I Politikens filosofi leksikon beskrives begrebet 'virtuel' endvidere, som en mulig formåen.⁴² Med dette vil jeg konkludere, at begrebet ikke udelukkende er internetrelateret, men ligeledes kan benyttes til at beskrive en fysisk tilstand – en tilstand bestående udenfor det computer-medierede miljø.

Betegnelsen dækker således over noget latent, og dermed lettere undefinerbar, hvilket kan være årsagen til, at begrebet netop bliver benyttet i relation til det hurtigt omskiftelige Internet, hvor der eks. i tilfældet med software er tale om noget abstrakt

⁴⁰ Fremmedordbog 2002

⁴¹ Oxford Advanced Learner's Dictionary 1996

⁴² Politikens filosofi leksikon 1983

eller uhandgribeligt, idet det er en genstand, der ikke eksisterer udenfor det computer-medierede miljø. Det er tale om en negation af virkelighed, og således mimer virtuelle tilstande virkeligheden.

Virtual reality

Begrebet "virtuel" benyttes ofte i sammenhæng med "virtual reality" eller virtuel virkelighed. Dette begreb blev taget i brug af opfinderen, Jaron Lanier, der benyttede begrebet til at beskrive computer-medierede lyde og billeder.⁴³ Consumer Strategist, Jonathan Steuer, oplever dog, at fokus på virtual reality hovedsageligt har haft vægt på teknologien.⁴⁴ Han mener i stedet, det er nødvendigt at anskue virtual reality fra brugerens synspunkt, idet han finder, virtual reality består af en individuel oplevelse hos brugeren. Han definerer i stedet virtual reality "as a particular type of experience, rather than as a collection of hardware."⁴⁵ Steuer mener dermed, den virtuelle oplevelse hviler hos brugeren, og kan defineres som den grad af tilstedeværelse og nærhed, den enkelte bruger oplever ved brug af en interaktiv computer-medieret tjeneste. Denne tilstedeværelse refererer ifølge Steuer til brugerens oplevelse af dennes fysiske omgivelser. Når brugerens oplevelse af omgivelserne bliver medieret gennem en computer, bliver brugeren nødt til at opfatte to forskellige omgivelser – den fysiske og den medierede.⁴⁶ Brugeren kan således ikke være fysisk tilstedeværende i de medierede omgivelser, men kan i stedet opleve telepresence – et oxymoron, der

⁴³ Aarseth [1994] s.5

⁴⁴ Steuer [1995] s.33

⁴⁵ Steuer [1995] s.34

⁴⁶ Steuer [1995] s.35-36

henviser til den form for fjernt nærvær, en bruger af bl.a. en interaktiv computer-medieret tjeneste kan opleve gennem brugen af denne.⁴⁷

Lektor, Espen Aarseth⁴⁸, mener imidlertid, der ligger en selvmodsigelse i begrebet 'virtuel', idet betydningen af begrebet lyder: "en virkelighed som ikke er virkelig"⁴⁹ Aarseth mener ikke, det kan valideres at benytte begrebet 'virtuel' i sammenhæng med eks. et virtuelt socialt rum og et virtuelt fællesskab, idet der i begge tilfælde er tale om virkelig brugere, der blot fører en medieret kommunikation.⁵⁰ Således mener han, at "Så længe det er snakk om mennesker som udveksler erfaringer med hverandre, er fællesskabet ekte og ikke virtuelt, uansett medium."⁵¹

Jeg forstår Espen Aarseths holdning til grænsen mellem virtuel og virkelig virkelighed, men jeg er dog ikke enig med ham. Dette er jeg ikke af den grund, at jeg som Jonathan Steuer anser det virtuelle som en individuelt bestemt faktor, der kan influeres af den enkelte brugers tilgang til de interaktive computer-medierede tjenester. Det individuelle består således af en erkendelse af, at individer går til de interaktive computer-medierede tjenester med forskellige forventninger og holdninger til tjenesterne. Jeg finder det dermed ikke muligt på forhånd at fastslå den usynlige grænse mellem virtuel og virkelig. Jeg vil i stedet påstå, at begge dele kan forekomme – endog på samme tid, grundet den subjektive opfattelse af den interaktive tjeneste og individets interaktion herigennem. Den individuelle faktor

⁴⁷ Steuer [1995] s.36

⁴⁸ Espen Aarseth (f.1965) er lektor ved Center of Computer Games Research ved IT University i Danmark

⁴⁹ Aarseth [1994] s.2

⁵⁰ Aarseth [1994] s.4

⁵¹ Aarseth [1994] s.4

ønsker jeg at beskrive ved at belyse tre områder for virtualitet, jeg mener, opstår, gennem brug af interaktive computer-medierede tjenester.

Tre områder for virtualitet

Betegnelsen 'virtuel' benyttes i et bredt omfang, og begrænses således ikke af den art af virtualitet, der er tale om. Jeg mener, betegnelsen 'virtuel' er passende til at beskrive forskellige computer-medierede funktioner, relationer og handlinger, idet det netop forsøger at simulere virkeligheden, men ikke er det. Lektor, Jørgen Riber, mener ligeledes multimedier "illuderer og simulerer virkeligheden, men er den ikke."⁵² Der eksisterer således en ide om virkeligheden i de computer-medierede interaktive tjenester, men en virkelighed, som kun er foregivet. Jeg mener dog ikke, der med de computer-medierede tjeneres simulation af virkeligheden udelukkende er tale om, at disse således ikke kan siges at have en grad af virkelighed over sig. Mails er eksempelvis i den grad er virkelige, men de benyttes samtidig som en simulation af den fysiske handling af at sende post. Her sendes posten blot computer-medieret i stedet for fysisk at begive sig ned til posthuset.

Simulationen af virkeligheden kan dermed siges også at eksistere på det handlingsmæssige niveau. En medieret handling stadig er en handling, men idet den er computer-medieret, består denne handling som en simulation af en fysisk handling. Dermed er der ikke taget højde for baggrunden for handlingen, men udelukkende selve udførelsen af handlingen. Baggrunden for computer-medierede handlinger kan være mangeartede, og nogle kan være mere reelle end andre. Baggrunden for den computer-medierede handling kan således variere i bl.a. seriøsitet, socialitet,

⁵² Jensen [1999] s.178

anonymitet mm. Jeg mener dermed, forskellige bevæggrunde for en computer-medierede handling kan influere, i hvilken grad en handling kan siges at bestå som reel eller ej. En mail til chefen i arbejdsmæssig sammenhæng kan siges at have en høj grad af virtuel realitet. Det samme kan eksempelvis siges om en handel om varer via en computer-medieret tjeneste, idet der er tale om en reel handling, der fører til et konkret resultat. Brugeren af en computer-medieret interaktiv tjeneste kan dog også udføre mindre seriøse handlinger, hvor bevæggrunden for disse handlinger ikke er for at komme til et bestemt resultat eller mening.

Alt i alt ser jeg, at det essentielle i begrebet 'virtuel' ligger i simulationen af virkeligheden – en simulation der finder sted på såvel den fysiske handling, såvel som baggrunden for handlingen. Jeg mener dermed, som Jørgen Riber, at computer-medierede interaktive tjenester illuderer og simulerer virkeligheden, både med hensyn til handlinger og relationer. Dette er dog en længerevarende diskussion, som ikke har et endeligt svar, idet svaret ligger hos såvel den enkelte bruger, modtageren af information, samt som en teoretisk diskussion.

Opfattelsen af virtualitet ser jeg som individuelt, men mener endvidere, at virtualiteten kan variere i grader alt efter, hvilket område virtualiteten bedømmes ud fra. Jeg ønsker derfor at belyse virtualiteten ud fra tre forskellige områder: det subjektive, det kommunikative samt det fysiske. Denne tredeling er nødvendig, idet virtualiteten er som en relativ masse, der kan variere i grader inden for de tre områder.

1. Det subjektive (brugeren)

Det første område inden for det virtuelle begreb omhandler det subjektive og dermed brugeren på den computer-medierede interaktive tjeneste. Brugeren – af en interaktiv computer-medieret tjeneste vil oftest have nogle forventninger til den interaktive tjeneste, defineret ud fra den enkelte tjenestes tilbud af aktiviteter, når denne logger sig ind på tjenesten – dette kan bestå af en forventning til interaktionen, til underholdningsværdien, til det sociale fællesskab m.m. Det er således den enkelte bruger, der udelukkende selv bestemmer, med hvilke forventninger og intentioner denne går ind på den interaktive tjeneste. Dermed mener jeg, det også er op til den enkelte bruger, hvor meget denne vil indleve sig på den interaktive tjeneste. Det vil ligeledes være individuelt, hvor meget en bruger finder den computer-medierede interaktion virtuel eller ej. På det subjektive plan kan der bestå forskellige niveauer af virtualitet, hvor det er op til den enkelte bruger at definere graden af virtualitet i den interaktive kommunikationssituation. Brugeren kan dog kun kontrollere egen rolle og deltagelse på den interaktive tjeneste, og kan dermed ikke kontrollere medaktørernes roller. Brugeren har dermed ikke fuldstændig kontrol over interaktionssituationen, men skal i samspil med andre brugere finde egen rolle og plads på den interaktive tjeneste.

De computer-medierede interaktive tjenester giver brugerne mulighed for at optræde anonymt på tjenesten og dermed også overfor andre brugere af tjenesten. Jeg mener, denne anonymisering åbner op for en mulighed for at påtage sig roller i interaktionssituationen. Sociologen, Erving Goffman, mener, at en aktør i en interaktionssituation påtager sig en rolle, alt efter, hvilken situation denne befinder sig i. Rollen påtages for på en gang at opretholde sin egen status samtidig med aktøren forsøger at overholde de gældende regler for interaktionssituationen. Således vil

aktøren opretholde en rolle i selskab med den nærmeste familie, mens en anden rolle vil udfyldes i selskab med chefen.⁵³ Den enkelte aktørs rolle kan dog blive påvirket af utilsigtede fysiske træk såsom rystende hænder eller tics i øjnene. Dette er dog ikke tilfældet ved de computer-medierede interaktive tjenester. Her har brugeren mulighed for at slippe sit fysiske jeg og træde ind i en verden af kommunikative muligheder. Anonymiteten på de computer-medierede interaktive tjenester består således både af en fysisk anonymitet såvel som en psykisk anonymitet. Brugeren kan således indtage en rolle, der ligger langt fra brugerens egne roller, men som er mulig i kraft af de interaktive tjenesters mulighed for anonymitet. En bruger, der indtager en anden rolle, vil således danne sig et virtuelt selv, der kun eksisterer i latent form på den interaktive tjeneste, men som ikke vil opleves i den virkelige verden. Den subjektive virtualitet vil i dette tilfælde være meget høj.

Andre brugere af en computer-medieret interaktiv tjeneste kan benytte sig af deres virkelige rolle, hvor de interaktive tjenester blot er en udvidelse af deres fysiske sociale identitet. Her kan den subjektive virtualitet være lav, idet brugeren ikke opfatter sin egen rolle som anderledes end i den fysiske verden på trods af den medierede form. Jeg mener dermed, der kan bestå en individuel grad af virtualitet via de computer-medierede interaktive tjenester, men det kan stadig diskuteres, om denne virtualitet kan bestå i højeste potens af virtualitet, da der altid vil sidde en "rigtig" person bag alle brugere.

Den amerikanske journalist og webguru, Howard Rheingold, beskriver, hvordan brugere af computer-medierede interaktive tjenester kan danne forskellige identiteter gennem de computer-medierede interaktive tjenester. Han mener, de computer-

⁵³ Goffman [1992] s.70-75

medierede tjenester tilbyder en verden af muligheder for at udforske egen identitet. Således mener han, at "The grammar of CMC⁵⁴ media involves a syntax of identity play: new identities, false identities, multiple identities, exploratory identities, are available in different manifestations of the medium"⁵⁵ Rheingold beskriver endvidere, hvordan brugere endda kan foretage et virtuelt kønsskifte, og dermed have mulighed for at interagere med andre brugere, mens brugeren optræder som det andet køn.⁵⁶

Professor i sociale studier, videnskab og teknologi, Sherry Turkle, mener, det er muligt at danne parallelle identiteter gennem brug af interaktive computer-medierede tjenester. Med dette mener hun, at interaktionen på computer-medierede tjenester er som en art rollespil – forskellen på det fysiske rollespil er dog, at individet her træder ud fra sin egen rolle og ind i en anden. Gennem computer-medierede interaktive tjenester, mener Sherry Turkle i stedet, der er tale om parallelle identiteter, der kan fungere samtidig, men hvor en (eller flere) udelukkende består som virtuelle.⁵⁷ Sherry Turkle mener, at "MUDs⁵⁸ blur the boundaries between self and game, self and role, self and simulation."⁵⁹ Turkle mener således, at brugeren kan danne en eller flere virtuelle personligheder, som samtidig bliver en del af individets virkelige identitet. Med dette mener Turkle, at de parallelle identiteter – om end virtuelle – fungerer som en forlængelse af selvet, hvorigennem individet kan udforske nye sider af egen identitet,

⁵⁴ Computer-Mediated Communications

⁵⁵ Rheingold [2000] s.152

⁵⁶ Rheingold [2000] s.152

⁵⁷ Turkle [1995] s.186-192

⁵⁸ MUD står for Multi-User Dungeons, der er betegnelsen for tjenester, der lader brugere interagere med hinanden. Ofte er der tale om online-rollespil. Se bl.a. Turkle [1995] s.11, Steuer [1995] s.47, Rheingold [2000] s.53

⁵⁹ Turkle [1995] s.192

eller opfylde egne behov for selvrealisering, idet hun mener, at "virtual worlds offer experiences that are hard to come by in real life."⁶⁰

I tilføjelse til Sherry Turkle mener jeg, at brugeren gennem sin deltagelse på de interaktive tjenester udfordrer andre brugere. Med dette mener jeg, at den enkelte bruger i samspil med andre brugere skaber gensidige udfordringer, og indbyder dermed hinanden til "spil". Der er således ikke udelukkende tale om selvfremstilling af brugeren, men i lige grad en udfordring af andre brugere, hvor brugere indbyder hinanden til dialog, leg m.m.

Sherry Turkle mener, at individet benytter sig af mediet, for at opfylde et behov. Dette ser vi ligeledes i teorien om uses and gratifications. Uses and gratifications omhandler individets brug af medier, hvor motivet for brug er at opfylde bestemte behov: "...the U+G perspective introduces the notion of the 'active audience', who seek to satisfy various individual and social needs through the mass media."⁶¹ Individet ses således ikke som et offer for mediernes påvirkning, men i stedet som aktivt søgende efter en tilfredsstillelse af egne behov.

