

Institut for Informations- og Medievidenskab, Århus Universitet

Fordybelsesprojekt, 4. semester 2007

7. juni 2007

Second Life

Livet i en anden verden



Vejleder:

Søren Pold

Skrevet Af:

Thomas J. Kristensen (20011328)

Andreas Jespersen (20051337)

Indledning	4
Problemformulering.....	4
SL – en online (spil)verden	6
Tekniske egenskaber ved SL	8
Elementer i SL	8
Avatar.....	8
Objekter og Bots	10
Konstruktion	11
Navigation.....	11
Kommunikation	12
SL som en tekstuel verden	14
To perspektiver	19
Det sociale niveau af SL	22
Talehandlinger	22
Social samhandling i SL	25
Bevidste og ubevidste udtryk.....	26
Line og face.....	28
Sociale roller – Grupper og Events	28
Sociale rammer i SL.....	31
Delkonklusion	33
Det konstruerende niveau.....	35
Udbyder vs. Bruger.....	36
SL som et marked	39
Terms of service for brugen af SL	41
Tekniske vilkår for konstruktion.....	43
Delkonklusion	45
Mødet mellem det sociale og konstruerende.....	47
Konklusion	50
Litteraturliste.....	52

Figurliste.....	53
Bilag 1.0 – Forsøg med bump.....	54

Tegn inkl. mellemrum i opgaven: 97.876

Svarende til ca. 40,8 normalsider á 2.400 tegn.

Andreas Jespersen er ansvarlig for: s. 22-34

Thomas Kristensen er ansvarlig for: s. 35-46

Indledning

Den virtuelle verden Second Life, herefter omtalt SL, har i den seneste tid formået at tiltrække overordentlig stor opmærksomhed i medierne. Flere og flere virksomheder og institutioner hopper med på bølgen og opretter sig derinde. Samtidig er antallet af brugere nærmest eksploderet, da rigtig mange er nysgerrige efter at finde ud af hvad denne virtuelle verden har at byde på.

Meningerne er meget delte i forhold til nyhedsværdien og det revolutionerende ved SL. På den ene side ser vi folk, der er udprægede kritiske og mener at SL ikke er andet end en udvidelse af chat og messenger, som vi kender det. Samtidig mener disse kritiske røster at det opgivne antal brugere er misvisende fordi langt de fleste er engangsbrugere, der udelukkende opretter sig for at snuse til SL og disse bliver hurtigt inaktive. Antallet af aktive brugere er, efter deres mening, således ikke imponerende. På den anden side af spektret har vi de mere entusiastiske og optimistiske, der mener at SL er en helt ny hybrid af medier, der skaber nye muligheder for interaktion og læring og potentielt kan vise os vejen til en fremtidig udgave af Internettet. Ifølge skaberen, Philip Rosedale fra Linden Lab, er formålet med SL at give brugerne mulighed for at realisere ting, som de ikke normalt vil være i stand til i den virkelige verden. Endvidere mener Philip Rosedale, at det unikke ved SL er at langt størstedelen af dets objekter er skabt af brugerne. Linden Labs har først og fremmest leveret en platform, og det er således brugerne, der har indflydelse på hvordan verdenen skal udvikle sig og se ud i fremtiden.

Vi vil i opgaven undersøge SL ved på egen hånd at opleve den virtuelle verden og derigennem nå frem til, hvorvidt Linden Lab virkelig er kommet frem til et revolutionerende nyt værktøj i online kommunikation. I et kendt citat fra kultfilmen ”The Matrix”, der også omhandler en simuleret verden, siger karakteren Morpheus ” *Unfortunately, no one can be told what the Matrix is... You have to see it for yourself.* ” det vil vi således gøre ved at begive os ind i Second Life...

Problemformulering

På trods af at grafikken i SL ikke er særligt detaljeret, sammenlignet med andre online-verdener såsom World of Warcraft, bliver mange brugere alligevel tiltrukket af SL. Desuden er det for mange nybegyndere besværligt at bruge SL, og ofte oplever brugerne problemer med hastigheden når programmet afvikles.

I denne sammenhæng ønsker vi at analysere, hvad det er, der motiverer brugere over hele verden til at benytte SL. Dette har ledt os frem til følgende spørgsmål:

Hvilke muligheder har brugeren af SL for at skabe og modulere sin egen online selvfremstilling?

Hvordan motiverer de økonomiske rammer i SL brugerne til at opbygge og bidrage til verdenen?

Hvad sker der i dette møde mellem det kommunikative og det opbyggende?

For at besvare disse spørgsmål, vil vi indlede med en gennemgang af de tekniske egenskaber i SL, for at beskrive hvordan verdenen er konstrueret. Derefter vil vi analysere, hvordan rammerne i SL giver mulighed for social interaktion og kommunikation mellem brugerne. Endvidere vil vi analysere brugernes muligheder for at konstruere i SL og rettighederne på det, der konstrueres.

Afslutningsvis vil vi sammenfattende beskrive forholdet mellem den sociale og den konstruerende dimension.

SL – en online (spil)verden

Det kan diskuteres, hvorvidt SL kan betegnes som et spil eller ej. Dette er ikke vores mål i denne opgave, og vi vil derfor kun omtale det kort her. På den ene side kan man, i forlængelse af T. L. Taylor og flere andres brug af betegnelsen ”Massive multiuser online game” (MMOG), overføre denne på SL.¹ Dette bunder i at SL er en del af en udvikling, der udspringer af den spilkultur der er opstået med MMOGs. Ved at mange computerspil er blevet tilgængelige i online versioner, er der også opstået nye interaktionsmuligheder. På dette punkt adskiller SL sig fra mange onlinespil, som World of Warcraft, EVE Online og EverQuest ved, at denne virtuelle verden ikke har de samme faste rammer og at det i høj grad er op til brugeren selv at definere målet for sin online tilstedeværelse. SL har ikke de samme egenskaber i form af mål, rang og fremskridt, som de fleste online spil. Således hænger den erfaring man som bruger får ved at lære at interagere med mediet sammen med erfaring fra virkeligheden, i modsætning til andre online spil, hvor erfaring i højere grad afhænger af hvor mange monstre man har nedkæmpet. SL er altså en form for MMOG, der adskiller sig fra andre, ved ikke at have et fast indbygget plot, men ved i stedet udelukkende at være baseret på social og økonomisk interaktion.

Et andet lignende begreb, som kan tilføres SL, er betegnelsen ”Virtual Inhabited 3D World” (VI3DW), som Jens F. Jensen benytter i teksten *Through Flatland to Thoughtland*, der omhandler virtuelle verdener og disses karakteristika. Ligesom andre VI3DWs er SL software tegnet som interaktiv computergrafik i 3 dimensioner (plus en fjerde dimension der tilføres af tidens forløb), verdenen eksisterer således kun i cyberspace. SL bliver repræsenteret på en 2-dimensionel computerskærm med 3D-grafik. Et andet karakteristika er, at brugerne er repræsenteret af såkaldte *avatars* (begrebet avatar vil blive uddybet i afsnittet ”Tekniske egenskaber ved SL”). En avatar bevæges rundt som computergrafik i et 3D-rum, styret af brugeren. Avataren har endvidere et udsyn defineret ud fra dennes placering i 3D-verdenen og når brugeren bevæger avataren rundt, bevæger dette udsyn sig derfor også.²

Betegnelsen *metaverse*, som har sin oprindelse i Neal Stephensons roman *Snow Crash* fra 1992, er dog den, der kommer nærmest en fyldestgørende beskrivelse af SL. Betegnelsen skal forstås som en digital verden, der bruger den virkelige verden som metafor og herved har værdi som et virkeligt

¹ Taylor, 2004; s. 256

² Jensen, 2001; s. 142

sted for dets brugere. *The metaverse* kan betegnes som en forlængelse af den virkelige verden, der er moduleret som en online platform. Cory Ondrejka benytter denne betegnelse på SL i teksten *Escaping the Gilded Cage*, som omhandler brugerskabt indhold i online verdener.³ Brugernes sociale og økonomiske aktiviteter, bliver dermed et vigtigt fundament i *the metaverse*. Det er dog vigtigt at bemærke, at SL ikke *virkeliggør* Neal Stephensons vision om et *metaverse*, men blot er et eksempel på en online verden, der opfylder flere af visionens karakteristika.

Derudover vil vi karakterisere SL som en *symbolsk* verden, idet den ikke er repræsenteret i fysisk form. Jens F. Jensen beskriver egenskaberne ved symbolske verdener således:

“Et af de signifikante træk ved VI3DWs er, at de er rent symbolske verdener. Verdener, som udelukkende konstitueres af repræsentationer, af symboler, af digitale tegn; - verdener, som i en vis forstand ikke er andet end tegn. Disse repræsentationer har ingen nødvendig kausal eller motiveret relation til entiteter i den ikke-virtuelle verden. Repræsentations- og tegn-begrebet placerer sig derfor meget centralt i konceptualiseringen og forståelsen af virtuelle, beboede 3D-verdener.”⁴

Efter at have defineret SL som en virtuel beboet 3-dimensional verden af symbolsk karakter, vil vi nu undersøge de tekniske egenskaber i denne verden.

³ Ondrejka, 2007; s. 158-159

⁴ Jensen, 2001; s. 146

Tekniske egenskaber ved SL

Vi vil her beskrive et udsnit af de vigtigste tekniske egenskaber og muligheder, som er gældende i SL. Til dette vil vi blandt andet gøre brug af nogle af de begreber som Jens F. Jensen beskriver i teksten *Through Flatland to Thoughtland*. I denne tekst beskrives en 2-dimensional verden kaldet *flatland*, som ikke er bekendt med eller kan forestille sig en tredje dimension. Da *flatland* bliver besøgt af en 3-dimensionel kugle, opfatter beboerne således denne som en cirkel. Idet verdenen kun indeholder 2 dimensioner er det heller ikke muligt at bevæge sig i andet end 2 dimensioner. Kuglen kan ikke repræsenteres ved andet end en cirkel, der kan variere i størrelse efter hvor langt kuglen er trængt ind i verdenen. Jens F. Jensen skriver om historien *flatland* at:

*"...konstruktionen eller konstitueringen af verdenen er af fundamental betydning for, hvordan man opfatter, interagerer og kommunikerer inden for den pågældende verden."*⁵

Formålet med at beskrive hvordan SL er konstrueret og konstitueret som en VI3DW, er altså at dette har fundamental betydning for hvordan man interagerer, kommunikerer og ikke mindst opfatter hændelser i SL.

Elementer i SL

I beskrivelsen af hvordan SL er konstrueret, vil vi her gennemgå de væsentligste elementer, som er kendetegnet ved denne virtuelle verden. Her vil vi fastslå mulighederne og begrænsningerne i interaktionen mellem brugerne, og deres muligheder for at påvirke verdenen. Udgangspunktet er vores egen beskrivelse af elementerne SL, men vi vil også flere steder supplere med Jens F. Jensens begreber.

Avatar

Brugeren i SL, er ligesom i de fleste andre VI3DWs, repræsenteret af en digital krop kaldet en avatar eller *persona*. En avatar gør det muligt, medieret, at mødes med og interagere med andre brugere *realtime* i den pågældende online verden. Disse simulerede interaktioner danner grundlag

⁵ Jensen, 2001; s. 140

for en ny type virtuel social praksis, virtuelle sociale strukturer eller kulturer.⁶ De nye virtuelle rum man ser i SL har ligesom i den virkelige verden deres egne regler, normer og kodekser.

Ifølge Jens Jensen har avataren i V3DWs to vigtige aspekter henholdsvis: *appearance* og *functionality*.

Udseende er vigtig i den forstand at dette er ensbetydende med, hvordan brugeren repræsenterer sig selv i cyberspace. I SL kan avatarens udseende med stor frihed designes efter brugerens ønsker.

Mange detaljer som kropsbygning, ansigt, øjenfarve, hårfarve/længde osv. kan tilpasses.

Avatarens funktionalitet i SL omfatter flere af de elementer, der vil blive gennemgået i det efterfølgende bl.a. *gestures*, perspektiv, navigation, *inventory*, bygning af objekter og kommunikation.

Når en ny bruger (i Linden Labs termer: Indbygger/Linden) opretter sig på Secondlife.com, vælges et fornavn og et efternavn til avataren. Efternavnet skal vælges ud fra en, af Linden Labs, prædefineret liste, hvilket betyder at man skal være heldig for at få et navn, der passer til ens virkelige. Linden Labs medarbejdere har i øvrigt efternavnet Linden så disse er nemme at få øje på når man er logget ind. Over hovedet på alle avatarer, ser man således avatarernes navne og i tilfælde af, at man er tilknyttet en gruppe vises denne også. Der findes uendeligt mange grupper, som det er muligt at melde sig ind i f.eks. afhængig af interesser og nationalitet. Det er endvidere muligt selv at oprette grupper.