Research Director ved University of Leeds, Michael Svennevig, mener, at mennesker søger opfyldelse af behov gennem medier. Således mener han, at der består otte forskellige typer af brug af medier:⁶²

- Diversion – getting away from pressure, avoiding unpleasant duties

⁶⁰ Turkle [1995] s.192

⁶¹ Schrøder et. al. [2003] s.37

⁶² Svennevig [2000] s.658

- Personal relationships – learning interpersonal skills, strategies and pitfalls
- Social relationships – companionships, sharing experiences and values, learning social roles and modes
- Personal identity – finding role models, learning about your peers, defining fashions, gaining reassurance
- Surveillance – learning about the world, keeping up to date, learning new things, avoiding risks
- Imagination – going beyond reality, exploring past and future, alternative possibilities
- Stimulation – encountering new ideas, the unexpected, surprises
- Mood changing – being amused, excited, frightened, aroused, saddened, shocked, made happy, relaxed⁶³

Individet vil dermed søge at opfylde et eller flere af ovenstående behov eks. gennem brug af computer-medierede interaktive tjenester. Især behovet for imagination eller forestilling mener jeg bør fremhæves, når det omhandler den virtuelle identitet. Dette behov for at udforske andre sider af virkeligheden kan eksempelvis kædes sammen med andre behov – som behovet for sociale forhold. Individet kan dermed opfylde begge behov på én gang, men kan således også bestå som en virtuel person, der ved at bevæge sig ud over virkelighedens grænser, ikke længere består som egen personlighed på de computer-medierede interaktive tjenester. Andre individer kan finde tilfredsstillelse gennem eks. mood changing ved at blive underholdt samtidig med dette individ beholder sin egen identitet på den computer-medierede interaktion.⁶⁴

⁶³ Svennevig [2000] s.658

⁶⁴ For mere om individets tilfredsstillelse af behov gennem medier se kapitel V, s. 90

I kapitel II beskrev jeg, hvordan Thomas Ziehe mener, individet efterhånden er frigjort fra traditionelle tolkningsmønstre og ikke længere er afhængig af herkomst.⁶⁵ Jeg mener, at individet via de computer-medierede interaktive tjenester ikke blot er frigjort fra egen herkomst, men ligeledes kan frigøre sig fra selvet. Kierkegaard beskrev, hvordan individet gennem valg og fravalg kan skabe egen identitet.⁶⁶ Der er dermed ikke tale om en ny problemstilling, men de computer-medierede interaktive tjenester øger i stedet muligheden for skabelsen af egen identitet. På de computer-medierede interaktive tjenester, mener jeg, individet får rum til gennem en anden eller flere virtuelle identiteter at træffe andre valg, end individet ville træffe i egen virkelighed. Jeg mener dermed, individet med de interaktive tjenester har mulighed for at udforske ikke bare egen identitet, men ligeledes andre former for identiteter. Individet har med de virtuelle identiteter mulighed for at indhente erfaringer, som dette ikke nødvendigvis ville have erfaret i den virkelige verden. De virtuelle identiteter kan dermed medvirke til en øget erfaringsdannelse hos det enkelte individ.

2. Det kommunikative (relation)

Kommunikationen på de forskellige computer-medierede interaktive tjenester vil oftest foregå som en skriftlig interaktion mellem to eller flere brugere i en gensidig informationsudveksling og relationelt samspil. Der er her tale om en medieret kommunikation, der adskiller sig fra den interpersonelle i kraft af de manglende nonverbale udtryk og talehandlinger. I stedet forekommer det meste af den computer-medierede kommunikation som en skriftlig handling, hvor brugen af emoticons⁶⁷

⁶⁵ Se kapitel II, s. 26

⁶⁶ Se kapitel II, s. 29

⁶⁷ Også kaldet smileys

fungerer som en erstatning for de manglende nonverbale udtryk. Ifølge professor i kommunikation, Joshua Meyrowitz, er den medierede kommunikation ikke lig ansigt-til-ansigt kommunikation, men har dog lighed med den interpersonelle kommunikation: "Communicating with others through electronic media is certainly not equivalent to traveling from place to place and interacting with others in live encounters, but the information transmitted by electronic media is much more similar to face-to-face interaction than is the information conveyed by books or letters. And "relationships" with others through electronic media are accessible to virtually everyone without regard to physical location and social "position"⁶⁸" Meyrowitz mener dermed, relationen mellem brugere af medieret kommunikation kan finde sted uanset tid og sted. Meyrowitz kommer dog ikke ind på, hvilken art af relation, der vil være tale om. Med dette mener jeg, om den medierede relation er overvejende virtuel eller virkelig. Howard Rheingold mener, at "... the authenticity of human relationships is always in question in cyberspace, because of the masking and distancing of the medium, in a way that it is not in question in real life."⁶⁹ Rheingold stiller således spørgsmålstegn ved de computer-medierede menneskelige relationer, idet der efter hans mening ikke forekommer en reel ansigt-til-ansigt kommunikation, men i stedet en kommunikation, der kan være påvirket af brugernes anonyme tilværelse på de computer-medierede interaktive tjenester.

Howard Rheingold berører dermed problemet med den anonymisering, brugere af computer-medierede interaktive tjenester kan vælge at indtage, hvormed den indbyrdes relation mellem brugerne kan være baseret på tiltale og respons, og ikke på ydre, fysiske forhold, som i særdeleshed køn og alder. Brugere har ved hjælp af den anonyme tilstand mulighed for at udgive sig for en anden, end de er. Der er således

⁶⁸ Meyrowitz [1985] s.118

⁶⁹ Rheingold [2000] s.152

eksempler på, at ældre mænd har udgivet sig for at være yngre piger, for netop at komme i kontakt med denne målgruppe. Kommunikationen vil i det tilfælde foregå med en bruger, der i en højere grad vil bestå virtuel, da denne netop ikke er en virkelig person, men kun eksisterer som et brugernavn på den computer-medierede tjeneste.

Den indbyrdes relation mellem brugere af computer-medierede interaktive tjenester kan dermed være påvirket af, at en eller flere brugere i kommunikationssituationen har påtaget sig en anden identitet, og dermed kun eksisterer som en virtuel personlighed. Jeg mener dermed, relationerne på de computer-medierede interaktive tjenester kan variere i grader af virtualitet, alt afhængigt af i hvor høj grad, der forekommer virtuelle personligheder. Der vil dog altid være tale om en egentlig kommunikation, men i og med virtuelle personligheder indgår i kommunikationssituationen, vil denne uundgåeligt blive påvirket heraf. Opfattelsen af, hvilken grad af virtualitet kommunikationssituationen underlægger, er dog subjektiv, og kan dermed ikke på forhånd fastsættes, men er i stedet graderet. Den enkelte bruger individuelt kan dermed føle en større eller mindre grad af nærvær på den computer-medierede interaktive tjeneste. Denne fornemmelse af nærvær eller telepresence vil påvirke den enkelte brugers oplevelse af kommunikationssituationen, hvormed brugeren eksempelvis kan begynde at danne et billede af de andre brugere gennem deres computer-medierede kommunikation.

Den virtuelle relation mellem brugere eksisterer ikke udelukkende som ren skriftlig kommunikation. Som noget helt nyt er det også muligt at dyrke online-sex med andre

brugere.⁷⁰ Brugerne har på denne måde hver en figur, og kan indbyde andre brugeres figurer til at dyrke "sex". Forholdet mellem de forskellige brugere bliver dermed meget intimt, men i en virtuel grad. Der er således tale om "næsten virkelighed", men grænsen går dog ved den rene fysiske berøring. Brugere kan således få opfyldt et behov for intim, menneskeligt samvær – på trods af at dette samvær udelukkende vil bestå som et virtuelt samvær.

3. Det fysiske (rum)

En computer-medieret interaktiv tjeneste lægger rum til brugernes indbyrdes interaktion. Dette rum er i realiteten virtuelt, da det kun består i elektronisk form og ikke i en fysisk tilstand. Det computer-medierede rum er således ikke virkeligt, men giver brugerne en opfattelse af rum. Jeg mener, der i dette tilfælde atter kan være tale om en individuel opfattelse af virtualitet. Med dette mener jeg, det kan være individuelt fra bruger til bruger, i hvor høj grad denne finder rummet virtuelt eller ej.

Kommunikationen på eks. et debatforum er ofte underlagt en række regler, som eks. skal sørge for en god omgangstone blandt brugerne. Der er således ofte lagt guidelines for brugere, som de kan vælge at følge eller tage konsekvenserne af brud på de pågældende regler. Reglerne for de pågældende interaktive tjenester er ofte på forhånd defineret eller defineres undervejs. Dog er der undtagelser – eks. med interaktionsprogrammet, Messenger, der giver brugerne frit lejde til at føre skrevne eller audiovisuelle samtaler, hvor interaktionen ikke styres af en overordnet instans, men i stedet er op til brugerne selv at definere.

⁷⁰ Se den interaktive tjeneste på: <http://redlightcenter.com/flashtour.asp> eller se artikel om online-sex på: http://ekstrabladet.dk/sex_og_samliv/article203513.ece

Meyrowitz skriver, at "we are simply paying homage to a set of unwritten rules of behavior matched to the situation we are in."⁷¹ Meyrowitz taler her om virkelige, og dermed umedierede, situationer, som individet kan befinde sig i. På computer-medierede interaktive tjenester er der derimod ofte underlagt en række regler for kommunikationen, som brugere skal overholde. Dermed har den enkelte tjeneste oprettet rum eller mødested for lige præcis den form for kommunikation, tjenesten finder anvendeligt. Den interaktive tjeneste ligger således grund for og rum til kommunikationen.

Når en bruger benytter sig af en sådan allerede eksisterende tjeneste, underlægger denne sig ikke blot til de gældende regler på tjenesten, men samtidig også til de andre brugeres optræden. Den enkelte bruger kan således søge at deltage i det eksisterende samspil på tjenesten, og være med til gensidigt at udfordre andre brugere gennem dialog. Interaktionen på computer-medierede tjenester kan på denne måde ligne et spil, hvor præmissen for deltagelse bliver evnen til at udfordre andre gennem kommunikationen.

Consumer Strategist, Jonathan Steuer, mener, virtual reality "is defined as a real or simulated environment in which a perceiver experiences telepresence"⁷². Med dette mener han, den grad af tilstedeværelse en bruger oplever på den computer-medierede interaktive tjeneste. Brugeren kan på denne vis både føle sig fysisk tilstede på den interaktive tjeneste, men ligeledes føle sig psykisk nærværende på den pågældende tjeneste. Selve rummet på de computer-medierede interaktive tjenester varierer dog

⁷¹ Meyrowitz [1985] s.23

⁷² Steuer [1995] s.37

kraftigt i indhold alt efter, hvilken slags interaktiv tjeneste, der er tale om. Hermed mener jeg, der eks. ved de virtuelle sex-fora er dannet et meget fysisk miljø, hvor hver bruger har en figur, der kan gå interagere i den simulerede verden. Jubiis debatforum lægger i stedet rum til en fortrinsvis skriftlig kommunikation. Her er der ikke tale om en virtuel gengivelse af den virkelige verden, i stedet åbner den interaktivt op for rum for kommunikation. Udformningen af rum kan på denne måde variere betydelig alt efter, hvilken computer-medieret interaktiv tjeneste der er tale om. Jeg mener dog, det er individuelt bestemt, til hvilken grad en bruger føler rummet består som virtuelt. Som Jonathan Steuer påpeger, er brugerens fornemmelse for telepresence en af de afgørende faktorer for, hvilken grad af virtualitet, den enkelte bruger mener, der er tale om på den pågældende computer-medierede interaktive tjeneste. Det omhandler dog ikke udelukkende de "fysiske" omgivelser, rummet giver udtryk for, men ligeledes det psykiske nærvær den enkelte bruger kan føle med andre brugere af den interaktive tjeneste. Der kan dermed eksistere rum, der på trods af en sparsom rum-visualisering, stadig kan få brugere til at føle en grad af nærvær, idet rummet giver plads til nærvær med andre brugere. Brugeren kan på denne måde være mere knyttet til de andre brugere end selve rummet for interaktionen. Graden af telepresence og dermed nærheden til den computer-medierede interaktive tjeneste, mener jeg dermed, ikke udelukkende er baseret på tilknytningen til selve det virtuelle rum. I stedet kan der i lige høj grad være tale om en tilknytning til rummet gennem forholdet til de andre brugere på tjenesten. Dermed er der udelukkende er tale om, at brugeren kan føle telepresence til selve det virtuelle rum, men i stedet mener jeg, at brugeren kan føle sig nærværende i det virtuelle rum pga. samspillet med de andre brugere.

Brugere har ofte mulighed for at personalisere det computer-medierede rum ved eksempelvis at tilføje billeder til deres brugernavn, og endda skabe hele virtuelle

personer, som de kan forme efter egne ønsker. Dette mener jeg, medvirker til at styrke fornemmelsen af telepresence, idet brugerne kan føle sig "hjemme" på eks. et interaktivt debatforum, på trods af, dette rum ikke er fysisk.

Joshua Meyrowitz beskriver, hvordan individet med indtoget af nye medieteknologier – ikke mindst interaktive computer-medierede tjenester – har mistet sansen for rum.⁷³ De interaktive tjenester har gjort det muligt at nedbryde de fysiske barrierer og gjort det muligt at interagere med stort set hele verden fra eget kontor. Individet er således ikke længere bundet af fysiske barrierer, men kan i stedet opleve en ny form for rum gennem de computer-medierede interaktive tjenester. Meyrowitz mener dermed, at det er muligt at føre distancerede samtaler, hvor brugerne kan opleve det, som om samtalen foregår i samme rum. De computer-medierede interaktive tjenester kan dermed være med til ikke blot at skabe en psykisk tilstedeværelse, men ligeledes skabe en fornemmelse af distance-nærhed med de andre brugere.⁷⁴

Opsamling

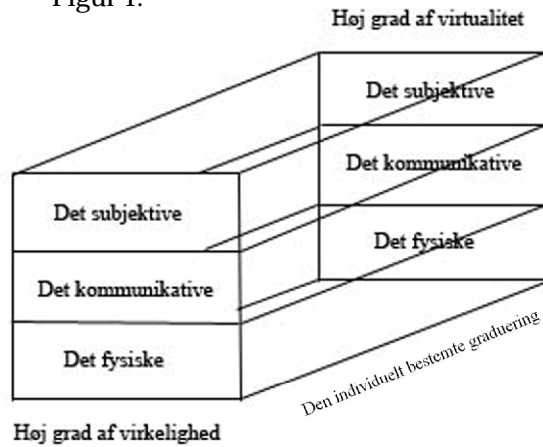
Jeg har nu præsenteret de tre områder for virtualitet, jeg mener, eksisterer gennem brugen af computer-medierede interaktive tjenester. Graden af virtualitet på den computer-medierede interaktive tjeneste er som nævnt individuelt bestemt. Jeg mener dog, at en retningslinie til at fastslå graden af virtualitet kan determineres ud fra, til hvilken grad den interaktive tjeneste formår at mime virkeligheden. Dermed mener jeg, at des mere en interaktiv tjeneste kan illudere virkeligheden, des højere grad kan

⁷³ Meyrowitz [1985] No Sense of Place

⁷⁴ Læs mere om nedbrydningen af de fysiske barrierer i kapitel IV s. 79

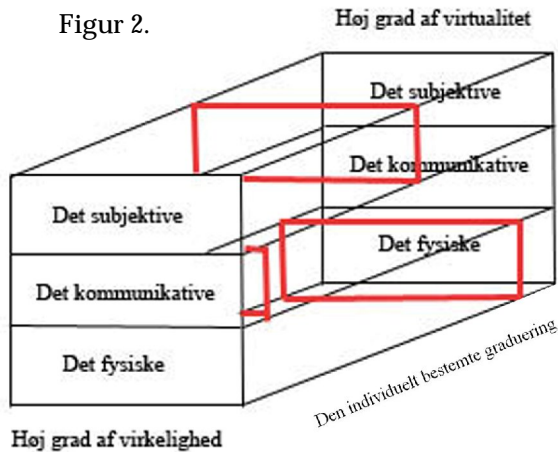
en bruger føle, den interaktive tjeneste er virkelighed. Jeg har søgt at anskueliggøre de tre områder, og den individuelle opfattelse af virtualitet i figur 1.

Figur 1.



Figuren repræsenterer en computer-medieret interaktiv tjeneste, hvor igennem den enkelte bruger kan have forskellige gradueringer af virtualitet. Der er således tale om den individuelle opfattelse af virtualitet på den enkelte interaktive tjeneste. I figur 2. har jeg søgt at give et eksempel på, hvordan en sådan individuel opfattelse kunne se ud.

Figur 2.



De røde markeringer på figuren illustrerer, til hvilken grad brugeren opfatter den computer-medierede interaktive tjeneste som værende overvejende virtuel eller virkelig. Figur 2 illustrerer således en bruger, som oplever en høj grad af virkelighed gennem sine kommunikative relationer på den interaktive tjeneste, men som ikke har en høj grad af telepresence og dermed fysisk indlevelse på tjenesten.

Figur 1 og 2 skal udelukkende anses som en illustration af den individuelt bestemte grad af virtualitet, samt den asynkrone individuelle opfattelse af virtualitet på henholdsvis det subjektive, det kommunikative og det fysiske.

Den virtuelle sociale værdi

Dette speciale omhandler den virtuelle sociale værdi. Efter at have gennemgået dette kapitel vil jeg diskutere, om 'virtuel' er det rette begreb at benytte i denne sammenhæng, idet jeg gennem kapitlet har argumenteret for, at virtualiteten er en oplevelse, der hviler hos den enkelte bruger. Der kan således være brugere, der ikke opfatter deres interaktion med andre som virtuel, men i stedet en meget virkelig del af deres hverdag. Jeg mener dog, jeg kan benytte mig af begrebet, 'virtuel', i denne sammenhæng, idet den virtuelle sociale værdi vil være afhængig af flere faktorer, idet den både er relativ såvel som graderet, og ikke udelukkende de sociale relationer på de computer-medierede tjenester. Den virtuelle sociale værdi består af de nævnte tre faktorer: det subjektive, det kommunikative og der fysiske. Jeg mener, der altid vil bestå en grad af virtualitet på de computer-medierede interaktive tjenester, og dermed fortsætte med at benævne emnet for specialet som den virtuelle sociale værdi.

Den præsenterede opdeling og gradering af begrebet, virtuel, kan medføre problemer for den enkelte bruger. Dette problem kan opstå, når det bliver svært for

individet at skelne mellem gradueringerne for virtualitet. Problemet vil således bestå i et vurderingsspørgsmål, hvor det er essentielt for brugeren at være opmærksom på egen og andre brugeres opfattelse af virtualitet på de computer-medierede interaktive tjenester. Jeg mener dermed, brugeren skal kunne være i stand til at definere, hvilken grad af virtualitet, der er tale om, for på denne måde at undgå forvirring omkring især den indbyrdes kommunikation samt forholdet til andre brugere. Den enkelte bruger må således konstant være opmærksom på, at der kan eks. kan forekomme brugere med parallelle og flersidede identiteter. Ligeledes bør brugeren selv være opmærksom på, om denne benytter sig af egen eller en parallel identitet, og på denne måde opretholde en evne til at skelne mellem egne identiteter.

Problemet med at kunne skelne mellem graderne af virtualitet, og eksempelvis være i stand til at identificere en anden brugers virtuelle identitet, kan beskrives ved at inddrage et eksempel fra England. I 2004 tog en sag om knivstikkeri mellem to drenge en interessant men tragisk drejning i retssalen. Den ene dreng havde forsøgt at dræbe sin ven med en kniv, men i retssalen kom det frem, at det var offeret selv, der havde lokket sin ven til at forsøge dræbe sig. Offeret havde bl.a. udgivet sig for at være en kvindelig spion på en computer-medieret interaktiv tjeneste. Drengen havde gennem sin virtuelle identitet som spion henvendt sig til sin egen ven. Han overbeviste sin ven om, at han ville blive medlem af Secret Service, hvis han dræbte sin ven. Drengen ville på den måde begå "selvmord", ved at få sin egen ven til at føre kniven.⁷⁵

Jeg har valgt at inddrage det pågældende eksempel, idet jeg finder, det illustrerer problemstillingen med at være i stand til at vurdere graden af virtualitet på computer-medierede interaktive tjenester. I det inddragede eksempel har den ene dreng påtaget

⁷⁵ Læs mere om sagen på: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/manchester/3758209.stm

sig flere virtuelle identiteter, hvoraf den ene (spionen) endte med at lokke vennen til at udføre et mordforsøg. Jeg mener, denne dreng kan have opfattet sine identiteter som virtuelle, og ladet de virtuelle identiteter fungere som et led i hans plan om at dræbe sig selv. Vennen kan dog ikke have haft samme opfattelse af virtualitet. For ham har der ikke været tale om en virtuel interaktion med virtuelle identiteter – i stedet har drengen opfattet interaktionssituationen og identiteterne som værende særdeles virkelige. Jeg mener dermed, at han har opfattet graden af virtualitet som overvejende lav.

Den italienske forfatter og filosof, Umberto Eco, påpeger, at en læser af en tekst bør besidde forskellige kompetencer for at være i stand til at forstå en tekst.⁷⁶ Dette får mig til at overveje, om en bruger af en computer-medieret interaktiv tjeneste ligeledes bør besidde en virtuel kompetence, og dermed være i stand til at afkode de pågældende interaktionssituationer. Jeg mener dog ikke, en sådan virtuel kompetence er noget, brugeren på forhånd mestrer, men i stedet vil tilegne sig gennem brug af computer-medierede interaktive tjenester. Den virtuelle kompetence vil være essentiel, for at forhindre mistolkninger af den computer-medierede interaktionssituation.

I begyndelsen af kapitel I fremsatte jeg en tese om, at individets fysiske sociale liv er blevet forlænget med et virtuelt socialt liv.⁷⁷ Denne tese finder jeg interessant, idet den kan anskues ud fra to synspunkter. For det første kan det fysiske sociale liv blive forlænget via de virtuelle sociale relationer, individet kan interagere med på de computer-medierede interaktive tjenester. For det andet kan forlængelsen af det

⁷⁶ Læs mere om læserens kompetencebehov i kapitel V, s. 99

⁷⁷ Se kapitel I, s. 12

fysiske sociale liv anskues ud fra, at individet kan påtage sig en virtuel identitet, og herigennem dyrke virtuelle sociale relationer. For begge tilfælde gælder det dog, at der eksisterer en mulighed for at udvide eget fysiske sociale liv med et virtuelt socialt liv.

I kapitel III har jeg forsøgt at indkredse begrebet 'virtuel'. Gennem kapitlet har jeg beskrevet min opfattelse af virtualitet som en individuelt bestemt faktor, der kan variere i grader. Jeg har efterfølgende valgt at opdele den virtuelle oplevelse i det subjektive, det kommunikative, samt det fysiske, idet jeg mener, der på disse faktorer kan eksistere en forskellig grad af virtualitet, der vil afhænge af brugerens egen opfattelse af de nævnte faktorer. I det følgende kapitel ønsker jeg at beskrive den virtuelle sociale værdi, jeg mener, eksisterer på computer-medierede interaktive tjenester.

KAPITEL IV

DEN VIRTUELLE SOCIALE VÆRDI

I Kapitel IV ønsker jeg at fokusere på den virtuelle sociale værdi, jeg mener, eksisterer på de computer-medierede interaktive tjenester. Gennem kapitlet vil jeg inddrage forskellige teoretikere, og gennem deres teorier søger jeg at beskrive den virtuelle sociale værdi, jeg mener, eksisterer på computer-medierede interaktive tjenester. I kap. II beskrev jeg ved hjælp af bl.a. teoretikeren, Thomas Ziehe, det moderne samfund og identitetsdannelsen i dette samfund. Dette gjorde jeg, da jeg mener, denne viden er essentiel, når jeg skal beskæftige mig med virtuelle sociale forhold, og kapitlet vil derfor blive benyttet gennem dette afsnit. Ligeledes vil jeg inddrage kap. III i dette kapitel, hvori jeg beskrev begrebet 'virtuel' som en individuelt bestemt faktor, der kan variere i grader.

Ifølge Danmarks Statistik har 83 procent af Danmarks befolkning adgang til Internet i hjemmet.⁷⁸ En stor del af den danske befolkning har således adgang til en virtuel verden og dens strøm af informationer. Denne virtuelle verden giver dog ikke blot individer adgang til ren informationssøgning, men åbner endvidere op for en verden af virtuelle sociale fællesskaber. Gennem dette kapitel ønsker jeg at fokusere på brugere af de interaktive tjenester, samt de muligheder interaktive tjenester åbner op for gennem brug af disse.

Computer-medierede interaktive tjenester

Jeg vil indlede dette kapitel med at kort at definere computer-medierede interaktive tjenester. Begrebet er essentielt for specialet, og det bør af denne grund fremstå eksplicit, hvad der generelt menes med begrebet, samt hvilken opfattelse jeg selv har af dette begreb. Overordnet set ser jeg computer-medierede interaktive tjenester, som tjenester, hvor brugere har mulighed for at interagere (oftest skriftligt) med andre brugere via en interaktiv tjeneste. Gennem specialet henleder jeg specielt til det online community på jubii.dk⁷⁹, samt til webtjenesten Messenger⁸⁰.

For at beskrive computer-medierede interaktive tjenester tager jeg udgangspunkt i det interaktive – den computer-medierede tjeneste består således ikke kun af en hypertext med en række valgmuligheder, men har gennem interaktive funktioner tillagt brugeren af tjenesten en mulighed for at indtage rollen som såvel læser, forfatter, forbruger som producent. Brugeren medvirker således aktivt i

⁷⁸ <http://www.statistikbanken.dk/statbank5a/default.asp?w=1280>

⁷⁹ <http://debat.jubii.dk/index.php>

⁸⁰ Messenger gør det muligt at føre online samtaler med en eller flere personer – med mulighed for at gøre brug af webcam.

kommunikations- og informationsudvekslingen, og er selv bidragende til at skabe et virtuelt socialt miljø. Denne udveksling af information kan, med termer hentet fra Jan L. Bordewijk og Ben van Kaams⁸¹ informationstrafik-mønstre, kaldes for konversation⁸², hvor såvel information som distribution aktivt er produceret og kontrolleret af bruger. Informationsflowet går ved konversation begge veje mellem de individuelle brugere, mens den computer-medierede interaktive tjeneste fungerer som servicecenter for den virtuelle kommunikation.⁸³ Den computer-medierede interaktive tjeneste forholder sig dog ikke i alle tilfælde passivt i informationsflowet, men griber ved hjælp af eks. en moderator⁸⁴ ind, hvis en kommunikationssituation eller en bruger ikke overholder de opstillede regler for den interaktive tjeneste.

Den virtuelle kommunikation via en computer-medieret interaktiv tjeneste foregår asynkront i såvel tid som rum. Dette er dog undtagelsen ved chat-tjenester, som Messenger, hvor der kan forekomme kommunikation synkront i tid. Interaktion via computer-medierede interaktive tjenester er dog ikke blot et spørgsmål om forskudt tid og rum – der er også tale om en art forskudt verden, hvor brugere kan interagere med andre brugere, de kun har ringe kendskab til, og som ofte optræder under anonymiserende brugernavne. De virtuelle sociale relationer leder min tanke hen på den østrigske sociolog, Alfred Schutz⁸⁵, teori om Mitwelt og Umwelt. Alfred Schutz mente, at sociale relationer kunne deles op i Umwelt, hvor der forekommer ansigt til

⁸¹ Bordewijk og Kaam [1986]

⁸² Ifølge Bordewijk og Kaam eksisterer der fire forskellige informationstrafik-mønstre (transmission, konversation, konsultation og registrering) baseret på, om informationen er produceret eller distribueret af bruger eller informationstjenesten.

⁸³ Jensen [1999] s.38

⁸⁴ En moderator er en person, der sikrer, at regler på den pågældende tjeneste bliver overholdt.

⁸⁵ Alfred Schutz (1899-1959). Østrigsk filosof og sociolog, der især beskæftigede sig med fænomenologi.

ansigt kommunikation med individets medmennesker, samt en Mitwelt, der henleder til upersonlige relationer fra individets samtid. Gennem Umwelt forekommer der således en vi-relation, mens der i Mitwelt i stedet forekommer de-relation.⁸⁶ Brugen af Albert Schutz i dette speciale skal ikke ses som et udtryk for, at specialet stået samstemmer med Schutz videnskabsteoretiske synspunkter, men derimod som en henvisning til, at jeg finder hans teori om Umwelt og Mitwelt interessant i forhold til de sociale fællesskaber, vi danner fysisk samt online.

Schutz' teori er baseret på "virkelige" relationer i hverdagen, men jeg finder hans teori interessant anskuet i forhold til de medierede relationer. Jeg mener, der på samme måde kan siges at forefinde to slags socialt kommunikative områder – den virkelige og den virtuelle. Meget lig Schutz' teori forestiller jeg mig computer-medierede interaktive tjenester, og dermed de virtuelle sociale miljøer, som værende en adgang til en verden af para-social⁸⁷ forhold. Disse forhold tager udgangspunkt i skriftlig kommunikation, og gennem en vis grad af anonymisering kan der dermed siges at opstå en distance mellem de forskellige brugere. Dog giver de computer-medierede interaktive tjenester mulighed for at danne fællesskaber og venskaber, om end disse kan forblive med en vis distance. Jeg mener således, der med Albert Schutz' termer kan siges at eksistere en Mitwelt gennem de computer-medierede interaktive tjenester, hvormed brugere kan interagere med personer, der ikke er en del af deres Umwelt, men i stedet en del af et delvist anonymiseret interaktionsforhold. Gennem kap. III argumenterede jeg for, at der findes tre områder for virtualitet: det subjektive, det kommunikative og det fysiske. Disse tre områder kan alle variere i grader alt efter, hvilken grad af virtualitet den enkelte bruger finder tilstede på den

⁸⁶ Schutz [1975]

⁸⁷ Se endvidere Horton & Wohl [1997]

computer-medierede interaktive tjeneste. Dermed må Mitwelt og Umwelt ligeledes afhænge af brugerens opfattelse, hvilken grad af kommunikativ virtualitet, de er tale om. En bruger, der opfatter kommunikationen via den computer-medierede interaktive tjeneste, som værende af en høj grad af virkelighed, kan således siges at have dannet egen Umwelt på den interaktive tjeneste på trods af, at denne kommunikation ikke foregår ansigt-til-ansigt.

Den selvstændige værdi

Gennem mine forrige projekter⁸⁸ har jeg i høj grad beskæftiget mig med begrebet 'merværdi'. Denne merværdi har jeg anskuet i forskellige kontekster – digital merværdi, social merværdi, æstetisk merværdi, informativ merværdi samt en kommunikativ merværdi. Kendetegnet for begrebet 'merværdi' har været, at det benyttes til at beskrive en tillægsværdi til et eksisterende medie.

Tove Arendt Rasmussen⁸⁹ beskriver, hvordan hun ser tre forskellige former for merværdi i forhold til interaktivt digitalt tv – en æstetisk, informativ og kommunikativ merværdi.⁹⁰ Disse tre former for merværdi er alle værdier, der kan ses i tillæg til interaktivt digitalt tv, og repræsenterer således ikke den egentlige værdi af interaktivt digitalt tv. Begrebet merværdi kan på denne måde defineres som yderligere oplevelser for brugeren af et medie – oplevelser, der ligger ud over det, der kan forventes af mediet. Tove Arendt Rasmussen benytter sig endvidere af begrebet, social merværdi. Denne merværdi definerer hun som den fysiske interaktion mellem

⁸⁸ Se bl.a. Nielsen [2004] og Nielsen [2005]

⁸⁹ Lektor i kommunikation ved Aalborg Universitet

⁹⁰ Christensen [2004] s. 102-104

mennesker, der opstår, når mennesker samles omkring fjernsynet.⁹¹ Gennem mit 9. semesters projekt⁹² fandt jeg dog, at denne definition af den sociale merværdi havde en mangel, da jeg beskæftigede mig med computer-medierede interaktive tjenester, hvor størstedelen af interpersonel interaktion foregår via den interaktive tjeneste, og på den måde ikke ved fysisk tilstedeværelse af de interagerende personer. På mit 9. semester fandt jeg således grundlaget for min problemstilling gennem dette speciale, hvor jeg vil videreudvikle tanken om den virtuelle sociale værdi.⁹³

Gennem dette speciale beskæftiger jeg mig dog ikke med begrebet merværdi, skønt det i første omgang var dette begreb, der inspirerede mig til specialet. Jeg vil i stedet mene, at der på computer-medierede interaktive tjenester er tale om en social værdi. Grunden til dette er, at jeg mener, der er tale om en selvstændig værdi, og ikke en værdi, som ligger ud over det tilregnede. Den virtuelle sociale værdi opfatter jeg dermed, som den egentlige værdi på computer-medierede interaktive tjenester, da der er sigtet på at skabe sociale fællesskaber, og værdien kan betegnes som selve den interaktive tjenestes produkt. Den virtuelle sociale værdi er således den essentielle værdi på computer-medierede interaktive tjenester.