Gestures eller gestikulationer på dansk, er en indlejret del af SL, som gør det muligt at animere bevægelser til brugerens avatar. En *Gesture* er en kompleks handling, der kombinerer animation, positur, tekst og lyd. Idet man først har lavet eller fået en *Gesture*, er det muligt let at aktivere denne gennem tekst, genveje eller via den såkaldte *Gesture-menu*.

Man har fra begyndelsen en række basale gestikulationer, men man kan supplere disse ved at tilpasse dem sin avatar, eller ved at lave, få og købe nogle flere. Samtidig er det vigtigt at gøre opmærksom på at gestikulationerne herved bliver meget bevidste. De er langt fra umiddelbare og ubevidste, hvis man først skal ud og have fat i dem, lave dem eller blot finde dem i sit *inventory*. Men på den anden side er der mulighed for stor kompleksitet i gestikken, fordi den kan opbygges fra bunden af brugerne selv. Spørgsmålet er blot hvor besværligt dette er. Der er altså et *trade off*⁷

⁶ Jensen, 2001; s. 144

⁷ Trade off: En afvejning mellem modstridende hensyn.

mellem muligheden for at lave mange forskellige gestikulationer, og besværligheden ved at få adgang til dem hurtigt i en live konversation.

Perspektivet for brugeren er som udgangspunkt 3. person, idet man ser avataren bagfra. Der er imidlertid også mange muligheder for at ændre dette perspektiv. Med funktionen *camera-view* er det muligt at dreje rundt om avataren, panorere vertikalt og horisontalt. Det er også muligt at vælge avatarens view, som også kaldes *mouse-view*, her er synsvinklen avatarens, men styres af brugeren gennem musen. Dette perspektiv minder om det man almindeligvis ser i langt de fleste 3. person-shooter computerspil.

Blikket får en kommunikativ betydning i SL, idet man bevæger musen rundt på skærmen. Herved bevæger avatarens blik sig i samme retning. Således kan andre brugere bedre fornemme hvad man er opmærksom på og kigger efter. Herved tilføres et mere ubevidst signal end de bevidst valgte *gestures*.

I brugerens *inventory* gemmes samtlige objekter og brugerens ejendele. Det kan være alt fra tøj, visitkort, køretøjer, kostumer, *textures*, *gestures* og *landmarks* (som vi vil komme ind på under punktet navigation), mm. De forskellige objekter organiseres i forskellige mapper, hvoraf nogle er prædefinerede eks. beklædning, visitkort og skraldespanden.

Objekter og Bots

Et objekt er typisk en lille afgrænset og selvstyrende del af en virtuel verden. Eksempler på objekter i SL er bannere, bygninger, træer, beklædning, transportmidler osv. Et objekt vil ofte være sammensat af en masse mindre objekter. Jens F. Jensen bruger endvidere termen *props* om objekter, der bruges som tilbehør eller attributter til avataren f.eks. beklædningsgenstande.⁸

Objekter består typisk af to komponenter henholdsvis en model for udseende og størrelse samt karakteristika, der bestemmer, hvor det er placeret og hvilke handlinger det evt. kan udføre. Det, at objekter ofte kan have tilknyttet handlinger, gør at de kan være svære at skelne fra *bots*, som er et stykke software, der kører af sig selv gennem en slags indbygget intelligens.⁹ *Bots* ses overalt i SL. Typisk vil man blive hilst velkommen af en *bot* når man ankommer til et område, der kort

⁸ Jensen, 2001; s. 148

⁹ Jensen, 2001; s. 148

introducerer hvad man kan forvente i det pågældende område. Et eksempel på en *bot* er på øen *Red Cross Island*, hvor interesserede kan opleve et virtuelt minefelt. Bevæger man sin avatar ind i området med minefeltet fortæller en *bot*, at man er på vej ind i et minefelt og at man ved at gå ind i det accepterer risikoen for at træde på en landmine. Samtidig fortæller denne *bot*, at millioner af mennesker dagligt risikerer at blive dræbt af landminer.

Konstruktion

Et vigtigt og meget kendetegnende element i SL er, at man lader brugerne eje områder, hvor de selv kan bygge objekter på og hvor de selv kan definere regler f.eks. hvem der skal have adgang. Det kræver en særlig *Premium*-kontotype at eje land, som koster penge, der går til Linden Labs. De fleste brugere opretter sig almindeligvis med en *Basic*-konto, da disse er gratis.

Disse brugere har ikke rettigheder til at eje land, men de har også mulighed for at bygge i de såkaldte sandkasser eller ved at leje et stykke land. Her vil man således kunne bygge lige det man vil – dog ryddes sandkasse – området med jævne mellemrum så de ting der skabes skal brugeren selv sørge for at gemme i sit *Inventory*. Der er dog også begrænsninger ved at eje eller leje land, da et stykke land kun kan rumme et vist antal objekter.

Som bygger i SL kan man sælge ting til andre brugere gennem møntfoden Linden Dollars. Når man sælger et objekt man selv har designet i SL, har man muligheden for at 'låse' for videresalg eller reproduktion af dette objekt. Som designer får man altså herved nogle rettigheder overfor videre brug. Derved udgør det at designe og bygge en af de mest profitable forretninger i SL. Eksempelvis har avataren og designeren Anshe Chung tjent mange penge, ved at designe huse og områder for virksomheder der opretter sig i SL.¹⁰

Navigation

Det er muligt at navigere rundt i SL på mange forskellige måder. Som udgangspunkt har man i SL udvidede muligheder for bevægelse, sammenlignet med den virkelige verden. Man kan selvfølgelig gå rundt i områderne, men det er også muligt at flyve eller teleportere sig rundt. Når man skal fra et område til et andet bruges funktionen teleport – det er ikke muligt at flyve fra et område til et andet. SL har en avanceret søgefunktion, som bl.a. kan bruges til at fremsøge områder og andre brugere. Ønsker man at finde et bestemt område kan man således blot gå ind i søgefunktionen, fremsøge

¹⁰ Url: "Virtual Land, Real money", http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982009.htm

området og dernæst teleportere direkte til det. Det er i forlængelse heraf muligt at gemme sine favoritsteder som såkaldte *landmarks* i sit *inventory*. Dette er en funktion, der minder meget om internetbrowsers bogmærker eller favoritter og fungerer i praksis på samme måde ved at man går op i en menu og vælger tilføj som *landmark*, hvorefter det pågældende *landmark* er at finde i *inventory* i mappen *landmarks*.

Når man er i et område kan man som nævnt gå eller flyve rundt, men man kan også stige ind i eks. biler, både, fly, rumskibe osv. Der er naturligvis forskellige navigationsregler afhængigt af hvilke transportmidler der benyttes. Bilen kan f.eks. kun køre på jorden og vil typisk være langsommere end et fly.

Kommunikation

Hovedkommunikationsformerne i SL er henholdsvis Chat, *Instant messages* (IM) og de førnævnte *gestures*. Chat er begrænset af *proximity* (se nedenfor), mens IM ikke kræver at brugerne er i nærheden af hinanden og heller ikke at brugerne er online samtidig. Når nogle brugere befinder sig i samme rum og ikke før har haft kontakt, vil den typiske kommunikationsform være chat. Her ”snakkes” der ud i rummet og alle andre tilstedeværende kan læse hvad der bliver skrevet, hvis de er i umiddelbar nærhed. Et andet kendetegn ved chat, er at det der bliver skrevet i chatten forsvinder fra skærmen i løbet af kort tid og derefter kan man kun se det skrevne, hvis man går ind i chathistorikken. IM bruges på en anden måde end chat – typisk af venner eller grupper som ønsker at komme i kontakt med hinanden. Når en tidligere tilføjede ven kommer online vises et vindue, der informerer om personens online status.

Derudover kan man hele tiden se hvilke af ens venner, der er online i vennelisten. IM kan sendes til en ven eller andre brugere og afleveres øjeblikkeligt, hvis vedkommende er online. I modsat fald er standardindstillingen, at personen modtager en e-mail om at vedkommende har fået en besked.

Interaktionen og kommunikationsformerne i SL har flere karakteristika, som kan beskrives gennem Jens F. Jensens begreber.

”Interaktion optræder, når en agent er bevidst om tilstedeværelsen af mindst en anden agent og har grund til at tro, at denne bevidsthed er gensidig”¹¹

¹¹ Jensen, 2001; s. 169

Der er to begreber i forbindelse med VI3DW, som er meget væsentlige i forbindelse med SL, henholdsvis:

- *“Spatial adfærd består af aspekter som proximity, orienteering, bevægelse i fysiske omgivelser, manipulation af fysiske omgivelser og territorial adfærd”*
- *“Proximity refererer til afstanden mellem to personer”¹²*

Spatial adfærd har vi delvist været inde på i forbindelse med perspektiv og navigation. *Proximity* har endvidere stor betydning for hvem du umiddelbart kan chatte med, og hvad der er synligt. Det, der er tæt på bliver mere detaljeret, så man kan ikke se andre avatarer på lang afstand. I forhold til chat, bliver beskeder fra andre synlige hvis man er inden for en given radius. Desuden betyder det også noget om man er face-to-face. Her er der indbygget en *alt-click* funktion, der gør at kameraets perspektiv følger den anden avatar under en given samtale, sådan at *gestures* lettere kan aflæses. Dette viser desuden at vedkommende er opmærksom og engageret i samtalen. Derudover er der også en begrænset mulighed for at handle aggressivt overfor hinanden. Dette kan eventuelt gøres ved at man skubber til hinanden. Dog er der forbud mod dette de fleste steder og i bogen *Second life – the official guide*, fremgår det under ”SL Rules and etiquette” at *assault* ikke er tilladt:

“This includes pushing, shooting, and showing another SL resident in an area marked as Safe (Safe status is displayed as an icon on the top info bar).”¹³

Imidlertid findes der få steder i SL som er specifikt beregnet til kamp mellem avatarerne, men disse områder begrænses af at platformen ikke er velegnet til dette. For eksempel er der ikke mulighed for at udvikle sin avatars kampfærdigheder gennem *experience*, samtidig med at navigationen ikke foregår hurtigt nok til at SL egner sig som spilmiljø.

Efter denne gennemgang af de vigtigste elementer i SL vil vi gå over til at beskrive SL som en tekstuel verden.

¹² Jensen, 2001; s. 173

¹³ Rymaszewski, 2007; s. 15

SL som en tekstuel verden

På baggrund af de egenskaber vi nu har beskrevet omkring elementer i SL, vil vi her analysere de interaktionsmuligheder, der er tilgængelige i SL. Hvordan har man som bruger adgang til den virtuelle verden, og hvilke muligheder har man for at tilgå denne? Esben J. Aarseth beskæftiger sig i bogen *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature* med dynamikken i computerspil, set fra et tekstuel perspektiv.

Idet vi i vores definition af SL har argumenteret for SL, som en verden bestående af *tegn*, kan vi også opfatte disse tegn som nogle der danner en sammenhængende tekst. Esben J. Aarseth definerer tekst som et begreb der skal forstås i bred forstand:

*"So, what is a text? Or, what circumstances allow us to describe a certain object as a text? This question of text exists. Disciplines both within and outside of literary theory attach different meanings to the word, but the situation calls for a very pragmatic and broad definition [...] A text, then, is any object with the primary function to relay verbal information."*¹⁴

I Esben Aarseths beskrivelse af tekst, skelner han mellem *scriptons* og *textons*. Her består *scriptons* af tekststreng, som de fremstår overfor læseren, og *textons* af tekststreng som, de eksisterer i den primære tekst som helhed.¹⁵ Denne skelnen har til formål at kunne afgøre, hvordan tekst skifter fra at være skjulte *textons* til at blive synlige *scriptons* overfor læseren. Denne mekanisme definerer Esben J. Aarseth som *the traversal function*.¹⁶ Vi vil her analysere hvordan man som læser af SL tilgår indholdet i denne verden. Hvordan fungerer *the traversal function* i SL?

I forbindelse med SL, som vi beskæftiger os med, tilgås denne, som var det en form for tekst. Idet man bevæger sig rundt i verdenen SL fremkaldes objekter, der består af tegn. Hele den verden man omgives i SL, og som SL er konstrueret af, består af *tegn*. Når man bevæger sig rundt og interagerer med denne verden afsløres nogle af disse tegn i en helhed. Denne helhed kan man, i forlængelse af Esben J. Aarseths brede betegnelse, opfatte som tekst.

¹⁴ Aarseth, 1997; s. 62

¹⁵ Aarseth, 1997; s. 62

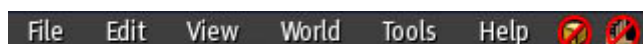
¹⁶ Aarseth, 1997; s. 62

I forbindelse med en teksts *traversal function*, kan man inddele denne i 7 særskilte funktioner. Disse funktioner vil vi her bruge til at beskrive og analysere hvordan man tilgår SL som en tekstuel verden.