Gamle teorier og moderne tjenester

Gennem specialet har jeg hovedsageligt beskæftiget mig en del med ældre teoretikere og benyttet disses teorier til at understøtte mit budskab. Jeg kan se en ambivalens i dette, idet jeg benytter bl.a. teorier daterende tilbage fra 1960'erne til at forklare en

⁹¹ Christensen [2004] s. 104-105

⁹² Nielsen [2005]

⁹³ Nielsen [2005] s. 38-39

teknologisk udvikling i begyndelsen af den 21. århundrede. Grunden til, jeg mener, dette kan valideres, er, at teorierne på daværende tidspunkt beskrev en udvikling på det medieteknologiske område – en udvikling, som den dag i dag måske forekommer simpel, men som alligevel medførte store forandringer i hverdagen. Denne bemærkning af hverdagslivets forandringer fremstod netop dengang meget synlige, idet det var mediernes første indtog på markedet, og adskillige teoretikere bemærkede denne udvikling og fortolkede denne gennem deres teorier. Joshua Meyrowitz bemærker, at "One of the reasons that the dynamics of region behavior and the effects of media on them are largely invisible in everyday interactions is that people very quickly adapt to the new definitions of situations"⁹⁴. Han mener dermed, at mediernes effekt ikke umiddelbart er synlig for os, der befinder os midt i udviklingen. I dag er denne medieteknologiske udvikling stadig i stærk udvikling, men idet vi har befundet os midt i denne rivende udvikling i flere år, mener jeg, at vi har sværere ved at lægge mærke til de følger, den medieteknologiske udvikling fører med sig.

Men hvordan kan ældre teorier bruges i sammenhæng med et speciale, der omhandler computer-medierede interaktive tjenester, der i de fleste tilfælde endnu ikke var opfundet, da de forskellige teorier blev nedfældet? Jeg mener, det kan lade sig gøre, i og med dette speciale omhandler mennesket og dets handlinger. Menneskers handlinger – medierede eller ej – kan opfattes som i store træk at bestå af de samme basispunkter. På et virtuelt socialt fællesskab forekommer det mig, på trods af der føres skriftlige og forholdsvis anonyme samtaler, at der stadig er fællestræk med sociale fællesskaber uden for den virtuelle verden. Gennem de virtuelle sociale fællesskaber kan individet gennem interpersonel kommunikation finde venskaber, støtte, glæde og selv fjendskab og mobning. Det specielle ved virtuelle sociale

⁹⁴ Meyrowitz [1985] s. 49

fællesskaber er dog anonymiseringen af de involverede personer i kommunikationssituationen. På mange computer-medierede interaktive tjenester er der således mulighed for at benytte sig af et brugernavn – et alter ego, som skaber mulighed for at deltage i virtuelle kommunikationssituationer uden at opgive egen identitet.⁹⁵ Ligeledes er der, som nævnt i kap. III, mulighed for at ”lege” med egen identitet, og indtage forskellige roller på den computer-medierede interaktive tjeneste.⁹⁶

De sociale forandringer i medielandskabet

Joshua Meyrowitz bemærker i sin bog ”No Sense of Place”, at ”ændringer i medierne fører typisk til skift i sociale værdier”⁹⁷ Jeg ønsker at fremhæve dette, idet jeg ser dette citat som essentielt i forhold til min tese om den virtuelle sociale værdi. Joshua Meyrowitz ønsker med sin bog at berette om den indflydelse elektroniske medier har på det sociale liv, og dermed give læseren et indblik i, hvordan medielandskabet er under forandring, hvilket igen har medvirket til en forandring af det sociale samfund. Joshua Meyrowitz påpeger, at der ved fremkomsten af elektroniske medier ikke blot er sket en ændring i vores tilgængelighed til information og andre mennesker. Han mener, de elektroniske medier har åbnet op for en ny verden af tilgængelig information og socialt samvær.⁹⁸ Inspireret af bl.a. sociologen, Erving Goffman, forsøger Meyrowitz at beskrive, hvordan individets roller i hverdagen forandres i takt med mediernes udvikling.

⁹⁵ Dette vil jeg berøre nærmere senere i dette kapitel, s. 83

⁹⁶ Se kap. III, s. 43

⁹⁷ Meyrowitz [1997] s. 66

⁹⁸ Meyrowitz [1985] s. 43

Erving Goffman sammenlignede en persons fremtoning med en sceneoptræden. Goffman benyttede teateret som symbol for, at der i enhver persons sociale interaktion kan være tale om indtage forskellige roller. Goffman sammenstiller individet med skuespillere, hvor hele verden står til rådighed som scene. Afhængig af den sociale situation og medskuespillere indtager individet en rolle, igennem hvilken individet kan tilpasse sig den pågældende sociale situation. Overordnet inddeler Goffman individets sociale fremtræden i to centrale begreber – front-stage og back-stage. Front-stage er den fremtoning, individet påtager sig, når denne befinder sig i forskellige sociale situationer, der kræver en bestemt optræden. Ved back-stage er der derimod tale om den fremførelse af selvet, som individet har, når denne befinder sig under private, lukkede rammer, og ikke er påtvunget en bestemt rolle for at opfylde sociale krav.⁹⁹

Erving Goffmans teori omhandler først og fremmest interpersonel kommunikation, men Joshua Meyrowitz finder, at Goffmans teori endvidere kan benyttes til at beskrive den sociale situation, der er skabt af medier.¹⁰⁰ Meyrowitz er således inspireret af Goffman, men han finder hans teori om stagework ”too simple”¹⁰¹. Han mener, der som supplement til front region¹⁰² og back region endvidere må eksistere en middle region behavior. Meyrowitz tilføjer middle region i et forsøg på at udvide Goffmans teori, idet Meyrowitz mener, Goffmans teori kommer til kort, når der opstår

⁹⁹ Goffman [1992] s.24-35

¹⁰⁰ Meyrowitz [1985] s.46

¹⁰¹ Meyrowitz [1985] s.50

¹⁰² Meyrowitz benytter termen ”front region” i stedet for Goffmans ”front-stage”.

situationer, hvor front region og back region bliver synlige på samme tid.¹⁰³

Meyrowitz sammenligner den nye middle region med en situation, hvor en person får et "sidestage view"¹⁰⁴ af forestillingen. – dvs. et kig ind i det, der burde være back region af en social situation. I dette tilfælde tilhører den sociale situation hverken front- eller back region, men befinder sig i stedet i en middle region. Den nye middle region opstår dermed som et resultat af de situationer, der hverken kan siges at tilhøre front- eller back region.

Joshua Meyrowitz hensigt med at udvide Goffmans eksisterende teori om stagework er endvidere at vise, hvordan mediernes indtog i verden har ændret individets sociale handlinger. Da bogen blev forfattet, eksisterede kun et begrænset omfang af medier i individets dagligdag, mens samfundet i dag har et langt større antal medier til rådighed.

Den stigende tilgængelighed

Professor ved Institut for film og medier, Stig Hjarvard, ser ligeledes middle region som essentiel i en verden, hvor medier indtager en dominerende faktor.¹⁰⁵ Han ser dog et problem i, at individets tilgængelighed er blevet væsentligt forøget som følge af eksempelvis mobiltelefonen og computer-medierede interaktive tjenester: "Med mobiltelefoni, internet, wap, sms, e-mails osv. er vi aldrig mere alene, altid i potentiel kontakt

¹⁰³ Meyrowitz [1985] s.47

¹⁰⁴ Meyrowitz bygger her videre på Goffmans teaterverden og ser "sidestage view" som den situation, hvor publikum ser dele af det, der burde være bag scenen. Skuespilleren må i denne situation kompensere og forsøge at skabe en ny rolle der samstemmer med den nye information, publikum har fået. Meyrowitz [1985] s.47

¹⁰⁵ Hjarvard [2005] s.27-29

med andre.”¹⁰⁶ Individet befinder sig dermed efterhånden i en tilstand, hvor denne altid er online, og dermed let tilgængelig for andre. Jeg mener, denne tilgængelighed kan medføre, at individet sjældent befinder sig i back region, men i stedet indtager en fast middle region behaviour, selv når individet befinder sig under hjemmets private rammer.

Den bestandige elektroniske kontakt til omverden, mener Stig Hjarvard endvidere, har omrokeret vores oplevelse af selskab. Hjarvard mener, at ”oplevelsen af at have selskab beror på, om man er disconnected, dvs. uden elektronisk forbindelse til sociale netværk i form af familie, venner og arbejde.”¹⁰⁷ Medierne bliver dermed stand-in for det fysiske selskab, idet individet gennem eks. computer-medierede interaktive tjenester har mulighed for at kommunikere med andre.

I dagens Danmark er der overalt tegn på, at individer befinder sig i en konstant tilgængelighed selv under private omgivelser. Via forskellige medier er der mulighed for at kontakte andre individer uanset tid, sted og social situation – dette er først og fremmest via mobiltelefonen, men ligeledes via mails, chatprogrammer m.m.. Jeg mener, denne konstante tilgængelighed har været en af de styrkende faktorer til at hensætte individet i en middle region og efterlade ringe plads til front- og back region. Jeg kan give et eksempel, jeg har observeret i egen omgangskreds – i denne familie har computeren ikke længere sin plads på et dertil indrettet kontor, i stedet er stuen i dette hjem blevet plads for computerne.¹⁰⁸ Familien lever således i en tilstand af uafbrudt tilgængelighed – en tilgængelighed, som jeg ser som nedbrydende for den

¹⁰⁶ Hjarvard [2005] s.148

¹⁰⁷ Hjarvard [2005] s.155

¹⁰⁸ Den fysiske opdeling af rummene kommer jeg nærmere ind på senere i dette kapitel, s.80

udelukkende private sfære, som indimellem bør høre hjemme i hjemmet. Ikke desto mindre ser jeg denne familie som et interessant eksempel på, hvordan computer-medierede interaktive tjenester kan indtage vores hverdagsliv og være med til at nedbryde sociale grænser, som førhen ansås som normale.

Mere ekstreme tilfælde af tilgængelighed og nedbrydelse af back region kan man finde ved tv-programmet "Big Brother", hvor udvalgte personer befinder sig i et konstant overvåget hus, hvor enhver til enhver tid kan se, hvad de bedriver tiden med inde i huset. Det kan dog diskuteres, om der opretholdes en middle region, eller om personerne vil gå tilbage til en back region, efter de har tilvænnnet sig til overvågningen.¹⁰⁹

Spørgsmålet er, om de let tilgængelige virtuelle sociale fællesskaber ligeledes er let fordærvelige, idet de virtuelle sociale fællesskaber øger muligheden for let at komme i kontakt med andre brugere, og via forskellige computer-medierede interaktive tjenester skabe et netværk af sociale relationer. Disse venskaber kan dermed bestå virtuelt med andre individer, der ofte blot er repræsenteret ved hjælp af et brugernavn. Brugere kan alle have forskellige motiver for brug af de interaktive tjenester¹¹⁰ – om det så er for at få opmærksomhed, blive underholdt, eller simpelthen for at undslippe sit fysiske jeg og for et øjeblik leve som virtuel bruger på en interaktiv tjeneste. Jeg mener, der kan bestå et problem i, at der opstår flygtige venskaber, som nemt kan brydes, men Stig Hjarvard ser en force i disse om end flygtige venskaber,

¹⁰⁹ Hjarvard [2005] s.69

¹¹⁰ Læs mere om behovstilfredsstillelse via medier, kap. III, s.46 og kap. V, s.90. Se endvidere Turkle [1995] s.192 og Svennevig [2000] s.658

som han benævner "de svage bånd"¹¹¹. Hjarvard mener, de svage bånd har deres styrke i, at der er tilgang til ny viden og information, som ikke på samme måde vil være tilgængeligt i den mindre men stærkere, fysiske omgangskreds.¹¹² Professor i sociologi, Barry Wellman¹¹³, bemærker ligeledes styrken ved de svage bånd: "Their very weakness means that they tend to connect people who are more socially dissimilar than those connected through strong ties."¹¹⁴ Barry Wellman ser dermed en styrke i, at de svage bånd ofte skaber relationer mellem helt forskellige individer, og at det enkelte individ herigennem kan få tilgang til andre former for information.¹¹⁵ Tilgangen til de svage kontakter øges kraftigt gennem brugen af computer-medierede interaktive debatfora, hvor brugere af tjenesten på skift kan bidrage med indhold. Der kan på denne måde eksistere et utal af brugere, hvor det umuliggøres for den enkelte bruger at opretholde et nært venskab med alle, men i stedet danner grobund for de svage bånd.

Den virtuelle gruppeidentitet

Jeg mener, det er muligt, at der forekommer en gruppeidentitet mellem brugere på de interaktive tjenester, en gruppeidentitet, som Joshua Meyrowitz mener, omhandler de fælles informationer, som deles af en række individer, og hvor informationerne forbliver ukendte for andre.¹¹⁶ Disse grupper kan opstå på tværs af tid og rum, og ligesom forskellige fællesskaber dannes i forskellige situationer – således kan to

¹¹¹ Hjarvard [2005] s.187-192

¹¹² Hjarvard [2005] s.190

¹¹³ Barry Wellman er Professor i Sociologi ved University of Toronto

¹¹⁴ Wellman [1997] s.196

¹¹⁵ <http://debat.jubii.dk/showthread.php?threadid=295086>

¹¹⁶ Meyrowitz [1985] s.54

danskere, der mødes til en fest intet have til fælles, men hvis de samme to mødtes i det fjerne udland, vil de pludselig kunne danne et fællesskab på baggrund af deres nationalitet. Gruppeidentiteten medfører endvidere en sans af otherness, der omhandler de, der er uden for det dannede fællesskab.

Meyrowitz påpeger, at: "An important issue to consider in predicting the effects of new medium group identities is how the new medium alters "who shares social information with whom"."¹¹⁷ Jeg finder således også gruppeidentiteten interessant i forhold til computer-medierede interaktive tjenester, idet jeg mener, gruppeidentiteten spiller en væsentlig rolle i den sociale interaktion. Brugere af de computer-medierede interaktive tjenester kan således opsøge et socialt fællesskab og gennem gensidig kommunikation opnå at blive en del af den gruppeidentitet, der hersker på forskellige interaktive tjenester. Jubii's debatforum har eksempelvis en såkaldt "inderkreds", der består af de debattører, der har været længst på debatten.¹¹⁸ Ancienniteten betyder således en hel del på debatten, og nye debattører kan ofte føle sig intimideret. Af denne grund følger flere brugere med i debatten uden selv at deltage med indlæg i et stykke tid, før de selv føler sig sikre i egen aktive deltagelse.¹¹⁹ Den nye bruger kan ved at kigge med fra sidelinien aflure stilen og omgangstonen på debatten, og på denne måde indrette sig efter dette, inden aktiv deltagelse på den interaktive tjeneste.

Jeg mener endvidere gruppeidentiteten på computer-medierede interaktive tjenester kan være med til at skabe rum for en dyrkelse af niche-interesser. Via interaktive tjenester er det således muligt at finde ligesindede, der interesserer sig for samme

¹¹⁷ Meyrowitz [1985] s.55

¹¹⁸ Se http://debat.jubii.dk/226/Gamle+debatt%F8rer+vs+nye_374915.html?

¹¹⁹ http://debat.jubii.dk/258/Pr%E6sentationstr%E5d_107900.html?&page=7 – jf. indlæg 67 og 70

niche, som det enkelte individ, hvad enten der er tale om brodering, fotografering, eller en forkærlighed for reptiler. Den enkelte bruger kan således aktivt opsøge et niche-fællesskab, som måske ikke umiddelbart er at finde i egen virkelige verden. De computer-medierede interaktive tjenester kan på denne måde styrke niche-dyrkningen gennem virtuelle sociale fællesskaber.

Den sekundære erfaringsdannelse

Gennem kapitel II beskrev jeg individets identitetsdannelse ved hjælp af Thomas Ziehes og hans teorier herom. Kapitel bød bl.a. på en beskrivelse af, hvad Thomas Ziehe betegner som sekundær erfaringsdannelse. Denne sekundære erfaringsdannelse kan opstå, når et individ optager erfaringer på anden hånd – eks. via udsendelser på Tv eller gennem computer-medierede interaktive tjenester, og som ”altid ligger forud for vore egne, primære erfaringer”¹²⁰. Thomas Ziehe mener, sekundære erfaringer er blevet en omfangsrig del af vores hverdag, og dermed også en påvirkende grad i vores identitetsdannelse.¹²¹

De ældre unge og de unge ældre

Thomas Ziehe bemærker, at unge gennem medier optager en stor mængde sekundære erfaringer, som præger deres identitetsdannelse. Ziehe mener, at disse sekundære erfaringer vil åbne op for en verden, der før var ukendt for unge – de voksnes verden.¹²² Thomas Ziehe er ikke alene om denne iagttagelse af unges medievaner,

¹²⁰ Ziehe [1989] s.12

¹²¹ Ziehe [1989] s.12

¹²² Ziehe [1989] s.12

samt deres indflydelse på identitetsdannelsen – såvel Joshua Meyrowitz som Stig Hjarvard gør sig ligeledes bemærkninger om unge individer i medielandskabet. Meyrowitz mener, at: "Children, for example, learn more about adult life through electronic media than they did through print. Indeed, television is the first mass medium to present young children with a detailed back region view of parents. Yet children have no commitment to the adult group. An early outcome is a revolt against many adult roles by children; a later result is the feeling among adults that they cannot maintain their traditional adult performances. In the long run, both adult and child roles shift toward a "middle region", all-age role."¹²³ Meyrowitz mener således, at unge og ældres roller aldersmæssigt flyder sammen, idet unge via medier og dermed gennem sekundære erfaringer kan skabe en adgang til de voksnes tidligere back-region og vice versa. Dette resulterer i en middle region – eller en "all-age" rolle.¹²⁴ Thomas Ziehe ser et problem i den sekundære erfaringsdannelse, idet han mener, den unge vil få en opfattelse af, at denne allerede ved alt, og at der ikke længere er behov for indhentning af viden på egen hånd, men i stedet fremstå en bekymring om, hvorvidt den unge kan leve op til denne viden.¹²⁵

Gennem de computer-medierede interaktive tjenester er der mulighed for at få adgang til og dermed opnå erfaringer indenfor områder, der ikke umiddelbart i samme udstrækning vil være tilgængelige i det virkelige liv. Brugeren kan indtræde på en interaktiv tjeneste og eksempelvis udgive sig for at have en anden alder – og endda køn – end hvad er tilfældet i virkeligheden. Hermed kan den enkelte bruger få adgang til informationer og erfaringer, der ikke matcher brugerens virkelige identitet.

¹²³ Meyrowitz [1985] s.154

¹²⁴ Meyrowitz [1985] s.152-154

¹²⁵ Ziehe [1989] s.12

Stig Hjarvard berører ligeledes denne problemstilling ”Resultatet er, at børn og unge kan tale med om de voksnes verden i større omfang end tidligere, hvorfor også de voksne må ændre deres måde at omgås de yngre generationer på.”¹²⁶ Der sker på denne måde en omvæltning i den såvel den interpersonelle kommunikation som den almindelige sociale omgang de unge og ældre imellem.

Den sekundære erfaringsdannelse ser jeg som udbredt på computer-medierede interaktive tjenester. Brugere af eks. debatforummet jubii.dk¹²⁷ benytter sig i høj grad af andre brugeres erfaringer. En debattråd startes således ofte med et spørgsmål til andre brugere – endda særdeles private spørgsmål eks. angående kærlighedsliv, forældreforhold, at miste et barn, psykiske problemer m.m. Det enkelte individ kan på denne måde søge støtte fra andre brugere, samt lære forskellige former for tilgange til livet. Jeg ser dog et problem i, at det unge individ på denne måde ikke selv lærer af egen erfaring og træffer egne valg – et problem, som jeg ligeledes berørte i kapitel II, hvor jeg kommer ind på Kierkegaards tilgang til identitetsdannelsen.¹²⁸ Jeg mener således, at medierne vil få en mere og mere anseelig indflydelse på de valg unge træffer, og dermed uundgåeligt på unges identitetsdannelse.

Det sekundære handlingsmønster

I dette speciale ønsker jeg at beskæftige mig med den virtuelle sociale værdi, jeg mener, findes på computer-medierede interaktive tjenester, men den sociale værdi begrænser sig ikke udelukkende til de computer-medierede interaktive tjenester.

¹²⁶ Hjarvard [2005] s.13

¹²⁷ <http://debat.jubii.dk/forumdisplay.php?forumid=7>

¹²⁸ Se kapitel II, s.29

Tv'ets indtog i Danmark er en gammel nyhed, og dens sociale effekt bliver ofte overset i takt med Internettets overtag, og flere forskere mener også, at tv'et, som vi kender det i dag, er dødt. Ikke desto mindre mener jeg, tv-seere opnår en social merværdi gennem tv'et. Tove Arendt Rasmussen beskriver da også denne sociale merværdi, som, hun mener, opstår i det sociale samvær omkring tv'et.¹²⁹ Med dette mener Rasmussen det fysiske sociale samvær, der opstår, når personer samles omkring tv'et, og i denne situation får mulighed for at kommunikere om tv-teksten i et socialt receptionsrum.¹³⁰ Receptionssituationen bliver således ikke blot begrænset til selve tv-teksten, men det sociale samvær skaber rum for yderligere tolkninger af det sete. Jeg mener endvidere, at tv'ets sociale merværdi folder sig ud i en slags manifestering af det sete. Der kan dermed forekomme en tilegnelse af social adfærd, med udgangspunkt i film og serier på tv'et. Et konkret eksempel på dette finder jeg eksempelvis med tv-serien "Sex and the City". Serien omhandlede fire enlige kvinder i New York, samt deres forhold til mænd. Serien opnåede hurtigt en stor seerskare og dens fokus på kvindernes jetset liv i New York smittede af på det sociale samvær hos inkarnerede tilhængere af serien – som jeg selv. Pludselig blev caféture på byens trendy caféer meget nødvendige, hvor sladder om mænd og diskussioner om det sidste afsnit af "Sex and the City" indgik som en fast bestanddel. I kapitel II kommer jeg ind på Thomas Ziehe og hans teori om sekundære erfaringer, men kan der ligeledes eksistere sekundære handlingsmønstre? Handlingsmønstre, som vi bevidst eller ubevidst tilegner sig gennem mediernes fremstilling af forskellige livsstile og socialt adfærd. Disse sekundære handlingsmønstre kan ses som et valg af direkte handling ud fra ydre (her medieret) påvirkning.

¹²⁹ Nielsen [2005]

¹³⁰ Christensen [2004] s.105

Det sociale liv på tværs af fysiske grænser

Joshua Meyrowitz insinuerer allerede med sin bogtitel, at der mediernes indtog i hjemmene er nedbrudt fysiske barrierer, og at der af denne grund ikke længere er nogen stedsfornemmelse i samfundet. Sociale fællesskaber og social kontakt er ikke længere begrænset af fysisk tilstedeværelse. Meyrowitz påpeger eksempelvis, hvordan især telefonen og til en vis udstrækning også computeren¹³¹ har skabt en ny kommunikationsform, der ikke længere lader sig begrænse af hverken tid eller fysiske barrierer: "Electronic media have changed the significance of space, time, and physical barriers as communication variables."¹³²

Joshua Meyrowitz bemærker således et skift i udfoldelsen af individets sociale liv på tværs af fysiske barrierer – et skift, han mener, er i direkte sammenhæng med udbredelsen af medieteknologier i hjemmene. Jeg ser Meyrowitz observation som interessant, og mener, at der den dag i dag i stigende grad foregår en nedbrydning af fysiske barrierer såvel som en nedbrydning af den private sfære og dermed back region. Et eksempel på dette finder jeg i brugen af telefoni. Private samtaler og dermed back region var forbeholdt hjemmet, men med mobiltelefonens indtog på markedet har de fysiske grænser for telefoni ændret sig, hvor det nu er muligt at medbringe sin mobil overalt. Af denne grund rykkes grænserne for førhen private samtaler, som nu føres i eks. bussen og supermarkedet. Stig Hjarvard mener, mobiltelefonen ligeledes nedbryder de specielle ved situationer – eks. i tilfældet af rejser, hvor der hurtigt kan foretages eller modtages et opkald i selve situationen. Hjarvard mener, denne umiddelbare kontakt til ens netværk svækker den unikke

¹³¹ Joshua Meyrowitzs bog er fra 1985, hvor computeren (og Internettet) endnu var et sjældent medie i hjemmene.

¹³² Meyrowitz [1985] s.13

oplevelse, individet står overfor, når denne eks. tager ud at rejse. Netværket kan således "medbringes" medieret på rejsen, hvilket ikke blot nedbryder det unikke, men samtidig nedbryder back region, som ellers normalt ville bestå under en privat rejse.¹³³

Jeg beskrev tidligere i dette kapitel en familie, hvis stue lagde plads til familiens computere.¹³⁴ I denne familie er der således i de fysiske omgivelser blevet flyttet om på, hvornår der er tale om front- og back region. Det gammeldags kontor vil jeg opfatte som rum for front region. Her arbejdes der, og kan eksempelvis afholdes formelle samtaler i arbejdsmæssig sammenhæng. Kontoret har dog i den senere tid også dannet rum for back region med computeren og Internettets indtog. Pludselig er der blevet plads til eks. at spille via computeren, at interagere virtuelt med andre, og dermed også udfolde sig i ens back region. I mange hjem er det førhen stemplede "her arbejdes" kontor blevet forvandlet fra front region til en mere middle- og back region. Den føromtalte familie har dog valgt ikke at begrænse computerbrugen til kontoret, men i stedet afgivet plads til deres computere inde i stuen. Stuen anser jeg for normalt at have en tosidet brug – den private, afslappede back region, og den mere formelle, front region, i tilfælde af besøg. Disse to grænser anser jeg med computerens indtog i stuen for nedbrudte. I stedet hersker der i stuen en stadig tilstand af middle region. Denne tilstand kommer dog ikke af computerens blotte tilstedeværelse, men i stedet af de interaktive tjenester – specielt samtaleprogrammet "Messenger", der til stadighed er på computeren, og som giver andre individer mulighed for at igangsætte samtaler uafbrudt – selv under spisning. Denne familie har således mere eller mindre ubevidst ændret på strukturen i deres sociale rum.

¹³³ Hjarvard [2005] s.149

¹³⁴ Se side 71

Stig Hjarvard påpeger, at der ofte vil forekomme en delt opmærksomhed ved brugen af medier i selskab med andre.¹³⁵ Med dette mener han, at individets opmærksomhed bliver opdelt mellem den interpersonelle kommunikation og den medierede kommunikation. Den fysiske tilstedeværelse i det virkelige rum, og dermed den interpersonelle interaktionen med de tilstedeværende, kan på denne måde blive udfordret af eks. modtagelsen af en sms på mobilen, eller den igangværende chat over Messenger. Det enkelte individ kan dermed optræde på front region til den store familiefest, og samtidig betræde back region med de skjulte sms'er under bordet til kæresten.¹³⁶

Stig Hjarvard mener, at "De nye teknologier gør hjemmets vægge porøse."¹³⁷ Interaktionen i hjemmet foregår dermed ikke blot i samme til og rum, men i stedet forekommer en nedbrydning af de fysiske barrierer gennem de medierede interaktioner, der kan foregå på tværs af tid og rum. Vores medieteknologier åbner dermed op for en verden af kommunikative muligheder, der ligger lige for hånden. Hjarvard mener dog, teknologierne "skaber grobund for en permanent rastløshed og anfægter evnen til at være til stede i nuet."¹³⁸ Han mener dermed, at teknologierne kan skabe en art afhængighed, idet medieteknologierne uafbrudt tilbyder en adgang til et utal af virtuelle sociale tjenester, der alle kan fremstå mere interessante end det fysiske rums virkelighed. De computer-medierede interaktive tjenester giver dermed brugeren af disse en mulighed for at undslippe hverdagen for et kort øjeblik, og eks. interagere med andre

¹³⁵ Hjarvard [2005] s.150-152

¹³⁶ Hjarvard [2005] s.151

¹³⁷ Hjarvard [2005] s.151

¹³⁸ Hjarvard [2005] s.152

brugere på brugerens yndlingstjeneste. Den computer-medierede interaktive tjeneste kommer dermed til at fungere som aflastning for brugeren, hvad enten aflastningen sker i form af underholdning, afslapning, spil m.m.¹³⁹ Det sidste nye computer-medierede interaktive initiativ tilbyder brugeren virtuel sex med andre brugere.¹⁴⁰ Disse computer-medierede interaktive tjenester tager dermed den virtuelle intimitet op på et højere niveau, og giver brugeren af disse tjenester en virtuel figur, med hvilken brugeren kan interagere ”fysisk” med andre brugere.

De opgrænsende virkeligheder

Jeg beskrev tidligere i dette kapitel, hvordan jeg anså Albert Schutz’ teori om Mitwelt og Umwelt som interessant i forholdet mellem den virkelige og den virtuelle verden. Jeg finder det spændende at betragte, hvordan disse to verdner lever så tæt, men alligevel ganske adskilt i forhold til hinanden. Således ønsker jeg at beskrive en situation, jeg observerede på debatforummet, jubii.dk, under min research på denne interaktive tjeneste. En bruger fortæller om sit forhold til sin kæreste, og ønsker at de andre brugere kan give råd om det omstridte kæresteforhold.¹⁴¹ Som debatten udvikler sig kommer det frem, at kæresten har været og er voldelig overfor brugeren. Brugeren skriver senere på forummet, at kæresten nu har opdaget, at deres forhold bliver diskuteret på debatforummet, og at brugeren er bange for kærestens reaktion. Da skrider en af de andre brugere af debatforummet til handling og ringer efter politiet. Men her overskrider denne bruger en fin grænse – brugeren træder gennem

¹³⁹ Hjarvard [2005] s.22

¹⁴⁰ Se mere på http://ekstrabladet.dk/sex_og_samliv/article203513.ece. Se endvidere kap. III, s.50

¹⁴¹ Debatten er fra maj 2006, og er senere blevet slettet af debattøren selv.

sin reaktion ud af den virtuelle samtale og ind i den fysiske. Dette blev taget ilde op af en stor del af de andre brugere inklusiv den bruger, der angiveligt skulle være i fare.