1. Dynamics: Denne funktion vedrører, hvorvidt *textons* og *scriptons* kan variere eller er konstante. I SL er der ikke nogen endelig mængde af hverken *scriptons* eller *textons*. Dette skyldes at andre brugere i SL kan indtaste *textons* både i form af objekter, bygninger og andet, og i form af tekstbeskeder som afsendes via chatfunktionen. Dette tilfører verdenen en høj grad af dynamik, idet verdenens præmisser kan påvirkes af andre brugere. Hver gang man som bruger bygger et objekt i SL, ændrer man på den samlede mængde af *textons* og dermed også på hvad der kan gøres tilgængeligt for andre brugere i form af *scriptons*. Dog er der forskel på hvor permanent graden af brugernes påvirkninger er. Som før omtalt, hænger dette sammen med hvorvidt man ejer land, hvorpå man kan bygge permanent, eller om man må nøjes med at bygge i de såkaldte sandkasser.

2. Determinability: *Determinability* vedrører stabiliteten i de resultater der opstår i denne verden. Altså hvorvidt en given handling i en bestemt situation altid vil medføre det samme resultat.¹⁷ I rollespil bruges terninger ofte i denne sammenhæng for at variere handlingers resultater, så de hviler på sandsynlighed frem for sikkerhed.

De grundlæggende fysiske regler i SL er konsistente, idet de hovedsageligt fastsættes af Linden Labs. Dog kan man som ejer af fast ejendom fastsætte reglerne for, hvorvidt man kan bygge og påvirke omgivelserne på sit eget område. Men på den anden side opstår der ikke usikkerhed på resultatet af givne handlinger herved. Dette skyldes at man i menulinien, placeret i toppen af skærmen (intefacet), kan se hvad der er tilladt i det område man befinder sig i.



Figur 1 – menulinie

De to symboler til sidst i menulinien på billedet viser, at det ikke er tilladt at bygge eller skubbe til andre avatarer i et givent område.

¹⁷ Aarseth, 1997; s. 63

Modsat kan man sige at i interaktionen med andre avatarer i SL, er resultaterne af de handlinger man udfører, ligeså komplekse som de er i den virkelige verden. Idet man netop interagerer med avatarer og ikke prædefinerede *bots*, er reaktionen på ens handlinger ikke styret af stringente regler. Hvis man eksempelvis støder ind i andre avatarer, som en provokation, for bevidst at fremkalde en reaktion, afhænger resultatet af mange faktorer. Dette lavede vi en simpel undersøgelse af, ved bevidst at bumpe ind i andre avaterer i SL. Resultaterne af disse forsøg, kan ses i Bilag 1.0, hvor chat-history fra mødet med en række avaterer vi har bumpet ind i fremgår. Nu udgør selve chatten kun en del af resultatet fra vores forsøg, men den afspejler meget godt hvor stor betydning den sociale interaktion har for SL's *determinability*. Vi oplevede således, at andre avatarers reaktion på vores bump, varierede fra høflige hilsner til småirriterede avatarer, der dog endte med at spørge om en cigar. Det vil sige, at den *determinability* der fungerer i SL på nogle områder afhænger meget af de sociale funktioner, der også er gældende i den virkelige verden. Dette tilfører en meget stor variation i resultaterne på de handlinger man udfører, og giver herigennem SL en stor dynamik.

3. Transiency: *Transiency* står for hvorvidt der kan fremkaldes *scriptons* overfor brugeren over tid, uden at denne aktivt fremkalder dem på egen hånd.¹⁸

Idet andre brugere kan fremkalde tekst overfor brugeren, kan SL betegnes som *transient*. Desuden kan man også påvirkes direkte af andre udefra, mens man selv forholder sig passiv, hvis man som før omtalt bliver skubbet til. Hvis man forholder sig passiv overfor interfacet i SL, ved at minimere vinduet, eller ved at være inaktiv i længere tid, repræsenteres ens avatar i sovende tilstand. Ved at være passiv afsender man altså automatisk et signal udadtil. Dette kan således begrænse de beskeder og henvendelser der bliver sendt til passive avatarer, og herved begrænses graden af *transiency* i SL.

4. Perspective: Hvorvidt man som bruger forventes at deltage aktivt i teksten, afgør i hvilken grad perspektivet er personligt eller ej.¹⁹

Perspektivet i SL er personligt i den grad, at der først opstår et egentligt plot, idet man aktivt involverer sig i verdenen. Der er en sammenhæng mellem, hvordan man interagerer som avatar i SL, og hvad der sker som følge af disse handlinger. Selvom der kan være en usikker grad af

¹⁸ Aarseth, 1997; s. 63

¹⁹ Aarsteh, 997; s. 63

determinability, af resultaterne af de handlinger man udfører, påhviler det ens eget initiativ at igangsætte meningsfyldte hændelser. Det er kendetegnende ved SL, at hvis man vil opleve noget action, så skal man selv ud og opsøge det, eller muligvis selv sætte det i gang. Dette hænger i høj grad sammen med, at der ikke på forhånd er fastsat rammer i form af et plot, der peger i hvilken retning man skal gå. Man skal først selv fastsætte sit mål eller plot, før man kan begynde at følge en bestemt retning. Dette resulterer i en meget høj grad af personlig involvering, hvis man altså er i stand til at finde sig et mål i SL.

Det kan altså forventes, at der er stor forskel på brugernes personlige involvering i SL, alt efter om de føler at de har et defineret mål at efterfølge. En gruppe som har fundet ud af et præcist mål de kan følge, og en anden gruppe som blot bevæger sig rundt på må og få. Det kan være et mål i sig selv at finde frem til et mål i SL. Til at hjælpe med dette findes der på nettet guides med forslag til hvad brugere kan give sig til i SL (se eksempelvis: *12 Things To Do In Second Life That Aren't Embarrassing If Your Priest Or Rabbi Finds Out*²⁰).

5. Access: I forhold til adgang i SL er det fordelagtigt at skelne mellem *textons*, i form af fysiske objekter, såsom bygninger, og *textons*, i form af chatbeskeder afsendt fra andre brugere.

Beskeder fra andre brugere i SL, bliver som før omtalt, kun gjort tilgængelige ved at man har en umiddelbar *proximity* i forhold til afsenderen. Herved begrænses den adgang man har til tekster afsendt af andre. Men funktionen resulterer også i at der bliver lagt større vægt på nuet. Når en given bruger afsender en besked, skal man være til stede samtidigt, for at kunne få adgang til denne besked. Er man det, har man mulighed for efterfølgende at aflæse beskeder fra andre brugere i sin *chat-history*.

Anderledes forholder det sig med *textons* i form af bygninger og andre objekter. Disse har alle brugere, som udgangspunkt, adgang til over tid, medmindre de bliver revet ned eller ændret på andre måder. Dog kan ejere af land forhindre dette, ved at blokere andre brugeres adgang til deres område.

6. Linking: Denne funktion vedrører hvorvidt alle *textons* som udgangspunkt er tilgængelige for brugeren, eller hvorvidt de først bliver tilgængelige efter specifikke handlinger. Computerspil som

²⁰ Url: http://www.informationweek.com/blog/main/archives/2007/04/10_fun_things_t.html

er inddelte i baner eller *levels*, er et godt eksempel på en tekst hvori der linkes konditionalt (*conditional linking*).²¹

Idet der som udgangspunkt ikke er et specifikt plot i SL, er der heller ikke nogen linkmæssig begrænsning for at få adgang. Desuden er det muligt at teleportere sig rund mellem de fysiske steder som er tilgængelige i SL, hvilket gør at hele verdenen som udgangspunkt er tilgængelig for en.

Dog er der eksempler på, at der i SL er indlagt plots, man kan følge i en forudbestemt sekvens. Eksempelvis har Skat et område i SL med et indlagt plot man kan følge. Dette plot handler om sort arbejde og ligner meget et andet plot, som Skat har eksperimenteret med i den virkelige verden. Her har Skat eksempelvis ophængt fristende 'sorte' jobtilbud i supermarkeder, med telefonnumre til en telefonsvarer, der forklarer, at det er forkert at arbejde sort.²² På samme måde finder man omkring Skats hovedkontor i SL, små papirlapper, der tilbyder lettjente 'sorte' penge. Følger man dette tilbud, bliver man teleporteret til en skummel baggård, hvori der hænger en plakat, der forklarer at man skal fortsætte ned af en mørk gyde, for at komme hen til det sted hvor man kan tjene de mange 'sorte' penge. Gør man det falder man ned gennem et mørkt hul, og ender i et fængselslignende rum med en rød og en grøn knap. Den eneste måde hvorpå man kan slippe ud fra dette fængsel, er ved at trykke på den grønne knap, hvorved man lover aldrig mere at arbejde 'sort'.

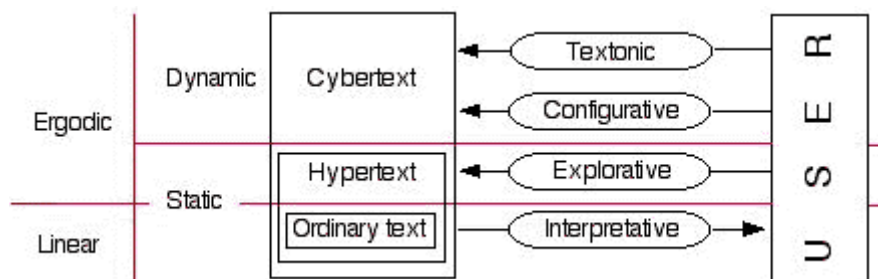
Dette forløb, som Skat har indlagt i SL, er et godt eksempel på hvordan et plot kan linke et forløb, som skal følges i en bestemt rækkefølge. Man kan kun ende i fængslet ved at acceptere tilbuddet om sort arbejde og gå ned af den mørke gyde. Samtidig tilfører plottet en meget kraftig virkning på Skat's indbyggede budskab om ikke at arbejde sort. Idet man gennem sin avatar har været personligt involveret i et forløb, føler man sig også personligt ansvarlig for at være havnet i fængsel. Således kan man i SL udnytte brugerens *perspective* til at forstærke et givent budskab.

7. User functions: *User functions* angiver niveauet for læserens tilgang til teksten. Ved traditionelle tekster er brugerens kontakt hovedsageligt på det fortolkende niveau. Men efterhånden som tekstens *traversal functions* gøres mere komplekse, involveres brugeren yderligere. Dette kan intensiveres ved at brugeren: vælger fremgangsmønstret i tekstens udvikling (*explorative*), delvist vælger

²¹ Aarseth, 1997; s. 6

²² Se "Skat for unge" hjemmesiden, url: http://www.unge.skat.dk/sort_arbejde.asp

og/eller genererer *scriptons* (*configurative*), eller ved at brugeren har mulighed for permanent at ændre i teksten og dens funktioner (*textonic*).²³



Figur 2 - Aarseth, Linking

Muligheden for at købe land i SL og permanent bestemme hvordan et område fremstår og hvilke regler der gælder på dette område, gør at SL's *user functions* fungerer helt oppe på det textoniske niveau. Dette sker idet man eksempelvis bygger et hus på sit landområde. Når man tilgår SL, har man altså mulighed for at: fortolke det man oplever, vælge hvilke områder man vil udforske, generere midlertidige *scriptons* såsom tekstbeskeder der indgår i verdenen, samt ændre verdenen permanent.

To perspektiver

På baggrund af de fundamentale træk vi nu har fremhævet i SL, vil vi her opsummere betydningen af disse. Hvilken betydning har opbygningen af SL for hvordan man interagerer med denne online verden? For at besvare dette vil vi se på brugernes motivationer for at deltage i en online spilverden. Edward Gastronova refererer i bogen *Synthetic worlds*, til Richard A. Bartle, der skelner mellem 4 typer brugere i bogen "Designing Virtual Worlds". Disse grupper har hver deres motivationsmønster for deltagelse i online verdener:

1: *Explorers* er fokuseret på at udforske verdenens gemmesteder, og kortlægge verdenen for andre brugere. For disse er det vigtigt at verdenen gradvist afsløres, så der er en udfordring i at finde frem til fjerne og skjulte afkroge.

2: *Socializers* består af brugere, som lægger meget vægt på dannelsen af sociale netværk og grupper, og derfor har behov for social infrastruktur i verdenen. Dette kan eksempelvis bestå af

²³ Aarseth, 1997; s. 64

muligheden for at danne interessegrupper, og muligheden for at deltage i fælles sociale aktiviteter i byer, klubber eller ved koncerter.

3: *Achievers* er en gruppe, som kommer for at bygge, og derfor har behov for muligheden for at påvirke verdens indhold. Denne gruppe har også behov for økonomiske rammer, der kan belønne dem for deres bidrag.