Brugeren overskred således grænsen fra Mitwelt og Umwelt, og overskred samtidig andre brugeres grænse mellem den virtuelle og den fysiske virkelighed. Jeg ser dette som et udtryk for, at det sociale fællesskab, der er dannet på den interaktive tjeneste, kan anses som værende af en mere flygtig og anonym karakter. Brugerne kan dermed have en forventning til den interaktive tjeneste om, at der her er mulighed for at diskutere problemstillinger – endda alvorlige problemstillinger – med andre brugere, uden en forventning om fysisk indgriben i deres "Umwelt". Dog sker det, at de to sociale virkeligheder falder sammen, idet brugerne af eks. jubii.dk undertiden mødes i den virkelige verden.¹⁴² Her brydes den fysiske distance, og brugerne får mulighed for at interagere ansigt til ansigt. Samtidig kan de enkelte brugere styrke deres group identity¹⁴³, i og med de gennem det fysiske møde kan dele en fælles oplevelse. Herefter kan endvidere eksistere en fornemmelse af otherness¹⁴⁴ for de uindviede, idet denne gruppe med mødet opnår noget, som andre på jubii's debatforum ikke deltager i.¹⁴⁵

Jeg mener endvidere, at brugerne gennem deres anonymiserende brugernavn har opsat en art virtuel barriere for at beskytte deres back region. Det kan forekomme påfaldende, at individer ønsker at diskutere intime detaljer om deres privatliv med andre, jeg mener dog, at udstillingen af den enkelte brugers back region begrænses i realiteten, da brugeren opstiller en virtuel barriere til sin egentlige back region ved

¹⁴² Se eks. http://debat.jubii.dk/226/Debat-komsammen+i+ODENSE_266566.html?

¹⁴³ Meyrowitz [1985] s.53-55

¹⁴⁴ Meyrowitz [1985] s.54

¹⁴⁵ <http://debat.jubii.dk/showthread.php?p=6982483&page=1>

hjælp af anonymiseringen. Jeg mener således, der er en forskel i arten af back region, i der både kan forekomme en virkelig såvel som en virtuel back region. Interaktionen vil således foregå i middle region, selvom brugere beretter om emner, som normalt ville ligge i back region. Det kan dog udvikle sig til en pinlig situation, hvis en bruger ”møder” en bekendt fra den virkelige verden på en computer-medieret interaktiv tjeneste.¹⁴⁶ Her vil der opstå et brud på den middle region, som brugeren har opstillet, idet anonymiteten bliver brudt, og den egentlige back region bliver synlig for den bekendte.

Den virtuelle sociale værdi

Gennem kapitel III har jeg gennemgået teorier blandet med egne overvejelser på vejen mod at finde den virtuelle sociale værdi. I dette afsnit vil jeg samle op på det foregående, og søge at komme med en mere afgrænset definition af den virtuelle sociale værdi.

Gennem computer-medierede interaktive tjenester er der mulighed for at indgå i en asynkron interaktion en eller flere brugere, hvor den enkelte bruger kan indtage rollen som såvel producent og forbruger. Interaktionen foregår således via den computer-medierede interaktive tjeneste, hvilket skaber et virtuelt miljø, hvor sociale fællesskaber kan udbygges. De computer-medierede interaktive tjenester afhænger af den sociale værdi, som brugere af tjenesten tilfører den med deres indhold. Dermed ser jeg en dualitet i den sociale værdi, idet også brugerne kan ”hente” en social værdi gennem brugen af de computer-medierede interaktive tjenester. Brugeren benytter sig af de computer-medierede interaktive tjenester, for at opfylde et bestemt behov. Dette kan eksempelvis være et behov efter sociale relationer og virtuelle fællesskaber. Af

¹⁴⁶ <http://debat.jubii.dk/showthread.php?threadid=309567>

denne grund mener jeg, brugeren kan logge sig ind på de forskellige interaktive tjenester med en forventning til den virtuelle sociale værdi i et forsøg på at opnå behovstilfredsstillelse på netop dette område.

I kap. II beskriver jeg, hvordan Thomas Ziehe mener, at individet i det moderne samfund forsøger at tilpasse sig tilværelsen på forskellige vis.¹⁴⁷ En af disse metoder til tilpasning er gennem kulturelle orienteringsforsøg, hvor individet forholder sig prøvende til tilværelsen. Ziehe mener, der findes tre forskellige former for orienteringsforsøg, men især subjektivering finder jeg interessant i forhold til de virtuelle sociale fællesskaber. Ved subjektivering stræber individet efter det intime og sociale relationer. Jeg mener, flere brugere netop søger sociale relationer på computer-medierede interaktive tjenester, og gennem de interaktive tjenester får deres behov for sociale relationer opfyldt. Som Sherry Turkle påpeger, så tilbyder den virtuelle verden "experiences that are hard to come by in real life."¹⁴⁸ Turkle mener dermed, at den virtuelle verden og dermed også computer-medierede interaktive tjenester kan tilbyde brugeren af disse en verden af kommunikative muligheder og især sociale relationer, som muligvis ikke vil være brugeren muligt at opnå i det virkelige liv. Stig Hjarvard påpeger endvidere, at "Medierne fremmer den selskabelige og formålsløse snak, hvor alle i princippet har frigjort sig fra deres sociale roller og har lige ret til at tale."¹⁴⁹ Hjarvard mener dermed, at individet kan skille sig af med sit virkelige og fysiske jeg, og gennem de interaktive tjenester få en chance for at indgå på lige fod med andre brugere. Jeg mener ligeledes, dette kan være et incitament for at benytte

¹⁴⁷ Se kap II, s.30

¹⁴⁸ Turkle [1995] s.192

¹⁴⁹ Hjarvard [2005] s.13

sig af de interaktive tjenester, idet individet kan efterlade egen baggrund og endda hele identitet, og starte på ny i den virtuelle verden.

Computer-medierede interaktive tjenester har deres forcer i den umiddelbare og lettilgængelige information samt kommunikation. Det virtuelle univers, der skabes via de computer-medierede interaktive tjenester, finder jeg anderledes end den interpersonelle kommunikation, men alligevel søger den virtuelle interaktion at sidestille sig med den interpersonelle kommunikation – dette gøres eks. ved hjælp af de såkaldte emoticons, der er små, animerede ansigter, der simulerer såvel ansigts- som kropsudtryk. Der forekommer således en para-social interaktion mellem brugerne på computer-medierede interaktive tjenester, idet der skabes en illusion om ansigt til ansigt kommunikation. Jeg mener endvidere, selve mediet – i dette tilfælde den computer-medierede interaktive tjeneste – har en tendens til at blive usynlig i interaktionen. Mediet vil på denne måde fungere som agent for virtuel kommunikation, og tilbyde brugere en mulighed for at interagere med andre.

Via de computer-medierede interaktive tjenester er det muligt at skabe eget netværk af brugere, som Stig Hjarvard betegner som ”de svage bånd”¹⁵⁰. Via de andre brugere kan det enkelte individ søge råd, skulderklap, opsange, trøst, underholdning m.m.. Dette virtuelle netværk er således altid tilgængeligt, og kan benyttes efter behov. Dog stilles der ofte krav til den enkelte bruger, idet det ofte ikke er nok at få, men brugeren skal i stedet også selv bidrage i informationsudvekslingen på de interaktive tjenester. Som eksempel på dette findes det danske fotosite, www.fotokritik.dk, hvor der gives kritik på billeder. På sitet er det dog ikke velset, at brugere udelukkende modtager

¹⁵⁰ Hjarvard [2005] s.190

kritik fra andre, de skal i stedet også selv deltage aktivt og give konstruktiv kritik til andre brugeres billeder.¹⁵¹

Stig Hjarvard påpeger, at "Menneskeligt samvær foregår helt overvejende i selskab med medier."¹⁵² Individet er således efterhånden blevet tilvænnet den nye form for kontakt med andre mennesker – om end dette er via telefon, tv, eller de computer-medierede interaktive tjenester. Individets opfattelse af selskab undergår forandring i mødet med de computer-medierede interaktive tjenester. Individet vender sig i stigende grad mod medierne, når det søger selskab, hvad enten der er tale om et allerede bekendt selskab, eller et fremmed selskab bestående af anonyme individer på interaktive tjenester. Stig Hjarvard mener, vi lever i det selskabelige samfund, idet vi altid er tilgængelige for andre via medier. Denne selskabelighed mener jeg, manifesteres i de mange computer-medierede interaktive tjenester og brugere af disse. Med dette mener jeg, at individet i dag aktivt søger selskab og sociale relationer på interaktive tjenester. Jeg mener således, det primære behov, brugeren søger dækket gennem brugen af computer-medierede interaktive tjenester, er behovet for socialt samvær.

Den virtuelle sociale værdi eksisterer som selve produktet af den interaktive tjeneste – det er på denne måde ikke noget uforudset eller en tillægsværdi, men i stedet en intenderet og central værdi på den interaktive tjeneste. Hvilket behov, den enkelte bruger kan få afdækket på tjenesten, er dog forskellig, idet den vil variere alt efter, hvilke brugere der benytter sig af tjenesten. Imidlertid vil der altid være tale om en social værdi på tjenesterne, idet de interaktive tjenester søger at fremme den sociale interaktion. Det er derfor op til den enkelte bruger at finde netop de interaktive

¹⁵¹ Se www.fotokritik.dk

¹⁵² Hjarvard [2005] s.35

tjenester, som brugeren føler, lever op til dennes behov og ønsker for tjenesten, og derigennem få del af de interaktive tjenesters sociale værdi.

I dette kapitel har jeg søgt at komme nærmere en definition af den virtuelle sociale værdi. Dette har jeg gjort ved at gennemgå teori og sætte denne teori op mod egne tanker samt computer-medierede tjenester. Gennem dette kapitel har jeg let berørt, hvordan individer i medielandskabet har fået en ny tilgang til medier. Dette ønsker jeg yderligere berørt gennem Kapitel V, hvor jeg af denne grund vil beskrive den nye forbruger i medielandskabet.

KAPITEL V

DEN NYE FORBRUGER I MEDIELANDSKABET

I dette kapitel vil jeg berøre det nye behov, computer-medierede interaktive tjenester har skabt hos brugere af disse, og beskrive brugerens nye rolle i medielandskabet. Kapitlet er især inspireret af Peter Kofoed og Jens F. Jensens artikel: "Fremtidens medielandskab: Interaktivt, konvergeret, netværksforbundet og personaliseret". Artiklen omhandler, hvordan medielandskabet bevæger sig fra det passive og massepublikumsorienterede til et interaktivt og personaliseret medielandskab.¹⁵³ Idet mit speciale omhandler de computer-medierede interaktive tjenester, ønsker jeg hovedsageligt at beskrive brugeren i medielandskabet ud fra denne vinkel, men vil samtidig inddrage eksempler fra andre dele af medielandskabet.

¹⁵³ Kofoed et. al. [2005]

Det nye behov i medielandskabet

Medielandskabet i Danmark anno 2006 er i rivende udvikling – det er således ikke usædvanligt for en husstand at have adskillige medier til rådighed, som tv, Internet, mobiltelefon m.m. Brugeren i dagens medielandskab har på denne måde en bred variation af medier til rådighed, og har med disse medier mulighed for konstant at være i kontakt med omverden. Gennem kapitel IV beskrev jeg den virtuelle sociale værdi, der eksisterer på computer-medierede interaktive tjenester. Jeg har gennem kapitel IV således påpeget, hvordan brugeren gennem computer-medierede interaktive tjenester kan interagere med andre brugere og danne sociale fællesskaber med disse brugere. Jeg har beskrevet, hvordan brugeren i det nye medielandskab har mulighed for at opnå socialt fællesskab via et medie. Stig Hjarvard betegner samfundet, som ”det selskabelige samfund”, idet han finder, at medierne lægger op til denne selskabelighed mellem mennesker.¹⁵⁴ De utallige medier, vi omgiver os med, fungerer alle som en kontakt til omverdenen, og Hjarvard mener, at medierne ligefrem har ændret vores sociale adfærd, idet individet i højere grad søger omgang med andre individer via de tilgængelige medier.¹⁵⁵

I kapitel III præsenterede jeg Research Director, Michael Svennevig, og hans teori om, at brugere af et medie har bestemte behov, som de søger dækket gennem brugen af mediet. Disse behov omhandler: afledning, personlige forhold, sociale forhold, personlig identitet, overvågning, forestilling, stimulering samt humørsvingninger.¹⁵⁶ Brugeren benytter sig således af de computer-medierede interaktive tjenester i et forsøg på at få dækket de behov, den enkelte bruger har.

¹⁵⁴ Hjarvard [2005] s.10-12

¹⁵⁵ Hjarvard [2005] s.11

¹⁵⁶ Svennevig [2000] s.658

Brugeren i det nye medielandskab har nu mulighed for hurtigere at tilfredsstille sine sociale behov gennem de computer-medierede interaktive tjenester, hvor der stort set altid er andre brugere, individet kan interagere med og dermed opfylde dette behov. Det enkelte individ skal således stadig være aktivt søgende efter det sociale selskab, men kan i langt højere grad end tidligere umiddelbart let komme i kontakt med andre via Internettet. Ligeledes kan behovet for tryghed, agtelse og selvrealisering ofte tilfredsstilles via interaktive computer-medierede tjenester.

Jeg mener, de computer-medierede interaktive tjenester ligeledes har givet brugeren flere handlingsmuligheder, hvilket kan medføre et behov for disse handlingsmuligheder. Med dette mener jeg, at eksempelvis mobiltelefonen eksempelvis har skabt et behov for hurtig og konstant tilstand af at være i kontakt.

De computer-medierede interaktive tjenester kan ligeledes skabe afhængighed, hvilket jeg mener, kan være en afhængighed af at få sit behov dækket, men samtidig også en afhængighed af de sociale fællesskaber, der kan skabes gennem de interaktive tjenester. Et eksempel på dette kan være den ivrige debattør på et debatforum, som lader sig rive med af debatten og ikke kan afskære sig fra den interaktive tjeneste, og måtte lade sig midlertidigt bortvise fra debatten, så hun kunne få ro til at skrive sit speciale.¹⁵⁷

Men er der tale om nye adfærd, eller er der tale om allerede eksisterende adfærd, som blot ikke er så udbredt i virkeligheden? På computer-medierede interaktive tjenester har jeg observeret adfærd som grupperinger, grove henvendelsesformer og endda

¹⁵⁷ http://debat.jubii.dk/226/Jeg+tager+orlov_277039.html?

mobning. Disse adfærdsmønstre er kendt fra det virkelige liv, men gennem computer-medierede interaktive tjenester finder jeg dem særdeles udbredt. Jeg mener, dette kan have sin årsag i den nedbrudte front- og back region. Brugere på computer-medierede tjenester er ikke underlagt regler gældende i det virkelige liv, hvor det er normen ikke at være grov over for personer, men ikke kender, eller blot kender flygtigt. Ligeledes er handlinger på computer-medierede interaktive tjenester ofte relative konsekvensløse, og brugeren kan i værste fald blive udelukket fra den interaktive tjeneste.

Des mere en teknologi – eller i dette tilfælde tjenester – bliver udbredt, des mere bliver den accepteret af og en del af samfundet. Som et eksempel på dette har mobiltelefonen skabt et behov, som ikke var til stede før mobiltelefonens indtog. Mobiltelefonen har skabt et behov for altid at kunne kontaktes og være i stand til at kontakte andre – såvel via telefonopkald som via sms. De computer-medierede tjenester kan ligeledes skabe et behov for umiddelbar social interaktion og deltagelse i virtuelle fællesskaber. Tiden legaliserer dermed de nye medier, og skaber med tiden et behov for medierne.