4: *Controllers* kommer for at konkurrere mod andre brugere og dominere over dem eksempelvis i kamp. Derfor ønsker denne gruppe mulighed for at registrere deres vunde kampe, så de herigennem kan hævde sig med deres vunde sejre.²⁴

I SL tilgodeses *explorers* ikke i særlig høj grad, idet der, som vi har været inde på, er mulighed for at tilgå hele verdenen som udgangspunkt. De indbyggede plots vi har fundet i SL (eks. Skats førromtalte plot), er så simple at de ikke kræver særlige eksplorative egenskaber. Desuden fungerer SL ikke som en *level* opdelt verden, hvor bestemte handlinger skal gennemføres for at komme videre til nye områder. Selvom det eksplorative element eksisterer i SL, har det altså en begrænset betydning, idet hele verdenen som udgangspunkt er tilgængelig for brugerne.

Som vi har været inde på, er der mange muligheder for at danne sociale netværk i SL. Man kan danne sin egen interessegruppe, eller starte en ny der passer på ens interesser. Derudover kan man deltage i events, såsom online koncerter, hvor blandt andet danske Carpark North har givet en koncert i "House of Horizons".²⁵ Idet man interagerer socialt i SL er der også mulighed for selv at udforme det udseende man fremtræder med.

Idet der er mulighed for at ændre på indholdet i SL, tilgodeses behovene for *achievers* i høj grad. Som omtalt er der rig mulighed for at påvirke online verdenen SL permanent, og det man fremstiller kan sælges videre med begrænsede eller ubegrænsede rettigheder, alt efter designerens ønsker. Desuden fungerer der i SL, gennem Linden Dollars, et økonomisk fundament, der kan virke som belønning for det man bygger.

De fleste steder i SL er det, som vi har været inde på, forbudt at handle aggressivt overfor andre avatarer. Vores forsøg omkring *determinability* viser også hvor svært det er at starte en slåskamp i SL. Desuden findes der meget få områder hvor man kan pådrage sig skader og miste liv. Herved er der ikke meget at komme efter i SL for *controllers*.

²⁴ Castronova, 2005; s. 72-73

²⁵ Lindholm, 2007; s. 4

Ud fra gennemgangen af disse 4 spiltypers interaktionsmuligheder i SL, viser det sig at specielt to tilgodeses. Den ene består hovedsageligt af interaktion med verdenen og de regler denne sætter, gennem design og konstruktion af objekter. Den anden består af social interaktion mellem brugerne af SL, og deltagelse i events og grupper. Der er altså primært to niveauer af brugere i SL. Et niveau af social interaktion, hvor netværk skabes, og et niveau af konstruktion og påvirkning af SL på lang sigt. Disse to niveauer ønsker vi efterfølgende at undersøge i opgaven. Derfor vil vi i det følgende undersøge interaktionsmulighederne i henholdsvis det sociale og det konstruerede niveau i SL.

Det sociale niveau af SL

I dette afsnit vil vi gå i dybden med det ene af de to niveauer vi kom frem til i det foregående afsnit – muligheden for at være social og fremstille sig selv i den virtuelle verden. I SL kan man, som nævnt i gennemgangen af de tekniske elementer, designe sin avatar, der er den virtuelle person, som andre brugere af SL ser en som. Man kan bl.a. udføre handlinger og gestikulationer. Et andet vigtigt aspekt af det sociale er, at man kan melde dig ind i forskellige grupper f.eks. afhængig af nationalitet eller interesser. Målet i dette afsnit er at belyse under hvilke rammer brugeren kan agere og fremstille sig socialt i SL.

For at spore os ind på det sociale, vil vi først komme ind på Christian Ulrik Andersens tekst *Kode-performance og kode-æstetisering*, der diskuterer hvordan computerens kode og udtryk er adskilt gennem brugergrænsefladen. I SL benyttes et utal af forskellige interfaces (brugergrænseflader) til at handle og interagere. Christian Ulrik Andersen beskriver endvidere med udgangspunkt i Austins talehandlingsteori det der teknisk foregår når man foretager en handling. Denne teori vil vi ligeledes overføre på SL.

Vi vil senere i dette afsnit belyse det sociale niveau i SL gennem Goffmans mikro-sociologiske teori om Facework og en række begreber fra hans værk, *Presentation of self in everyday life*. I forlængelse heraf vil vi se på hvordan brugerens selv fremstilling konstitueres i SL med udgangspunkt i Goffmans begrebsapparat og finde svar på hvilke nye muligheder SL tilbyder brugeren i forhold til social samhandling på nettet.

Til sidst i afsnittet vil vi, på et mere overordnet niveau, komme ind på Lisbeth Klastrup og Edward Castronova, som hver især på et højere makro-niveau ser på hvordan de sociale og institutionelle rammer skabes og udfyldes af brugerne.

Talehandlinger

Christian Ulrik Andersen beskriver i artiklen *Kode-performance og kode-æstetisering – Live Coding som softwareteknik* computerens performative natur, computerkodens status og Live Coding, der diskuteres som fænomen og bruges til at fremføre en kritik af den konventionelle omgang med computeren i vores kultur. Det, at computeren udfører koden performativt, vil sige at

koden på en gang både udfører og er udført.²⁶ Med introduktionen af brugergrænsefladen, er der sket en adskillelse af computerens kode (programmering) og computerens udtryk (dens billede), som for alvor kom til udtryk med Windows til pc'en. Den store ændring er at, hvor brugeren tidligere var den der kodede maskinen, er brugeren nu den der læser maskinen. Med andre ord bliver brugeren til idet denne skelnen bliver tydeliggjort og denne bruger er først og fremmest beskuer.

I SL er brugeren også beskuer, men for effektivt at kunne betjene sin avatars gestikulationer og handlinger, bliver han nødt til at lære en række "kodede" genveje og kommandoer som tastes manuelt. I dette lys mener vi at der kan drages en parallel til teksten af Christian Ulrik Andersen. Brugeren kan endvidere få adgang til en række værktøjer eller interfaces, der gør at han kan manipulere med verdenen og på den måde er brugeren ikke blot beskuer, men aktiv medskaber i SL. På samme måde som det kan være svært at tilegne sig et programmeringssprog, er det ligeledes svært at lære at anvende værktøjerne i SL, hvilket gør det langt mindre tilgængeligt for den almindelige bruger, men stadig nemmere end hvis brugeren skulle lære at bruge et avanceret 3D-moduleringsprogram, som 3D-studio MAX.

Computeren beregner ud fra instruktioner i stedet for, som i aritmetikken, ud fra tal. Computeren er karakteriseret ved at være performativ, men selve computersproget er også performativt. Pointen er at sprog ikke kun giver mening ved at henvise, beskrive eller ved at være faktuel. Sprog er også en handling i sig selv.

Austin formulerer at talehandlinger er karakteriseret ved:

"A. de hverken 'beskriver', 'beretter', eller konstaterer noget som helst, er hverken 'sande' eller 'falske'; og

*B. udsigelsen af en sætning er, eller er del af, udførelsen af en handling, som man igen normalt ikke ville beskrive som meningsfuld."*²⁷

²⁶ Andersen, 2007; s. 10

²⁷ Andersen, 2007; s. 15

Sprog er ikke bare karakteriseret som en referentiel funktion, det har også en performativ funktion. Ifølge sprogteorien er talen således en effektiv aktion ikke pga. henvisningen, men fordi den fører til handling.

Austin laver 3 distinktioner af talehandlingen, henholdsvis den lokutionære handling, den illukutionære handling samt den perlukutionære handling. Vi vil kort beskrive disse distinktioner her:

- Den lokutionære handling er handlingen gennem tale, som kommer til udtryk gennem bestemte lyde, ytres gennem ord og refererer til noget, der giver mening for taleren og lytteren.
- Den illukutionære handling er handlingen, der rent faktisk udføres gennem den ytre lokutionære handling. Det er den handling, der udføres ved at fremføre en sætning f.eks. ”Jeg lover”(at man vil foretage en handling), ”man beder” (om hjælp) og ”man synes” (at vejret er godt).
- Den perlukutionære handling er effekten eller følgevirkningen af de to forrige handlinger, som kan influere publikums handlinger, følelser og tanker. ²⁸

Vi kan umiddelbart genkende alle tre handlinger i den virkelige verden, men vi vil gerne påvise at disse 3 distinktioner ligeledes findes i SL. Det er klart at handlinger, der foretages i SL divergerer fra handlinger i virkeligheden. Der er som udgangspunkt flere måder at sende signaler og interagere med andre i SL på; man kan chatte, sende *instant messages*, udforme sin avatar og foretage *gestures* mm.

Hvis vi forestiller os at vi med vores avatar indleder en chat med en anden bruger: ”*Hello, how are you?*”. Vil den lokutionære handling være, at vi skriver en tekst, der giver mening for os og for modtageren. Den illukutionære handling er den handling som udføres ved at ytre sætningen, i det her tilfælde er handlingen, at man hilser på den anden person. Den perlukutionære handling er følgevirkningen og kunne i dette tilfælde være at personen, som man indleder en samtale med, hilser igen og bliver begejstret for interessen og dermed følelsesmæssigt berørt. En anden følgevirkning kunne være at personen svarer igen ved at udføre en af de animerede *gestures*.

²⁸ Andersen, 2007; s. 16

Pointen med denne gennemgang af talehandlinger overført på SL er, at alle handlinger som udføres i den virtuelle verden kan ses som talehandlinger og, at det er performativt at agere med chat gestikulationer mm.

Vi går nu over til at se på begrebet *Performance* i en noget anderledes forstand. Sociologen Erving Goffmans brug af termen er noget forskellig fra Christian Ulrik Andersens brug af begrebet.

Social samhandling i SL

Erving Goffman ser på dramaturgien som en metafor for social samhandling. Hermed bliver det muligt at anvende dramaturgien som analyseredskab. I hans bog fra 1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*, viser han hvordan vi dagligt tager del i et skuespil, hvor vi understøtter og udfordrer andre i deres selvscenesættelser. Dermed påtager vi os skiftevis en rolle som henholdsvis optrædende og publikum²⁹. Vi vil i det følgende gennemgå nogle af Goffmans grundbegreber med henblik på at kunne sammenholde disse med interaktionen i SL.

Når vi anvender Goffmans teatermetafor til at analysere social samhandling gennem computeren, handler det stadig om, hvordan mennesker optræder over for hinanden, om end det ikke er ansigt-til-ansigt med vores fysiske kroppe. Det interessante ved SL er imidlertid, at man i modsætning til tidligere former for online kommunikation, har en virtuel krop som bl.a. er med til at determinere brugerens selvfremsstilling og måden man vil blive opfattet af de andre brugere på, som var det i RL. Målet med denne Goffman-inspirede analyse er således, at finde frem til nogle af fordelene og ulemperne ved den sociale interaktion i et *metaverse* som SL.

Det grundlæggende i teatermetaforen, som vi allerede har været lidt inde på er, at man deltager i en social samhandling og derved udfører en *performance* overfor et *publikum*. Goffman skriver i bogen, *Presentation of Self in Everyday Life*, en mere præcis definition af disse begreber og deres betydning:

...A "performance" may be defined as all the activity of a given participant on a given occasion which serves to influence in any way any of the other participants... Taking a particular

²⁹ Jacobsen, 2002; s. 89

*participant and his performance as a basic point of reference, we may refer to those who contribute the other performances as the audience, observers, or co-participants..*³⁰

Det handler således om hvordan man forsøger at kontrollere det indtryk, som andre får gennem ens optræden og situationen. Det vil vi komme ind på i det følgende, hvor vi også ser på hvilke muligheder man har for at styre de udtryk, man afsender i en virtuel verden som SL.

Bevidste og ubevidste udtryk

Jens F. Jensen skriver i *Through Flatland to Thoughtland* omkring ansigtsudtryk, at disse bliver til gennem intentionelle og bevidste valg i virtuelle verdener. Ansigtsudtrykkene er vigtige fordi de bl.a. kommunikerer vores personlighed, følelser og interaktionstegn som understøtter tale, feedback mm. I SL kan man selv vælge køn, udseende og personlighed og derfor bliver disse tegn bevidste signaler i modsætning til i RL.

*"Selv ansigtsudtryk som i RL er ikke-intentionelle – som skamfuld rødmen, bedrøvet udtryk etc. – bliver i VI3DWs intentionelle tegn. Tilsvarende bliver det også muligt at vælge ansigtstræk der direkte modstrider brugerens køn, alder, personlighed, etc. I VI3DWs bliver store dele af den kommunikation, der i RL er ikke-intentionel, således flyttet ind under de intentionelle tegns domæne. Dette får naturligvis markante konsekvenser for den interpersonelle interaktion og kommunikation, der kan foregå i VI3DWs."*³¹

Goffman bruger begreberne *Gives* og *Gives Off* om henholdsvis de udtryk en person bevidst giver og de udtryk han ubevidst afgiver. Disse begreber kan uden videre overføres på SL.

Vi har været inde på, at brugeren hele tiden har mulighed for at ændre avatarens fysiske fremtoning såsom kropsbygning, tøjstil, etc. Andre faktorer omfatter brugerens brug af *gestures* og naturligvis den verbale kommunikation. Udformningen af avataren er tydeligvis et bevidst udtryk, idet brugeren selv kan vælge dennes udseende og attributter. Dette kan dog i en række tilfælde også være et mere ubevidst udtryk, da mange nybegyndere i SL ikke er i stand til eller ikke gider bruge tid på at designe deres avatar. Dermed udsender de et ubevidst signal til omverdenen, om deres status som nybegyndere.

³⁰ Goffman, 1959; s. 15-16

³¹ Jensen, 2001; s. 180

I forhold til brugen af *gestures*, er der først og fremmest tale om bevidst kommunikation, idet disse handlinger foretages gennem brug af et interface og ikke i direkte forlængelse af kroppen som i RL. Det bevidste udtryk, som brugeren afsender ses, ligesom i RL, gennem den verbale kommunikation, med den forskel, at brugerne ikke nødvendigvis er fysisk nærværende og kommunikerer gennem chat og beskeder. De ubevidste udtryk er ved første øjekast sværere at genkende i SL da der ikke, pga. det manglende fysiske nærvær, sendes lige så mange signaler som i RL. Der er imidlertid flere eksempler på ubevidste signaler, der afgives i SL. Brugeren kan f.eks. se når andre brugere er ved at skrive en besked, hvilket indikerer at de er aktive og engagerede i samtalen. Dette signal illustreres gennem en animation med avatarens arme og hænder, der viser at brugeren er ved at skrive, samtidig med at man hører lyden af knapperne på et tastatur. Et andet signal, der ubevidst afsendes er som før nævnt avatarens blik, der følger musemarkøren og dette indikerer hvad brugerens opmærksomhed er rettet imod.

Den førnævnte *Alt-click* funktion gør det muligt at fokusere på avataren, der interageres med. På denne måde kan man både vise sit engagement i interaktionen samtidig med at det bliver lettere at se den samtalendes signaler.

Goffmans hovedpointe med indtryksstyringen er, at alle der indgår i en given social sammenhæng ønsker at give et bestemt indtryk og så vidt muligt kontrollere det indtryk de øvrige deltagere får af personen.³² Den virtuelle krop giver nogle nye muligheder for online kommunikation i forhold til tidligere. Disse omfatter først og fremmest de såkaldte *gestures* og udformningen af avatarens udseende, der i højere grad gør det muligt at efterligne interaktionen og handlinger fra den virkelige verden. Mulighederne er dog stærk begrænsede af at det langt fra er umiddelbart at foretage handlinger gennem *gestures* i forhold til i RL, idet det er nødvendigt at vælge en *gesture* gennem en menu. Et andet åbenlyst problem er, at man kun har et begrænset antal *gestures* tilgængeligt på et givent tidspunkt. Der er altid mulighed for at lave en ny *gesture*, men befinder man sig midt i en interaktion og skal bruge en bestemt *gesture* som man ikke har i forvejen, har man et problem. På denne måde mangler der noget umiddelbarhed fra virkeligheden, som udviklerne af SL dog delvist har forsøgt at efterligne gennem de nævnte ubevidste udtryk, der afsendes. Modsat er det dog en stor fordel, at brugeren har mulighed for at fremstille sine helt egne unikke og personlige *gestures*. Dette gør det i højere grad muligt bevidst at fremstille sig på en given måde.

³² Jacobsen, 2002; s. 92

Jay David Bolter og Richard Grusin kommer i bogen *Remediation* ind på den nævnte umiddelbarhed, eller *Immediacy*, i et medie som virtuelle verdener. Målet er at brugerne af de virtuelle verdener skal føle en form for nærhed, så de glemmer at de er begrænsede af computerens interfaces og tager den visuelle verden som de ser til sig.³³ De mange interfaces i en verden som SL hæmmer denne umiddelbarhed, idet man hele tiden bliver mindet om, at interaktionen foregår medieret gennem computeren.

Line og face

Som i virkeligheden møder man i SL hele tiden nye mennesker og deltager i forskellige sociale sammenhænge. Selvom interaktionen i SL umiddelbart er mindre regelbunden og stringent end den vi kender fra hverdagen, kan vi alligevel se flere ligheder. Interaktionerne i SL sker, som nævnt i det foregående, på baggrund af de bevidste og ubevidste signaler vi afsender. Vi evaluerer løbende os selv og de øvrige deltagere, hvilket Goffman forklarer med begrebet *line*. Når vi indgår i en social samhandling vil vi bevidst eller ubevidst få tildelt en *line*. Denne dækker over den positive sociale værdi en person har påkrævet sig og som de øvrige deltagere formoder er taget i en bestemt situation. En person siges at have eller at skulle vedligeholde sit ansigt eller *face* og vil i en eller anden grad have følelser tilknyttet til det. Det er gruppens regler og situationen, der afgør hvor mange følelser der knyttes til ansigtet og hvordan disse følelser fordeles mellem deltagerne.³⁴

I SL er brugerne som udgangspunkt anonyme. Det er med til at gøre at det er langt nemmere end i virkeligheden at skabe den *line* som man ønsker. Anonymiteten gør endvidere, at der er mindre på spil når man indgår i sociale interaktioner. Derfor er mange folk mere åbne og det er nemmere at skabe kontakt til andre.

Sociale roller – Grupper og Events

Goffman definerer en social rolle som vedtagelsen af bestemte rettigheder og pligter forbundet med en given status. En social rolle kan bestå af en eller flere dele og hver af disse dele kan præsenteres

³³ Bolter, 2000; s. 22

³⁴ Goffman, 1955; s. 213

af den optrædende ved en række lejligheder, typisk til den samme type publikum eller til et publikum bestående af de samme personer.³⁵

Når man i SL påtager sig en social rolle vil det typisk være i form af et formelt medlemskab af en gruppe. Gruppemedlemskabet kan være en vigtig indikator for ens sociale status. Under brugerens profil ses de grupper man er tilknyttet. Man kan endvidere, når man indgår i interaktion med andre avatarer, udover navnet se hvilken gruppe man sidst er tilknyttet. På den måde skiltes man åbenlyst med sit gruppetilhørsforhold og her er der således også tale om et meget bevidst udtryk, der afsendes. Visse grupper er sværere at opnå medlemskab af end andre. Typisk er der flere krav til brugeren for at blive optaget i de mere prestigefyldte grupper og flere forventninger knyttet til medlemskabet efterfølgende. En stor del af de grupper, der findes er dog som regel altid åbne for nye medlemmer og man kan ofte uden videre melde sig ind i dem og efterfølgende behøver man ikke at være aktiv for at beholde medlemskabet

Det er endvidere ofte grupper, der står for at afholde in-world-events, der kan omfatte alt fra fester, workshops, konkurrencer, udsalg osv. Formålet med disse events er naturligvis at samle så mange mennesker som muligt og derigennem øge opmærksomheden f.eks. omkring en gruppe eller et landområde.

Et eksempel på en ø, der ofte er vært for gruppeaktiviteter og events er *The International Spaceflight Museum*. På øen finder man udover et kæmpe arsenal af nærmest samtlige rumraketter fra verdenshistorien også interaktive modeller over solsystemer, detaljeret information om satellitdesigns og planetarier. Besøgende har endvidere mulighed for at melde sig ind i gruppen Space CoLab, hvis formål står beskrevet i deres Group Charter:

*The Space CoLab is a proposed NASA-sponsored co-working and project incubation facility for NASA staff and the entrepreneurial technology community, initially located online in Second Life ("CoLab SL") and at NASACoLab.org, and later offline in San Francisco and other urban areas. CoLab SL will catalyze and incubate projects that will help NASA leverage the entrepreneurial talent of the Second Life community to reduce the cost of space exploration, and return more value from NASA's work to the public.*³⁶

³⁵ Goffman, 1959; s. 16

³⁶ Space CoLab – Group Charter: Gruppen kan fremsøges gennem SL's søgefunktion

Gruppen skal således forsøge at udnytte ressourcerne som SL's community kan tilbyde og dermed være med til at realisere det ambitiøse mål at reducere omkostningerne ved rumforskning. Det er også et vigtigt mål at formidle viden om NASA's arbejde til befolkningen. Gruppen har mødeaktiviteter mindst en gang om ugen, hvor medlemmer mødes og debatterer om aktuelle emner indenfor rumforskningen.



Figur 3 – The International Space Flight Museum

Vi har vist at der er mange måder at agere socialt på i SL og vi har peget på nogle af fordelene og ulemperne ved den sociale samhandling i denne verden. Den store fordel ved SL, i forhold til tidligere former for online kommunikation, er at brugeren har mulighed for at kommunikere på mange forskellige planer. Den store frihed man får ved ned til mindste detalje at kunne bestemme udseendet af sin avatar, er en af de helt unikke punkter ved SL. På et andet plan har man mulighed for skabe netværk gennem indmeldelse i en eller flere grupper, som vises på ens profil og dermed også bliver udtryk for en bevidst kommunikation.

En meget vigtig pointe ved det sociale niveau i SL er, at selvom verdenen tilbyder meget stor valgfrihed i forhold til at kunne skabe sig et andet selv, bygger det hele på meget bevidste valg og man mangler derfor noget af den umiddelbarhed vi kender fra RL. Det hele foregår medieret

gennem computerskærmen og brugerens avatar kan i denne forstand sammenlignes med en Pinocchio-dukke.

Sociale rammer i SL

Forskeren Lisbeth Klastrup, der også bruger Goffman som teoretisk ramme for analyser af virtuelle verdener og MORPGs, argumenterer for at der er et specielt forhold mellem spil og hverdagsliv. I spil, herunder virtuelle verdener som SL, kan man i sikre omgivelser afprøve og lege med roller og attituder, som godt nok påvirker hverdagslivet, men som ikke har de samme konsekvenser og risici som i RL. Man får på denne måde mulighed for at udleve scenarier som man ikke ville turde, hvis det var i den virkelige verden.³⁷

Klastrup siger endvidere i forlængelse af Goffman, at sociale møder kan ses som *worldbuilding activities*. Spil er derfor især succesfulde eller ”sjove” når man har faste rammer og regelsæt at følge fordi det derved bliver lettere at finde ud af hvad der er relevant og hvad der ikke er. Når vi bevæger os ind i en virtuel verden eller et online rollespil, bliver vi øjeblikkeligt omgivet af en virkelighed, som er umiddelbar og let at fortolke og som ikke kræver at vi konstant skal skifte mellem forskellige typer opførsel og sociale roller.³⁸ Selvom SL, som tidligere nævnt, ikke har de samme faste rammer som andre MORPGs eksempelvis *World Of Warcraft* og *EverQuest*, har man gode muligheder for at afprøve roller i forhold til i den virkelige verden. SL har på et overordnet plan meget frie rammer, men zoomer man ind og ser på de enkelte brugere og grupper, har disse mulighed for at selv at fastsætte disse rammer, så man genfinder de mere faste rammer fra MORPGs blot på et andet niveau. Brugere har på en gang bedre mulighed for at bestemme hvilken rolle de vil påtage sig i form af de overordnede frie rammer og på et lavere plan mulighed for at finde de faste rammer som gør det lettere at forholde sig til og leve sig ind i verdenen. Dette er således både en stor styrke, men også en ulempe ved SL fordi det kan være svært for brugere at finde meningen med deres online tilstedeværelse, da man ikke bliver guidet igennem levels og ikke har et prædefineret mål.

Et godt eksempel, der illustrerer hvordan man i SL kan påtage sig en helt anden rolle end man har i den virkelige verden, er den 18-årige Michelle Nielsen, som går på teknisk gymnasium og

³⁷ Klastrup, 2003; s. 164

³⁸ Klastrup, 2003; s. 165

beskæftiger sig med heste og skolearbejde. I SL har hun en noget anden identitet. Her hedder hendes avatar Michelle Carbenell, en goth-kvinde, der driver sin egen ø med forretninger, lejligheder og natklubber. Michelle fik ideen til øen fordi hun ville skabe et miljø for subkulturerne: gotisk musik og metal, hvilket i den grad er lykkedes. Alene på åbningsaftenen fik hun over 3000 besøgende.³⁹

Det siger sig selv at udviklerne af de virtuelle verdener umiddelbart har langt mere magt end regeringer i den virkelige verden, selvom denne magt langt fra er ubegrænset. Udviklerne har både magt til at påvirke brugernes valg på mikro niveau og på makro niveau til at påvirke verdenernes institutioner.

Castronova kategoriserer 3 former for online verdener med hvert sit niveau af kompleksitet henholdsvis; FPS-verdener, sociale verdener og MMORPGs, hvor sidstnævnte har størst kompleksitet.