Brugeren i medielandskabet har en lettere tilgang til behovstilfredsstillelse, som især kan findes gennem de computer-medierede interaktive tjenester. Dette leder mig hen til spørgsmålet, om den virtuelle sociale værdi nok til at tilfredsstille behovet for socialt samvær også på det fysiske plan, eller er det endnu et behov for kontakt skabt gennem fremkomsten og brug af mediet? Gennem brug af de computer-medierede tjenester kan brugeren få tilfredsstillet behov, som netop de interaktive tjenester kan tilfredsstille. Gennem de interaktive tjenester er det muligt at etablere ”svage bånd”¹⁵⁸, dvs. bekendtskaber af overfladisk karakter, men som ofte er af anseelig mængde, og

¹⁵⁸ Hjarvard [2005] s.190

kan sikre brugeren tilgang til ny viden. Ligeledes kan der også opstå ”stærke bånd” på de interaktive tjenester, hvad enten der er tale om dybe venskaber eller kærlighedsforhold. Jeg mener dog ikke, de stærke bånd kan forblive udelukkende gennem kontakt via de interaktive tjenester. I stedet vil brugerne ofte søge at mødes i virkeligheden, for derigennem at pleje de stærke bånd.¹⁵⁹ Stig Hjarvard påpeger, at ”Moderne medier simulerer den fysiske verden og illuderer sociale omgangsformer”¹⁶⁰ Den interaktive tjeneste tilbyder dermed en virtuel social værdi, der mimer virkeligheder, og kan tilfredsstille det umiddelbare behov for socialt samvær. Individet vil dog stadig have et behov for at pleje de stærke bånd i virkeligheden, mens de virtuelle sociale fællesskaber vil stå som en forlængelse af vores fysiske sociale liv.

Brugerens rolle i interaktionssituationen

I artiklen ”Læserens rolle” beskriver Umberto Eco, hvordan en skreven tekst får sin mening i samspil mellem forfatter og læser. Eco mener, læseren vha. sin grammatiske kompetence og leksikalske viden skal udfylde de tomme pladser i teksten og derudfra danne mening af teksten. Eco mener, teksten lever af ”den merværdi af mening som modtageren tilfører den...”¹⁶¹, og teksten er derfor ufuldendt, før læseren giver den mening. Jeg finder Umberto Ecos betragtninger om denne balance mellem forfatter, tekst og læser interessant i dette speciales sammenhæng, idet det er gennem de computer-medierede interaktive tjenesters strøm af kommunikationsudveksling, den virtuelle sociale værdi kommer til udfoldelse. Dermed finder jeg det nødvendigt også

¹⁵⁹ http://debat.jubii.dk/226/KBH+brunch+for+pigerne+d+7+okt_388620.html?

¹⁶⁰ Hjarvard [2005] s.52

¹⁶¹ Eco [1981] s.180

at belyse brugerens rolle i den kommunikationssituation, der forekommer på de interaktive tjenester.

Den computer-medierede interaktive kommunikation er i sig selv en kompleks størrelse – der er ingen skarpt opdelte kommunikationsformer, hvor afsender-modtager forholdet på forhånd er fastlagt. I stedet findes der på computer-medierede interaktive tjenester et kompleks mønster af afsendere, modtagere og producenter – roller der kan indtages på skift af alle deltagere i den computer-medierede kommunikations- og informationsudvekslingen.

Umberto Eco mener, at det ”at generere en tekst vil sige at bringe en strategi i anvendelse, som også regner med andres træk”¹⁶². Således forstået har forfatteren en strategi med teksten, i gennem hvilken forfatteren er nødsaget til at danne sig en modellæser, der er modtageren af teksten. Forfatteren af en tekst skal og vil dermed altid have en modellæser i tankerne, når denne udformer det tekstlige indhold. En bruger af en computer-medieret interaktiv tjeneste vil ofte ligeledes producere en tekst via tjenesten, og må ligeledes tage hensyn til de kommunikative barrierer, der eksisterer ved interaktion gennem computer-medierede interaktive tjenester. Herunder det manglende nonverbale udtryk, hvilket brugeren kan afhjælpe ved brug af forskellige emoticons¹⁶³.

Brugeren må endvidere tage hensyn til den gældende kommunikationssituation. De computer-medierede interaktive tjenester har dog flere mulige

¹⁶² Eco [1981] s.182

¹⁶³ Emoticons (eller smileys) er små figurer, der kan simulere ansigtsudtryk såvel som følelsesmæssige udtryk.

kommunikationssituationer: Den synkron en-til-en chat, den asynkron en-til-mange diskussion, samt den asynkron en-til-en diskussion – alle kommunikationssituationer der kan forekomme med på forhånd kendte personer eller ukendte brugere af den computer-medierede interaktive tjeneste. Forfatteren af en tekst til en interaktiv tjeneste skal dermed tage højde for, hvilken kommunikationssituation denne befinder sig i, og tilrettelægge teksten herefter.

Umberto Eco mener, en tekst kan lukkes i grader alt efter, hvor snæver modellæseren er. Teksten lukkes ved at indsnævre tolkningsmulighederne, men samtidig vil teksten kræve en bl.a. leksikalsk kompetence fra læseren, hvis denne skal være i stand til at danne mening fra teksten. En lukket tekst vil have få tomme pladser til fri tolkning, mens en åben tekst vil lade en del stå hen i det ikke sagte, for på den måde at henlægge tolkningsinitiativet til læseren.¹⁶⁴ På computer-medierede interaktive tjenester er det dog langt den største del af de producerede tekster, der er lukkede, idet teksten ofte er henvendt til en række af forfatteren ukendte læsere. Dog er der eksempler på, at brugere, der deler en fælles oplevelse, kan lukke en tekst, så den rammer en specifik gruppe af brugere, der er familiære med tekstens indhold¹⁶⁵.

Ligesom forfatteren af en tekst danner sig en modellæser, danner læseren sig ligeledes en modelforfatter. Læseren af teksten danner sig gennem læsningen af teksten en forestilling om forfatteren – herunder hensigten med teksten, forfatterens køn, baggrund, nationalitet mm. Denne modelforfatter er ligeledes fremtrædende på computer-medierede interaktive tjenester, idet der ofte er tale om for læseren forholdsvist ukendte og anonyme forfattere. Den enkelte læser vil dermed danne et

¹⁶⁴ Eco [1981] s.180

¹⁶⁵ <http://debat.jubii.dk/showthread.php?p=6982483&page=1> Se endvidere kap. IV s. 83

indtryk af forfatteren gennem tekstens form og indhold, hvor eksempelvis stavningen kan lede læseren hen til en fejltolkning af forfatteren.

Jeg mener, tekstsamarbejdet foregår forholdsvis ubevidst, men at såvel læser som forfatter gør sig overvejelser om henholdsvis modelforfatter og modellæser inden eller mens disse gennemgår deres tekst. På computer-medierede interaktive tjenester stopper tekstsamarbejdet dog ikke med den ene sendte tekst. Tekstsamarbejdet vil ofte vende, så rollerne mellem forfatter og læser skifter. Læserens rolle på computer-medierede interaktive tjenester er af denne grund ikke udelukkende envejs, men i høj grad tovejs, hvor læser og forfatterrollen til stadighed smelter mere sammen. Dermed er det svært at bibeholde Ecos termer, læser og forfatter, men i stedet benytte termen, "bruger", om forbrugeren af de interaktive tjenester.

Brugeren af den interaktive tjeneste skal dog stadig danne mening af andre brugeres tekster, og tolke teksten ud fra de tomme pladser teksten efterlader. Jeg mener dermed, at tekstsamarbejdet stadig kræver en del opmærksomhed fra såvel læser som forfatter, for at undgå mistolkninger af den medierede tekst.

Modellæseren på en computer-medieret interaktiv tjeneste kan dog være svær at indsnævre, idet der ofte er tale om en en-til-mange kommunikationssituation. Med dette mener jeg, at teksten ikke nødvendigvis kan falde i alles smag, og derfor være genstand for fejltolkninger – dette ses ofte i forhold til brugen af sarkasme, der er svært at tolke på skrift. Jeg finder dette interessant, netop fordi der ofte forekommer konflikter på især interaktive debatfora. Jeg mener, disse konflikter dermed kunne være genstande for fejltolkninger af teksten af læsere, der falder uden for forfatterens modellæser.

Den aktive bruger

I Peter Kofoed og Jens F. Jensens artikel¹⁶⁶ argumenteres der for, at indholdet i medielandskabet ikke længere blot er en passiv strøm af tilgængeligt medieret information. Indholdet bliver i stedet i stigende grad interaktivt, og opfordrer på denne måde brugeren til at deltage aktivt i informationsflowet. Et eksempel på dette er NORDJYSKE Medier, der som noget helt nyt har oprettet et site, www.ditcentrum.dk, hvor brugere kan debattere, fremvise private billeder, blogge, skrive nyheder m.m. NORDJYSKE Medier benytter sitet tværmedielt, idet de anvender den brugerproducerede information på sitet i de ålborgensiske gratisaviserne, CentrumMorgen og CentrumAften. Brugernes informationsudveksling tages på denne måde ud af sin computer-medierede kontekst og sættes i en avis, der ikke blot læses af brugere af www.ditcentrum.dk, men ligeledes af "almindelige" borgere i Aalborg og omegn.

Brugeren er således i højere grad end før aktivt medvirkende i at indhente og producere indhold i medielandskabet. Brugeren skal på denne måde nu selv tage stilling til, til hvilken grad de ønsker at medvirke i informationsudvekslingen. Som nævnt i kapitel III¹⁶⁷, mener jeg, der i computer-medierede interaktion i høj grad er tale om, at brugeren fremviser egen selvfremsstilling, samtidig med brugeren udfordrer andre brugere gennem dialog, hvilket i høj grad aktiv deltagelse fra den enkelte bruger. I det omtalte tilfælde er brugere af den interaktive tjeneste ikke den

¹⁶⁶ "Fremtidens medielandskab: Interaktivt, konvergeret, netværksforbundet og personaliseret", [2005]

¹⁶⁷ Se Kap III, s.46

eneste læser, idet brugeren ligeledes må inddrage læserne af gratisavisen i sin tekststrategi. Brugeren udfordrer dermed ikke udelukkende andre brugere på den interaktive tjeneste, men skal også søge at udfordre læserne af gratisavisen.

Det sociale liv i medielandskabet

Stig Hjarvard mener, individet efterhånden er blevet afhængige af medier.¹⁶⁸ Medierne er blevet en del af vores hverdag, og gør os i stand til altid at kunne kontaktes og kontakte andre. Hjarvard betegner dagens samfund, som ”det selskabelige samfund”, idet han finder, at individet i stigende omfang søger kontakt og samvær i og gennem medier.¹⁶⁹ Individet søger således selskab gennem medierne om end det bare for at slappe af foran tv’et, hvor selskabet kan bestå af karaktererne i en tv-serie. Ligeledes søger individet selskab med andre mennesker gennem computer-medierede interaktive tjenester, hvor individet selv kan bestemme, hvilken form for selskab denne ønsker.

Det manipulerede samvær

Stig Hjarvard mener, brugeren nu er i stand til at manipulere med eget selskab gennem medierne. Med dette mener Hjarvard, at brugeren eks. med tv’et kan zappe sig til en optimal oplevelse.¹⁷⁰ Brugeren kan således zappe væk fra en tv-kanal, hvis den ikke lever op til brugerens forventninger og ønsker. Computer-medierede interaktive tjenester giver ligeledes brugeren mulighed for at manipulere med sit

¹⁶⁸ Hjarvard [2005] s.11

¹⁶⁹ Hjarvard [2005] s. 10

¹⁷⁰ Hjarvard [2005] s.22-23

sociale samvær. Brugeren kan således selv bestemme, hvilke interaktive tjenester denne vil benytte sig af, og har mulighed for at klikke sig videre, hvis det sociale samvær via de interaktive tjenester ikke lever op til forventning. De asynkrone interaktive tjenester giver endvidere brugeren mulighed for at kontrollere sin kommunikation, i og med brugeren har mulighed for at tage sig tid til at nøje at overveje og formulere sine kommunikative bidrag på den interaktive tjeneste. Der foreligger på denne måde en mulighed for brugeren for at optimere kommunikationssituationen, som ikke foreligger i en ren ansigt-til-ansigt kommunikation. Brugeren kan således manipulere med mediet, og kan dermed skabe et optimalt samvær med og igennem medierne.

Brugerens kompetencebehov

Tidligere i dette kapitel beskrev jeg, hvordan læseren af en tekst ifølge Umberto Eco bør besidde en række kompetencer, før læseren kan tolke teksten. Eco mener således, der forekommer et samarbejde mellem læserens på forhånd tilegnede kompetencer og tekstens indhold. Dette samarbejde skal gennem læsningen munde ud i en tolkning og forståelse af teksten, idet teksten først aktualiseres i mødes med læseren.¹⁷¹ Eco mener, en læser bør besidde en række kompetencer, der skal hjælpe denne i tekstsamarbejdet. Disse kompetencer drejer sig, ifølge Eco, bl.a. om grammatiske og sproglige kompetencer, samt leksikalsk viden. Eco mener dermed, læseren benytter sig af disse kompetencer, foruden hvilke den rette tolkning af teksten vil gå tabt.

¹⁷¹ Eco [1981] s.178-186s

Lektor Jan Foght Mikkelsen har ligeledes beskrevet, hvordan en modtager af en tv-tekst bør besidde en række kompetencer, så denne er i stand til at afkode tv-teksten.¹⁷² Han mener, modtageren bør besidde en verbal- og billedsproglig kompetence, en filmsproglig kompetence, en kommunikativ kompetence, samt en kulturel kompetence. Disse forskellige kompetencer skal medvirke til, at modtageren kan afkode tv-tekstens budskab.

Umberto Eco og Jan Foght Mikkelsen mener dermed begge, at en modtager af information bør besidde bestemte kompetencer, før denne kan være fuldt i stand til at afkode indholdet. I kapitel III beskrev jeg, hvordan brugeren af computer-medierede interaktive tjenester ligeledes bør være i besiddelse af en række kompetencer, før brugeren kan afkode de medierede informationer. Interaktive tjenester består af en informationsudveksling, hvor brugere på skift tager tur til at bidrage med indhold på tjenesten. Der sker dermed en kollektiv udvikling af teksten, som den enkelte bruger skal danne mening ud fra.

Umberto Eco påpeger, at teksten først får sin fulde mening gennem den merværdi af mening, som læseren af teksten tilføjer den – ligeledes vil den computer-medierede interaktive tjeneste være en skal af flatus vocis¹⁷³ uden den merværdi af mening, som tilføjes gennem de forskellige brugere af tjenesten. På de interaktive tjenester sker der, gennem kollektivt bidrag til teksten, en løbende udvikling af teksten. Den enkelte bruger eksisterer således ikke blot som en læser af teksten, men kan ligeledes bidrage med indhold og derigennem udvikle teksten. Brugere af de interaktive tjenester bør derfor være i stand til at danne et overblik over de mange bidrag i

¹⁷² Mikkelsen [1994]

¹⁷³ Eco [1981] s.178

informationsudvekslingen, og gennem dette overblik danne mening af den fulde tekst.

Interaktionen på interaktive tjenester lader ofte en del stå hen i det uvisse om andre brugere. Den enkelte bruger kan ikke høre andres brugeres stemmeleje, ansigtsudtryk, eller endda vide hvilket køn, de har. Dette efterlader en del tomme pladser, som brugeren selv må søge at fylde ud. Jeg oplever, som før beskrevet, især sarkasme, som et af de områder, der oftest bliver misforstået, idet brugere har svært ved at bedømme en andens brugers oprigtighed gennem den skriftlige interaktion. Brugere af de interaktive tjenester skal dermed kunne danne overblik over de enkelte brugere gennem deres skriftlige interaktion på de computer-medierede tjenester. Samtidig skal brugeren selv forsøge at give mening i informationsudvekslingen, og give andre brugere mulighed for at danne mening af teksten.

Kontrollen over medierne

Stig Hjarvard mener, brugen af medier har bevæget sig fra at være socialt brug til nu at blive mere individualiseret.¹⁷⁴ Hjarvard begrundet dette med det omfang af medier, vi i dag omgiver os med – vi har således ofte ikke bare en computer, et fjernsyn, en telefon osv., men har efterhånden multipliceret antallet af disse medier i vores omgivelser. Hjarvard mener dermed, at den enkelte bruger har fået mere magt over eget medieforbrug, der ikke længere vil foregå på andres præmisser. Jeg mener som Hjarvard, den sociale kontrol er blevet mere individualiseret, men mener ligeledes, at selve forbruget af medierne er blevet mere kontrolleret af den enkelte bruger. Brugeren i dagens medielandskab har således i stigende grad fået indflydelse på,

¹⁷⁴ Hjarvard [2005] s.25

hvad denne ser og får ud af medieforbruget. De computer-medierede interaktive tjenester lader således brugeren fungere som indholdsproducent, og aftager af information.