De sociale verdener er langt mere komplekse end FPS-verdenerne som kun har ganske lidt indhold og som primært går ud på at avatarer kan skyde hinanden. I en social verden som SL er der et blivende terræn og systemer der bestemmer reglerne for konstruktion og vedligeholdelse af aktiver. Desuden vil den typisk have et avatar-baseret kommunikationssystem, som gør at brugerne har forskellige muligheder for at kommunikere. Efter at udviklerne har defineret disse rammer, er det mere eller mindre op til brugerne selv at sørge for underholdningen. Her er formålet typisk at folk kommer for at hænge ud og være sociale med andre. Det primære formål for en social verden som SL, er således at fungere som et sted hvor folk kan mødes og interagere med andre, hvor man dog også har mulighed for at bruge tid på at bygge ting og objekter. Dette vil vi behandle i næste hovedafsnit.⁴⁰

Castronova mener ikke at de sociale verdener har spil-elementer, med undtagelse af de spil-elementer og regler som brugerne selv har konstitueret. I princippet er der i SL, med det indbyggede scripting-sprog, mulighed for at bygge et helt *EverQuest*-spil inde i verdenen. Gennem sociale verdener skabes der komplekse relationer mellem brugerne og værdier som omdømme kan bestå

³⁹ TV2-Nyhedernes SL Blog, Url: <http://secondlife.tv2.dk/avatarport/article.php/id-6440775.html>

⁴⁰ Castronova, 2005; s. 104

over tid. I modsætning til i MMORPGs er udviklingen af de sociale verdners institutioner dog stort set overladt til brugerne selv.⁴¹

Delkonklusion

På det mikro-sociologiske niveau er vi gennem dele af Goffmans begrebsapparat kommet frem til at SL benytter sig af flere former for kommunikation, af udtryk såvel bevidste som ubevidste. SL adskiller sig især fra andre former for online kommunikation ved, at man har en virtuel krop. Denne udgør ens facade udadtil overfor andre brugere. De bevidste udtryk, der afsendes gennem avataren, omfatter bl.a. designet af avatarens udseende, brugerens anvendelse af *gestures* og den rolle som brugeren påtager sig ved at tage del i gruppeaktiviteter og events. Den ubevidste kommunikation, er udtryk som afsendes mere eller mindre ufrivilligt af brugeren. Eksempler herpå er animation af avataren når brugeren er ved at skrive en besked eller er inaktiv og avatarens blik der følger musekursoren på skærmen. Dette er således funktionalitet indbygget af udviklerne Linden Labs. Det er imidlertid også muligt at finde eksempler på, at brugernes erfaring i SL er afgørende for hvilke ubevidste signaler, der afsendes. Mange nybegyndere, også kaldet *newbies*, ændrer ikke udseendet på deres avatar så disse er let genkendelige. Endvidere kan de være "klodsede" til at navigere avataren.

SL har bl.a. stor dynamik i forhold til at kunne tilpasse avataren og dennes *gestures*, men det er på bekostning af den umiddelbarhed som skulle få brugeren til at tage den visuelle verden til sig. De uendelig mange indstillinger og interfaces gør at brugeren konstant bliver mindet om, at interaktionen i den virtuelle verden foregår medieret gennem computerskærmen. Dette hæmmer brugernes oplevelse af at være til stede i en anden verden.

Man kan argumentere for at folk der i virkeligheden har svært ved at styre de ubevidste udtryk har bedre vilkår og lettere ved at begå sig socialt i en verden som SL, da der er langt færre ubevidste udtryk at holde styr på og samtidig er der mindre på spil, fordi man som udgangspunkt er anonym. På den anden side må man konkludere, at det er langt sværere at anvende indtryksstyring i SL og folk der kontrollerer denne disciplin i den virkelige verden kan føle sig hæmmede af de mange begrænsninger ved kommunikationen i SL. Interaktionsmulighederne er øget sammenlignet med tidligere medier for online kommunikation, som chat og messenger og man får en helt anderledes oplevelse af rumlig tilstedeværelse end f.eks. ved en video-konference med webcams.

⁴¹ Castronova, 2005; s. 105

Virtuelle verdener og online rollespil giver deres brugere nogle omgivelser, hvor de sikkert kan afprøve og lege med roller og attituder uden at det vil have de samme konsekvenser og risici som i RL. Det der gør rollespil underholdende og attraktivt for mange brugere er, at de har faste rammer og regler der gør det virtuelle mere umiddelbart og let at fortolke end den virkelige verden. Man slipper således for konstant at skulle skifte mellem forskellige typer opførsel og vidt forskellige sociale roller.

Selvom SL på et overordnet plan har meget friere rammer end MORPGerne, genfinder man på et lavere niveau de faste rammer. Her er de blot konstitueret af brugerne selv og deres grupper. Pointen er at de sociale verdener som SL hører under stort set selv udvikler det sociale og de dertilhørende institutioner. Udviklerne, i SLs tilfælde Linden Labs, leverer i princippet ikke andet end en platform til den sociale verden og det er i bund og grund op til brugerne selv at sørge for underholdningen og evolutionen i den pågældende verden.

Det konstruerende niveau

Vi vil her undersøge det konstruerende niveau i SL, og de forudsætninger hvorunder man har mulighed for at bygge. Hvordan fungerer økonomien og rettighederne i forhold til brugerskabt indhold i SL?

Når man som aktiv spiller deltager i en online spilverden, bidrager man også til denne. Dette var vi inde på i vores beskrivelse af SL som en tekst. Her fandt vi i beskrivelsen af SL's *traversal functions* frem til at brugerens funktion overfor SL er *textonic*. Dermed har brugerne i SL mulighed for permanent at ændre på den verden de interagerer i. Konstruerer man eksempelvis en Cubansk cigar i SL, har man dog ikke skabt noget fysisk objekt med dertilhørende fysiske egenskaber. Cigaren i SL lugter ikke, den fylder ikke avatarernes lunger med røg, den tilfredsstillende ikke noget behov for nikotin. Det vil sige at mange fysiske egenskaber som vi kender i den virkelige verden, ikke er gældende i SL, og at cigaren udelukkende har en symbolsk værdi. Alligevel har cigaren dog en gældende *immateriel* værdi i SL, idet den kan fungere ved effektivt at sende signaler i personernes selvfremstilling. Desuden har cigaren den fordel at den ikke er usund og vanedannende som almindelige cigarer. På trods af at SL udelukkende består af *tegn* med symbolske værdier, bliver objekternes værdi herved gældende, idet andre brugere anerkender denne værdi. Edward Castronova skriver i *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, om online objekters økonomiske værdier:

“A standard assumption in all benefit-cost analyses is that anything of value can be denominated in terms of Earth money, as in ‘an hour in gem-hunting is worth so many dollars’. Applying this reasoning more broadly to the case of digital items in synthetic worlds worlds, it is obvious that these things do have value that can be counted in terms of dollars. They take time to acquire – the cost – but they help to do things you might want to do – the benefit.”⁴²

Værdien for virtuelle immaterielle goder kan altså, på samme måde som traditionelle fysiske salgsvare, gøres til genstand for en cost – benefit analyse. Digitale objekter har således en pris, der hænger sammen med den tid de tager at fremstille, og en nytte, der hænger sammen med den symbolske værdi de har for brugerne.

⁴² Castronova, 2005; s. 46

Udover Castronovas argumentation for virtuelle objekters værdi, kan man også sammenholde de virtuelle objekters værdigrundlag, med *branding* af mærkevarer såsom Nike eller Addidas. Firmaer som disse er kendte for at fokusere på at designe og reklamere for deres produkter, mens selve produktionen foregår ved brug af billig arbejdskraft i østlige lande. Herved fokuseres der i lanceringen af disse produkter på *branding* og produkternes *immaterielle* værdi. Dette gøres med stor succes, og understreger samtidig forbrugeres accept af tings immaterielle værdi. En Nike T-shirt har således en værdi udover den fysiske kvalitet, som kan tilskrives *brandets immaterielle* værdi. Idet brugerne i SL på samme måde kan konstruere objekter som har en værdi, rejser spørgsmålet om rettighederne til det der skabes. Denne problematik vil vi se nærmere på her.

Udbyder vs. Bruger

Henrik Kaare Nielsen og Søren Pold beskæftiger sig i teksten *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret* med forholdet mellem udbydere og forbrugere i forhold til kunstneriske værker og deres indhold. I teksten problematiseres det at eksempelvis pladeselskaber forbyder kreativ brug og genbrug af, deres kunstneres musik. Dette medfører at nye kunstformer såsom bastardpop, som den eksempelvis udføres af DJ Dangermouse, ikke kan praktiseres lovligt:

“Der er tale om et kunstnerisk udtryk, som ikke kan købes, ikke må spilles offentligt, og som holdes uden for markedet af en musikindustri, der med lovgivningen i hånd insisterer på værkets ukrænkelighed, lukkethed, og med teknologi og jura insisterer på at beskytte værker mod anden brug end passiv konsumtion.”⁴³

Problemet med denne fastlåsning af de produkter pladeselskaberne udbyder er, at den begrænser brugen af de muligheder det digitale medie giver for kreativ og interaktiv genbrug af musikken. Dette syn på brugerne som passive forbrugere der ikke behøver at inddrages i den kreative proces, og i det hele taget ikke skal pille for meget ved det færdige produkt, praktiseres også blandt udbydere af online spilverdener. Spørgsmålet om brugernes rettigheder til objekter de har investeret tid og energi på at skabe i online verdener, er nemlig ikke først opstået med metaverset eller SL. I teksten: *“Whose Game Is This Anyway?”: Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World*, beskæftiger Sociologen T. L. Taylor sig med brugernes rettigheder i blandt andet *EverQuest*. Idet

⁴³ Nielsen, 2005; s. 11

mange spilplatforme udbydes af selskaber, og ikke som *freeware* eller *open source* software systemer, er det udbydere der i første omgang ejer de verdener der udbydes.⁴⁴ Men i flere online spil, såsom *EverQuest*, opstår der, eksempelvis på eBay, handel mellem brugerne med online avatarer, der er blevet opbygget via online spil. Dette viser således hvordan cost - benefit forholdet for avatarer i *EverQuest* træder i funktion. Idet det tager tid at opbygge en avatar med mange våben og meget *experience*, får denne en pris, som opvejes af den nytte man har ved at eje en avanceret avatar. Som reaktion på denne handel forbyder Sony, som ejer og distribuerer *EverQuest*, al handel med spillets indhold såsom objekter og avatarer.⁴⁵ Dette skyldes blandt andet, at en vigtig del af indkomstkilden til et online spil som *EverQuest*, består i brugernes månedlige ydelse til udbyderen. Denne indkomstkilde til udbydere begrænses derfor, hvis opbygningen af avancerede avatarer professionaliseres, og tilbydes af spillere og brugere der kan opbygge sine avatarer langt mere effektivt.

Men udbyderen har muligheden for, gennem deres EULA (End User License Agreement), at stå meget stærkt overfor brugerne i disse sager. Idet udbydere heri kan fastsætte rammerne og grænserne for brugen af deres online verdener, har de også et godt juridisk fundament til at stoppe online handel med avatarer med. I kampen om rettighederne til det der bliver skabt af brugerne i online verdener, står brugerne herved som den svage part. Dette betyder at udbydere igennem deres EULA har muligheden for at begrænse brugernes handel med avatarer over nettet.

Omvendt er man som udbyder afhængig af brugernes bidrag til de online verdener. Cory Ondrejka skriver i teksten *Escaping the Gilded Cage: User-Created Content and Building the Metaverse*, om udbydere, som samtidig med at være meget afhængige af brugernes aktiviteter og bidrag, også har behov for at kontrollere og styre brugerne. Fordi online verdener er meget store og komplekse, kræver de meget tid at udvikle og designe. I denne sammenhæng beskriver Cory Ondrejka, et eksempel hvor et såkaldt uovervindeligt monster kaldet "The Sleeper", dræbes i spillet *EverQuest*. Dette sker ved at flere hundrede online spillere samarbejder i *real time*.⁴⁶ Efter at brugerne har overvundet den uovervindelige *Sleeper* i spillet *EverQuest*, opstår der naturligvis nye krav til et uovervindeligt monster. Herved sættes udviklere af store online verdener på overarbejde i et uendeligt kapløb mod de samarbejdende brugere. Eksemplet beskriver det kreative styrkeforhold

⁴⁴ Taylor, 2002; s. 228

⁴⁵ Taylor, 2002; s. 231

⁴⁶ Ondrejka, 2006; s. 171

mellem brugere og udbydere af online spilverdener. Som udbyder af en stor online spilplatform, er det svært at hamle op med brugernes kreativitet, hvilket betyder at man indirekte bliver afhængig af brugernes bidrag.

For at man som bruger skal kunne bidrage konstruktivt i online verdener, er det ifølge Cory Ondrejka nødvendigt at kunne konstruere frit. I denne forbindelse skelner han mellem muligheden for *crafting* og *creation*. *Crafting* består i at sammensætte allerede konstruerede objekter i en ny sammenhæng, som hvis man eksempelvis sammensætter et sværd og magiske objekter til et magisk sværd med specielle egenskaber. Derudover har kreative brugere i *Ultima Online* opbygget et klaver, ved brug af objekter som kasser, skakborde og T-shirts. Problemet med *crafting* består i at man kun kan konstruere ud fra nogle fast definerede rammer, og egenskaberne, i eksempelvis det magiske sværd, er prædefinerede. *Creation* derimod er konstruktion fra bunden, ved brug af meget mindre byggeklodser, som dermed giver mulighed for at sammensætte langt mere komplekse objekter. I forlængelse heraf mener Cory Ondrejka at der er et generelt behov for at brugerne kan konstruere på et niveau, hvor der er komplet frie rammer for resultatet af det konstruerede. Dette behov tilfredsstilles ifølge Cory Ondrejka af SL:

“Second Life is the first and only and persistent state world to offer its users this palette for online creativity, and it provides an exciting glimpse of the future of user creation and world building.”⁴⁷

Cory Ondrejka fremstår her meget positiv overfor konstruerende verdener som SL, men i denne forbindelse er det vigtigt at gøre opmærksom på at han ikke er helt upartisk, idet han er ”Chief Technology Officer” hos Linden Labs. Corys argumentation skal derfor ikke ses som et teoretisk grundlag for hvordan SL adskiller sig positivt fra andre online verdener. Men derimod nærmere som et udtryk for det grundlag, hvorpå Linden Labs *forsøger* at adskille sig fra andre verdener såsom *EverGuest*.

Der er ikke tvivl om at der eksisterer en konflikt omkring ejerskab og rettigheder til indholdet i store online verdener. Pointen i denne forbindelse er, at SL fremstilles som en verden, hvori denne konflikt er løst. Hvorvidt dette er tilfældet vil vi i følgende afsnit se nærmere på.

⁴⁷ Ondrejka, 2006; s. 166

SL som et marked

Måden, hvorpå Linden Labs beskriver SL, ligner i høj grad beskrivelsen af et marked. Denne sammenligning underbygges også ved andre egenskaber i SL såsom: at der ikke er nogen månedlig ydelse for at få adgang, at der er mulighed for at tilkoble mange brugere, og at der i det hele taget ikke udbydes et produkt, men adgang til mange produkter. Når man som ny bruger opretter en konto i SL, bliver man tilbudt en bonus på 500 Linden Dollars, hvis man oplyser sine kreditkort oplysninger. Herved har man lidt penge at starte ud med i SL. Men når disse penge slipper op, er det derefter også meget let at tilføje sin SL konto flere penge, mens man er logget på. Herved bliver adgangen til markedet SL gjort så nem som muligt, og barriererne mellem den virkelige økonomi og SL's økonomi nedbrydes. Vil man efterfølgende sælge Linden Dollars kan dette gøres gennem LindeX, som er det officielle marked for Linden Dollars. Her dannes prisen på Linden Dollars efter udbud og efterspørgsel.

Som vi før har været inde på, er der til avatarer i SL ikke tilknyttet et individuelt mål for *experience*. Opbygningen af avatarer og objekter i SL, består i langt højere grad af grafisk konstruktion. Eksempler på eftertragtede avatarer i SL, består derfor i højere grad af realistiske eller smarte avatarer med mange detaljer. Som omtalt i *Det sociale niveau* i opgaven, afsløres det gennem avatarens udseende, hvis man er en rutineret bruger i SL. Herved opstår værdien ved at have en detaljeret avatar i SL. Desuden opfordres der i selve strukturen af SL til handel mellem brugere. Vil man købe sig til en avatar i SL behøver man derfor ikke at udveksle hele konti, via handel på eksempelvis eBay, idet SL platformen fungerer som et marked. I stedet for at overtage en hel konto med et smart udseende, kan man købe dele af udseender, såsom prædefineret tøj, sko, frisurer, kropsdele (inklusive kønsdele), smykker og andre accesories. Det er altså en væsentlig forskel ved SL at handel foregår nemt inde den online verden, frem for eksempelvis Ebay. Herved tilskynder Linden Labs i høj grad til at man som bruger, skal involvere sig økonomisk i SL som en online verden.

Linden Labs promoverer SL som en platform, der giver brugeren rettighederne til det de konstruerer online. På en underside til www.secondlife.com beskrives det kort hvad SL er. Indledningen med denne beskrivelse begynder således:

“What is Second Life? Second Life is a 3-D virtual world entirely built and owned by its residents.”⁴⁸

Herved lægger Linden Labs op til at den online-verden der udbydes, giver brugerne de fulde rettigheder og ejendomsret over det de skaber i SL. En verden hvor man netop har frihed til at konstruere frit på det mikroskopiske niveau, og konstruere komplekse objekter:

“Create Anything: In Second Life you can create anything you can imagine with powerful, highly flexible building tools, using geometric primitives and a simple, intuitive interface. Build live, in real-time, right in Second Life - no separate tools or applications to buy or learn and no hassles with importing your work.”⁴⁹

En vigtig pointe i ovenstående beskrivelse er, at der er mulighed for at konstruere i den samme verden som det konstruerede skal bruges i. Dette tilfører SL nogle grundlæggende muligheder for kollaborativ interaktion mellem brugerne i den verden de interagerer i. Som tidligere beskrevet, omkring brugernes kamp mod monsteret: The Sleeper, opstår der netop en styrke i online samarbejde mellem brugerne som langt overgår udbydernes kreative kapaciteter. Denne inddragelse af brugernes erfaringer, kan også ses i lyset af en generel tendens i den måde software programmer udbydes på i dag. I brugen af eksempelvis Windows programmer, har man ved programfejl mulighed for at indsende fejlrapporter, der kan danne grundlag for løbende forbedringer af programmerne. Nye programversioner bliver herved noget som udgives løbende, og styrkes af de erfaringer brugerne har med brugen af dem. På samme måde er der mulighed for en løbende udvikling af SL, på baggrund af input som skabes af brugerne. Dette er en klar styrke i den måde SL er konstrueret på.

For at se lidt på det juridiske grundlag der er gældende under disse forhold hvor brugere konstruerer og handler med hinanden, vil vi her undersøge nogle punkter fra Linden Labs ”Terms of Service” ved brugen af SL. Disse kan sammenlignes med de føromtalte EULA’s, og udgør på samme måde de rammer og regler, hvorunder man som bruger kan benytte SL. Disse ”Terms of Service” skal

⁴⁸ Url: <http://secondlife.com/whatis/>

⁴⁹ Url: <http://secondlife.com/whatis/create.php>

man som bruger godkender for overhovedet at få adgang til SL, og reglerne bliver herved bindende og gældende for alle brugere.

Terms of service for brugen af SL

I begyndelsen af reglerne beskrives det i paragraf 1.2, at Linden Labs udbyder en service, og derfor ikke kontrollerer eller kan drages til ansvar for selve indholdet i denne service. Derefter beskrives det i paragraf 1.3 at brugerne har rettighederne til det indhold de skaber, og at disse rettigheder skal overholdes. Disse ting stemmer fint overens med den opfattelse der er af SL som et marked, og brugernes rettigheder til det indhold de skaber på dette marked. Men herefter kommer der nogle ret interessante ting, som ikke ligefrem stemmer overens med det der generelt meldes ud omkring SL. I paragraf 3.3 fremgår det omkring de kontoer som brugerne opretter at:

“Linden Lab retains ownership of the account and related data, regardless of intellectual property rights you may have in content you create or otherwise own: You agree that even though you may retain certain copyright or other intellectual property rights with respect to Content you create while using the Service, you do not own the account you use to access the Service, nor do you own any data Linden Lab stores on Linden Lab servers (including without limitation any data representing or embodying any or all of your Content). Your intellectual property rights do not confer any rights of access to the Service or any rights to data stored by or on behalf of Linden Lab.”⁵⁰

Det vil sige, at selvom man har rettighederne til at handle med det man skaber i SL, har man altså ikke ejendomsretten over hverken sin konto eller de data man har på Linden Labs servere. Dette er således i klar modstrid med Linden Labs generelle beskrivelse af SL, hvori det fremgår at SL er en verden som er ejet af deres indbyggere. Desuden er begrænsningen på brugernes ejendomsret på det indhold de skaber, også en begrænsning af SL som et marked. For at kunne handle med en vare og sælge denne videre, må det netop være en forudsætning at man ejer det der sælges videre. Idet alle data som konstrueres i SL opbevares på Linden Labs servere, har man altså hverken sikkerhed eller krav på de objekter man har skabt. Dette er en meget fundamental begrænsning for markedsvilkårene i SL, og må dermed også være en indirekte begrænsning for brugernes incitament til at konstruere indhold til SL. Desuden kan den frie ejendomsret betragtes som en grundlæggende

⁵⁰ Second Lifes' Terms of Service, Url: <http://secondlife.com/corporate/tos.php>

årsag til kapitaliseringen og industrialiseringen af den vestlige verden. Herved udgør paragraf 3.3 en blokering for de markedsvilkår som Linden Labs selv promoverer SL på.

Endvidere forbeholder Linden Labs sig i paragraf 5.3 retten til at slette brugeres data:

*"All data on Linden Lab's servers are subject to deletion, alteration or transfer:
When using the Service, you may accumulate Content, Currency, objects, items, scripts,
equipment, or other value or status indicators that reside as data on Linden Lab's servers.
THESE DATA, AND ANY OTHER DATA, ACCOUNT HISTORY AND ACCOUNT NAMES
RESIDING ON LINDEN LAB'S SERVERS, MAY BE DELETED, ALTERED, MOVED OR
TRANSFERRED AT ANY TIME FOR ANY REASON IN LINDEN LAB'S SOLE DISCRETION"⁵¹*

Hvis man har konstrueret noget værdifuldt i SL, kan man således miste dette uden at Linden Labs kan stilles til ansvar for dette. Herved har man ingen sikkerhed for bevaringen af det man konstruerer. Det vil sige at jo mere energi man bruger på at konstruere indhold i SL jo større risiko løber man.

På denne måde adskiller SL sig ikke meget fra andre online verdener, bortset fra at man ved traditionelle MMORPG's kan forestille sig at være bedre stillet som en forbruger der har betalt for en månedlig ydelse. Dette modstrider i høj grad det førstehåndsindtryk man får af de rettigheder man har som bruger af SL.

Dog må der formodes at være en forskel på de forbehold Linden Labs gør sig i deres Terms og Service, og den praksis der udføres overfor brugerne. Hvis Linden Labs virkelig begyndte at udøve deres ret til at slette brugernes data i SL, er der ingen tvivl om at der ville opstå negativ omtale af SL, på eksempelvis Blogs som SL brugere sandsynligvis er effektive brugere af. Men det ændrer ikke ved at ejendomsretten til objekter er en fundamental betingelse for at SL kan fungere fuldstændigt som et marked. Således vil det ændre meget hvis Linden Labs frigav kildekoden til SL platformen. Herved ville man få muligheden for at uploade områder via sin egen server, og dermed også etablere en reel ejendomsret til det indhold man skaber.

⁵¹ Second Lifes' Terms of Service, Url: <http://secondlife.com/corporate/tos.php>

Tekniske vilkår for konstruktion

Selvom man som bruger tilsyneladende ikke besidder ejendomsretten på det man konstruerer i SL, vil vi alligevel undersøge de tekniske vilkår der er gældende for den konstruerende bruger. Her vil vi først undersøge de eventuelle adgangsbarrierer der måtte være for nye brugere der gerne vil konstruere i SL. Derefter vil vi beskrive de erfaringer vi på egen hånd har gjort os med at konstruere i SL.

Vil man oprette sig som bruger af SL, er dette ganske gratis, hvilket gør platformen tilgængelig for langt flere brugere end typiske online verdener, som eksempelvis World of Warcraft, der koster en månedlig ydelse at have adgang til. Dog er det, som vi før har været inde på, nødvendigt at oprette en Premium konto, hvis man vil konstruere avancerede objekter i SL. Herved bliver man økonomisk involveret, idet man investerer i land som man kan påvirke permanent. Således fungerer denne opdeling mellem Basic og Premium konti, som en adgangsbarriere, idet man tvinges til at involvere sig økonomisk for at kunne konstruere frit.

Derudover er systemkravene også væsentligt begrænsende for adgangen til SL. De anbefalede minimumskrav ses herunder:

- *Internet Connection: Cable or DSL*
- *Computer Processor: 1.6GHz Pentium 4 or Athlon 2000+ or better*
- *Computer Memory: 512MB or better*
- *Video Graphics card: nVida GeForce FX 5600, GeForce 6600, ATI Radeon 9600, X600, or better*⁵²

Disse krav til computerens ydeevne formodes at afholde en del brugere fra at få adgang til SL. Systemkravene er altså en væsentlig begrænsning for konstruerende brugeres adgang til SL. Modsat ville det dog blive uinteressant at konstruere i SL hvis man sænkede den grafiske kvalitet, for at nedbringe disse krav.