Brugeren af medier efterhånden er blevet vænnet til at have en stor del af kontrollen over medierne. Der er stadig medier, som eks. radioen, der i stor grad er styret af producenten, men medier som tv og Internet lader i stigende grad brugeren af disse medier komme til orde. Interaktivt tv er således ved at være udbredt, og ofte ses reklamer for dette, hvor brugeren eks. kan spole frem og tilbage i det pågældende program og endvidere se ting i slowmotion.¹⁷⁵ De mange interaktive tjenester giver ligeledes brugeren mulighed for at udvælge netop de tjenester, den enkelte bruger finder, dækker dennes behov. På de interaktive tjenester kan brugeren selv deltage aktivt i informationsudvekslingen, og selv medvirke til at forme interaktionen, som dette ønsker.

Jeg mener på denne måde, brugere i medielandskabet har fået større kontrol med hvad, hvornår og hvordan, de vil have. Brugernes medieforbrug er ikke længere styret af indholdsproducenter, men i stedet kan den enkelte bruger selv tage stillingen som indholdsproducent og derigennem styre eget medieforbrug efter eget behov og ønsker. Brugere på de computer-medierede interaktive tjenester har dermed mulighed for selv at forme sit virtuelle sociale liv gennem den gensidige interaktion på tjenesterne. Hvis en interaktiv tjeneste ikke lever op til forventningen, kan brugeren nemt forlade den pågældende tjeneste, og søge et nyt virtuelt fællesskab på en anden interaktiv tjeneste.

¹⁷⁵ Viasat tilbyder eks. det, de kalder for fremtidens tv. Se mere på <http://www.viasat.dk/system/vsp/introduktion.htm>

KAPITEL VI

KONKLUSION

Gennem dette speciale har jeg gennem teoretisk diskussion søgt at afdække et område af computer-medierede interaktive tjenester og brugere af disse tjenester. De forrige kapitler har hver været et led i mit forsøg på at afdække den fremsatte problemformulering. I dette kapitel vil jeg fremføre min konklusion på specialet og min indledende problemformulering, der lød: ”At undersøge egen fremsatte hypotese om eksistensen af en virtuel sociale værdi på computer-medierede interaktive tjenester. Herunder hvilken betydning den virtuelle sociale værdi har for individet og den medierede sociale interaktion.”

Individet i medielandskabet

Gennem kapitel II søgte jeg at identificere individet i det moderne samfund. I kapitlet berettede jeg om, hvordan der med sekulariseringen og traditionernes fald er skabt et tomrum, som nu er op til det enkelte individ at fylde ud. Individet skal til stadighed søge at tilpasse sig samfundet, hvilket sker gennem forskellige reaktionsmønstre. Et

af disse er det kulturelle orienteringsforsøg, subjektivering, hvor individet søger intimitet og nærhed. Dette behov kan i stigende grad dækkes på de computer-medierede tjenester, hvor den enkelte bruger let kan komme i kontakt med andre brugere. På de interaktive tjenester kan individet danne adskillige "svage bånd", og dermed få adgang til information, som ikke vil være umiddelbar tilgængelig gennem individets virkelige "stærke bånd". Gennem gensidig interaktion kan de svage bånd plejes, og kan ligeledes udvikle sig til stærke bånd, som dog oftest også vil medføre interpersonel interaktion.

Individet i det moderne samfund danner ikke længere erfaringer udelukkende på egen hånd i den fysiske verden, men søger i høj grad mod medierne, hvor individet kan opnå sekundære erfaringer. De sekundære erfaringer er ikke oplevet på egen hånd, men er i stedet et resultat af andres erfaringer, som det enkelte individ optager gennem dets identitetsdannelse. Individet kan gennem computer-medierede tjenester optage sekundære erfaringer, og endvidere selv afprøve egne indhentede erfaringer på tjenesterne. De sekundære erfaringer kan dog være af amoralsk og urealistisk karakter. På de interaktive tjenester kan individet handle uden konsekvenser, og dermed afprøve egne erfaringer, men faren ved de sekundære erfaringer opstår først, hvis individet afprøver disse i virkeligheden.

De computer-medierede interaktive tjenester giver endvidere individet mulighed for at få adgang til information, som i den virkelige verden ville ligge uden for individets rækkevidde. Unge har på de interaktive tjenester adgang til informationer, der i den virkelige verden ville være forbeholdt voksne. Ligeledes kan voksne via de interaktive tjenester få et indblik i de unges interaktioner. Dette har resulteret i en "all-age" rolle, hvor unge og ældres roller aldersmæssigt flyder sammen.

På de computer-medierede interaktive tjenester er der mulighed for at optræde anonymt, hvilket giver brugeren mulighed for at fralægge sig sin virkelige identitet, og gennem de interaktive tjenester udforske nye identiteter. Dette giver brugeren potentiel adgang til informationer, som ikke umiddelbart matcher individets virkelige identitet. Individet kan således iscenesætte sig selv, men kan ligeledes udfordre andre brugere til samspil via gensidig interaktion. Anonymiteten kan benyttes som en virtuel barriere for på denne vis at beskytte egen back region. Ved hjælp af anonymiteten kan brugeren således udveksle erfaringer fra egen back region. De andre brugere vil dog aldrig få en reel indsigt i brugerens back region, idet brugeren gennem anonymitet fastholder en middle region, og dermed slører egen back region. Anonymiteten kan på denne vis hjælpe den enkelte bruger med at drøfte personlige ting med andre (fremmede) brugere uden at skulle afsløre sin identitet og stå til ansvar for sine udtalelser i det virkelige liv.

Den virtuelle sociale værdi

Computer-medierede interaktive tjenester lægger rum til sociale relationer. Via de interaktive tjenester er det på denne måde muligt for den enkelte bruger at danne virtuelle fællesskaber. Brugeren kan på de interaktive tjenester aktivt søge sociale relationer, og på denne måde få dækket et behov for socialt samvær.

De computer-medierede interaktive tjenester giver den enkelte bruger mulighed for at opretholde et socialt fællesskab på tværs af fysiske barrierer, og åbner dermed op for, at brugeren kan udvide eget sociale liv med andre individer, der ikke umiddelbart vil være tilgængelige i den virkelige verden. De interaktive tjenesters anonyme modalitet er en medvirkende faktor til, at brugere kan danne fællesskaber på tværs af sociale uligheder, køn, alder m.m. Den enkelte bruger kan gennem de interaktive tjenester

således få adgang til en verden mulige sociale relationer, der alle kan bidrage med informationer, der ligger ud over de tilgængelige informationer i den virkelige verden.

Brugeren af de interaktive tjenester kan indgå i sociale fællesskaber på tjenesterne. Her foregår et gensidigt samspil, hvor brugerne på skift udfordrer hinanden til interaktion. Den medierede kommunikation foregår oftest skriftligt, og brugeren må således tage hensyn til de andre brugere i udformningen af teksten. Tekstsamarbejdet foregår gensidigt brugerne i mellem, da der sker en kollektiv udvikling af teksten gennem den løbende interaktion. Frembringelsen af teksten sker på denne måde i samarbejde med andre brugere.

Brugere kan benytte sig af de computer-medierede interaktive tjenester for at få afdækket et bestemt behov. Dette kan være behov for underholdning, afledning fra hverdagen, støtte m.m. Fælles for disse behov er dog, at de søges afdækket i et socialt rum. Brugeren får dermed mulighed for at tilfredsstille et behov for socialt samvær, men kan ligeledes benytte de interaktive tjenester til at optimere dette samvær. Brugeren kan således selv vælge, hvilke interaktive tjenester denne vil benytte sig af, og blot lukke den pågældende tjeneste hvis denne ikke lever op til brugerens forventning.

De computer-medierede interaktive tjenester tilbyder brugeren en virtuel verden, hvorigennem brugeren kan skabe sociale relationer. De interaktive tjenester mimer virkeligheden, og tilbyder brugeren en virtuel social værdi, som består som tillæg til de virkelige sociale relationer. De interaktive tjenester kan således fungere som udvidelse af de fysiske relationer, hvorigennem individets sociale liv bliver forlænget

med et virtuelt socialt liv, og hvor interaktionen med andre individer er computer-medieret.

Jeg vil således fastholde min hypotese om en virtuel social værdi, der fungerer som det primære produkt på computer-medierede interaktive tjenester. Den virtuelle sociale værdi åbner op for en verden af mulige sociale relationer, og det virkelige sociale liv bliver gennem computer-medierede interaktive tjenester forlænget med et virtuelt socialt liv. Den enkelte bruger kan på denne måde forvente en social værdi, når denne benytter sig af de interaktive tjenester, og gennem tjenesterne skabe sociale fællesskaber med andre brugere. Den virtuelle sociale værdi er således tæt knyttet til brugerne af tjenesten, da det er disse brugere, der selv er medvirkende til at forme den virtuelle sociale værdi på den interaktive tjeneste.

LITTERATURLISTE

Aarseth, Espen [1994]: "Virtuell virkelighet og retorikk: En kritikk av virtualitetsbegrepet"
i Patrick J. Coppock et al.: Velkommen til den Virtuelle Virkelighet:
Nedtegnelser fra et tverrfaglig seminar ved universitetet i Trondheim.
Trondheim: Sosialantropologisk inst., 1994, s. 225-37.

Bordewijk, J. & Kaam, B. [1986]: "Towards a new classification of Tele-Information
Services" *Intermedia*, Vol.14 (1)

Christensen, Lars H. (red) [2004]: "Interaktivt tv... vent venligst... - 11 bidrag til forståelse
af tv's digitale merværdi" FISK-serien 6, 2004 Forfatterne og Aalborg
Universitetsforlag

Drotner, Kirsten [1999]: "Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab"
1. udgave, 1. oplag, 1999, Borgens Forlag

- Eco, Umberto [1981]: "Læserens Rolle" i Værk og Læser, ed. Olsen & Kelstrup
København Borgens Forlag 1981
- Giddens, Anthony [1996]: "Modernitet og Selvidentitet" Hans Reitzels Forlag 1996
- Goffman, Erving [1992]: "Vore rollespil i hverdagen" Hans Reitzels Forlag 1992
- Hjarvard, Stig [2005]: "Det Selskabelige Samfund – Essays om medier mellem mennesker"
Forlaget Samfundslitteratur, 2. udgave, 2005
- Horton, D. & Wohl, R. [1997]: "Massekommunikation og Parasocial Interaktion: Et indlæg
om intimitet på afstand" i MedieKultur nr. 26, 1997 (s.27-39)
- Jensen, Jens F. (red.) [1999]: "Internet World Wide Web Netværskommunik@tion – Om
netmedier, netkulturer, beboede 3D virtuelle verdener og meget mere..." FISK
serien 4, 1999 Forfatterne og Aalborg Universitetsforlag
- Kierkegaard, Søren [1989]: "Frygt og bæven Sygdommen til Døden Taler" Det Danske
Sprog- og Litteraturselskab: Borgen, cop. 1989
- Kofoed, Peter et. al. [2005]: "Fremtidens medielandskab: Interaktivt, konvergeret,
netværksforbundet og personaliseret" Nyhedsbrev om brugercentreret
interaktivt digitalt tv, vol. 5, 2005
<http://www.indimedia.dk/download/5.printvenligt.pdf>
- Lübcke, Poul (red.) [1983]: "Politikens filosofi leksikon", Politikens Forlag, 1983

- Meyrowitz, Joshua [1985]: "No Sense of Place – The Impact of Electronic Media on Social Behavior" Oxford University Press, 1985
- Meyrowitz, Joshua [1997]: "Tre paradigmer i medieforskningen" i MedieKultur nr. 26, 1997 (s.56-69)
- Mikkelsen, Jan Foght [1994]: "Pragmatisk receptionsteori" i: Lennard Højbjerg (red): "Reception af levende billeder", Akademisk Forlag, 1989 og 2. udg. 1994
- Nielsen, Pia D. et. al [2004]: "Fastholdelse af seere gennem digitalt interaktivt TV" Upubliceret projektrapport, Aalborg Universitet, 2004. Findes online på www.aub.aau.dk
- Nielsen, Pia Dalsgaard [2005]: "Interaktive Oplevelser" Upubliceret projektrapport, Aalborg Universitet, 2005. Findes online på www.aub.aau.dk
- Nietzsche, Friedrich [1973]: "Antikrist" 1973
- Qvortrup, Lars [1998]: "Det hyperkomplekse samfund" Gyldendal
- Rheingold, Howard [2000]: "The Virtual Community – Homesteading on the Electronic Frontier" First MIT Press edition, 2000
- Schrøder, Kim et. al.: "Researching Audiences" Schrøder, Kim, Drotner, Kirsten, Kline, Stephen og Murray, Catherine, Oxford University Press Inc., 2003

Schutz, Alfred [1975]: "Hverdagslivets Sociologi" 1975, Hans Reitzels Forlag

Secher, Claus [1993]: "Modernitet og modernisme - i: Kultur og Idéhistorie : en essaysamling til BDI-uddannelsen" [ed] Nan Dahlkild ; [ed] Erland Munch-Petersen ; [ed] Anders Ørom. - København: Danmarks Biblioteksskole, 1993. s. 177-192

Steuer, Jonathan [1995]: "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence" i "Communication in the Age of Virtual Reality" Frank Biocca (red), Mark R. Levy (Red) Lawrence Erlbaum Associates, 1995 (s.33-56)

Svennevig, Michael [2000]: "Needs, not nerds: researching technological change" i International Journal of Advertising, nr. 19

Sørensen, Torben Berg [1997]: "Sociologi i hverdagen – Indføring i nyere gruppesociologi" Forlaget Gestus, 3. oplag 1997

Turkle, Sherry [1995]: "Life on the Screen – Identity in the Age of the Internet" Simon & Schuster, 1995

Wellman, Barry [1997]: "An Electronic Group is Virtually a Social Network" i "Culture of the Internet" Sara Kiesler (red) Lawrence Erlbaum Associates, 1997 (s.179-205)

Ziehe, Thomas [1989]: "Ambivalsenser og Mangfoldighed" Politisk Revy, 1989

Websites

Wikipedia – online opslagsværk:

www.wikipedia.org

Danmarks Statistik:

<http://www.statistikbanken.dk/statbank5a/default.asp?w=1280>

Artikel fra Ekstrabladet:

http://ekstrabladet.dk/sex_og_samliv/article203513.ece

Debat-eksempler fra www.debat.jubii.dk:

<http://debat.jubii.dk/index.php>

http://debat.jubii.dk/226/Debat-komsammen+i+ODENSE_266566.html?

<http://debat.jubii.dk/showthread.php?p=6982483&page=1>

<http://debat.jubii.dk/showthread.php?threadid=295086>

<http://debat.jubii.dk/showthread.php?threadid=309567>

http://debat.jubii.dk/226/Jeg+tager+orlov_277039.html?

http://debat.jubii.dk/226/Gamle+debat%F8rer+vs+nye_374915.html?

http://debat.jubii.dk/258/Pr%E6sentationstr%E5d_107900.html?&page=7

http://debat.jubii.dk/226/KBH+brunch+for+pigerne+d+7+okt_388620.html?

Viasats hjemmeside:

<http://www.viasat.dk/system/vsp/introduktion.htm>

Red Light Center – virtuelt sexmiljø:

<http://redlightcenter.com/flashtour.asp>

Alle hjemmesider er sidst besøgt d.20. september 2006