Har man ustyret og adgangen til at konstruere i SL, opstår der muligheder som vi her vil gennemgå et eksempel på. I vores eget forsøg på at konstruere i SL lykkedes det at oprette en Premium konto,

⁵² Url: <http://secondlife.com/corporate/sysreqs.php>

og opkøbe et stykke land vi kunne bygge på. Selvom SL er et stort og komplekst område fandt vi et passende stykke land, gennem vejledning fra en hjælpsom bruger af SL. Allerede før vi begyndte at konstruere, blev hjælp fra andre brugere altså en afgørende faktor i vores konstruerende aktiviteter i SL.

Da vi efterfølgende påbegyndte at bygge et hus på vores nye grund, viste dette sig dog at være temmelig besværligt. Huset blev ret primitivt, og havde mere karakter af en garage. Dette problem blev dog løst meget let via hjælp fra en nabo i det kvarter vi havde hus i. Herigennem blev vi foræret en kopi af et langt bedre standard hus, med langt flere detaljer end vores garage.



Figur 4 - Hus før og efter nabohjælp

Selvom det nye hus var konstrueret af en anden, havde vi muligheden for at kunne tilpasse det vores egne behov og præferencer. Det var desuden langt nemmere at modificere på det nye hus, end at skulle bygge et op fra bunden. Således styrkedes vores muligheder for at konstruere i høj grad af det kollaborative miljø i SL. Som urutinerede brugere havde vi ikke været i stand til at konstruere det samme hus, uden hjælp fra andre brugere og muligheden for at bygge videre på et allerede konstrueret hus. Desuden blev vi i stand til at bygge et bedre og endnu mere detaljeret hus end det vi fik, fordi vi kunne bygge videre på det der allerede var konstrueret. En bruger behøver således ikke at bygge sit hus op fra bunden, idet han kan bygge videre på huse som andre har skabt. Man kan således fortsat udvikle indholdet i SL ved at bygge oven på de objekter der i forvejen er konstrueret. Denne egenskab ved SL giver gode muligheder for at konstruere komplekse og tilpassede objekter, uden man nødvendigvis behøver at være rutineret bruger af SL's interface. En anden vigtig pointe ved vores erfaringer med at bygge hus i SL er, at konstruktionen fungerer som en fælles social aktivitet der tilfører kollektive værdier til verdenen. Sammenlignet med

traditionelle MMOG's opstår der i SL en kollektiv værdi, idet man konstruerer noget andre kan bygge videre på. Værdien ved at opbygge *experience* på sin egen avatar kommer derimod først andre til gode, idet man sætter den til salg på eBay. Dette er en meget vigtig forskel på SL og traditionelle MMOG's, idet strukturen i SL herved fordrer til kollaborativt samarbejde mellem brugerne.

Sammenligner man SL med de eksempler vi her har set på traditionelle udbydere af online verdener, er det kendetegnende at de traditionelle udbydere ser deres brugere som passive forbrugere, mens Linden Labs modsat ser brugerne som aktive, men stadigvæk forbrugere. Indenfor online spilverdener kan SL således ses som et skridt i den positive retning mod at give plads til de muligheder det digitale medie giver for kreativitet. Men idet brugerne får lov til at være medskabere af verdenen rejser der samtidigt nye problemer med eksempelvis ejendomsretten, eller manglen på samme, over de objekter brugerne konstruerer.

Delkonklusion

Det er blevet tydeliggjort, at selvom indholdet i online verdener består af immaterielle tegn og objekter, har de en reel værdi som er gældende for brugerne af denne verden. Værdien opstår, idet der investeres tid og anstrengelser på at opnå noget i denne verden. Dette er gældende både i traditionelle online verdener og i SL.

Men brugernes anerkendelse af objekternes værdi, stiller dem som den svage part overfor udbyderne af online verdener. Det redskab som udbydere, inklusive Linden Labs, bruger til at fastholde sig dette styrkeforhold er primært EULA'en. Disse brugeraftaler giver ikke brugerne mange juridiske rettigheder til det indhold som de er medskabere af. Herved bliver man gjort opmærksom på at Linden Labs, som de fleste andre udbydere af online verdener, er en kapitalistisk virksomhed der udbyder en service. Selvom SL's indbyggere fremstilles som medskabere af verdenen, er de først og fremmest kunder overfor Linden Labs.

Det der så alligevel adskiller SL fra andre online verdener er, at det lykkedes at udnytte brugernes kreativitet, ved at skabe gode muligheder for kollaborativt samarbejde, og derved omdanne brugernes aktiviteter til en værdi for dem selv og ikke mindst en værdi for Linden Labs. Den styrke brugerne har i deres kreative engagementer, bliver altså omsat til indhold i SL. Dette sker ved at der i SL er mulighed for at man kan konstruere og hjælpe hinanden på samme platform som det konstruerede efterfølgende anvendes i.

SL kan i forlængelse heraf sammenlignes med andre markeder der med succes udbydes på Internettet, såsom YouTube, MySpace og Google. Det er brugerne der er den skabende kraft bag indholdet, mens udbyderne styrer selve platformen og høster overskuddet. I denne forstand fungerer SL i højere grad på samme mekanismer som denne type udbydere, frem for andre udbydere af online spilplatforme. Dette sker idet Linden Labs frigiver nogle af de muligheder for konstruktion, som der har været et utilfredsstillet behov for i andre online spilverdener. Men brugerne har ikke ejendomsretten over det de konstruerer, og med SL opstår der nye dilemmaer omkring indholdet i online spilplatforme.

Mødet mellem det sociale og konstruerende

Nu hvor vi har set på de to niveauer hver for sig, vil vi i dette afsnit se samlet på de to fænomener og hvad der sker når det sociale og det konstruerende mødes og danner rammerne for den værdi, der skabes i den virtuelle verden. Det er kendetegnende ved SL at det netop er i mødet mellem det sociale og det konstruerende at der opstår en reel værdi. Store og imponerende konstruerede områder er således meningsløse og kedelige, uden andre mennesker at interagere med.

En af de organisationer vi er stødt på i SL, der i høj grad har formået at udnytte SL's rammer til at skabe et kollaborativt miljø, er Dansk Røde Kors som på *Red Cross Island* har konstrueret et mødested, hvor man bl.a. kan sætte sig ind i nødhjælpsarbejdet, donere penge eller melde sig selv som frivillig. Øen er udelukkende blevet til gennem frivillige kræfter i SL og det der er bygget på øen er hovedsageligt lavet af almindelige brugere. Eskild Holten som er den ansvarlige for Røde Kors' engagement i SL fortæller endvidere at man er i gang med at få kontakt til Røde Kors' afdelinger i andre lande så man kan få dem integreret i et internationalt *Red Cross* projekt i SL.⁵³ Det er i denne sammenhæng bemærkelsesværdigt at frivillige fra Dansk Røde Kors, får tilladelse til at benytte det internationalt anerkendte *Red Cross* varemærke.



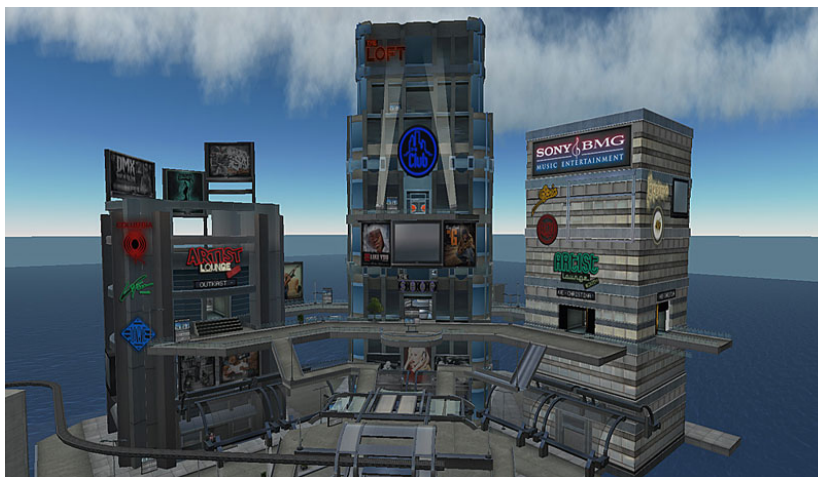
Figur 5 - Red Cross Island

⁵³ Konference om SL afholdt af IT fagforeningen SamData.

Se også "Dansk røde kors i Second Life", Url: <http://drk.dk/sw70206.asp>

Ifølge Eskild Holten bidrager platformen SL til en dynamik for *Red Cross*, idet brugerne selv har mulighed for at vælge hvordan og hvor meget de bidrager til det velgørende arbejde. I den ene ende af spektret for frivilligt arbejde, kan man bidrage til at konstruere på *Red Cross Island*. I den anden ende, kan man deltage i kampagner, såsom *Hug for life*, hvor man ved at dele *hugs* videre til andre indbyggere, skaber opmærksomhed omkring *Red Cross*' velgørende arbejde.

En anden organisation som vi har observeret i SL er Sony. *Sony Media Island* står i stærk kontrast til *Red Cross Island*. Selvom Sony angiveligt har brugt store ressourcer på at etablere sig i SL, har de ikke formået at skabe nogen speciel værdi for brugerne. Når man teleporterer sig til øen lægger man først og fremmest mærke til hvor stor og tom den er. Bygningsværkerne virker imponerende store, men området inviterer ikke brugerne til at involvere sig i interaktion. De interaktionsmuligheder der eksisterer på øen, er begrænset til afspilning af musik og video, der lige så godt kunne formidles via en webside. Når man som bruger går rundt på øen kommer man derfor hurtigt til at kede sig, fordi Sony ikke udnytter de muligheder den nye virtuelle platform tilbyder.



Figur 6 - Sony Media Island

De to øer fremstår således som eksempler på hvordan mulighederne for interaktion i SL udnyttes med succes, og hvordan platformens muligheder slet ikke bruges. Idet *Red Cross* aktivt får involveret andre brugere af SL, formidles værdierne omkring velgørende arbejde effektivt videre. Modsat formidles der ikke noget effektivt omkring Sony's *brand*, gennem deres brug af SL, udover at de er et meget stort selskab.

I kraft af brugernes inddragelse har SL mange ligheder med Web 2.0, hvis vigtigste kendetegn er at det er en platform, der fordrer brugernes deltagelse, der herved tilføjer værdi til den anvendte applikation. Dette stemmer også overens med at Linden Labs sælger SL på at være en verden skabt af dets brugere, men modstrides dog i Linden Labs *Terms of Service*. Således er det brugerne der skaber indholdet, mens Linden Labs tjener profitten.

I dette lys, og ud fra et marxistisk synspunkt, er det svært ikke at se Linden Labs som de ”onde” kapitalister, der udnytter brugerne til at skabe en merværdi, som de selv høster. Det økonomiske overskud tildeles udelukkende Linden Labs der styrer strukturen, på trods af at det er brugerne, der skaber indholdet. Hvis dette magtforhold skal ændres vil det med andre ord kræve en revolution. Denne kunne ske ved at brugerne tilkæmpede sig kildekoden, og ændrede strukturen i SL til at være baseret på et *pier to pier* netværk. Denne netværksform er netop kendetegnende ved revolutionære netværksformer såsom, Kazaa, eMule og BitTorrent. Disse er netop indædte modstandere af store kapitalistiske virksomheders brug af copyright. Omvendt er SL et eksempel på at netop stramme regler for copyright i online verdener (såsom *WoW* og *EverQuest*), er blevet løsnet, uden samme oprørske revolution som ved *pier to pier*. Dette ses eksempelvis ved at man i SL har gode muligheder for at bygge videre på objekter andre brugere har konstrueret.

Dilemmaet omkring rettigheder til de objekter der skabes i SL, viser hvordan brugerne er aktive både som sociale og konstruerende indbyggere. Disse niveauer fungerer derved i en sammenhæng hvori de tilfører hinanden værdi. Det er muligheden for at gå sammen og i fællesskab skabe et minisamfund, en interesseorganisation eller en subkultur, der er karakteristisk ved SL.

Konklusion

I vores analyse har vi fået afprøvet en del af de muligheder SL tilbyder, men det er også klart at vi kun har gjort os erfaringer med en brøkdel af den store online verden. Selvom der derfor er mange aspekter vi ikke har berørt omkring SL, mener vi dog at kunne pege på nogle generelle træk.

I vores beskrivelse af hvordan SL er konstrueret, nåede vi frem til at det er en dynamisk verden, man som bruger kan påvirke permanent. Vi har ved brug af Rihard A. Bartles distinktion mellem 4 typer brugere, identificeret at primært to typer tilgodeses i SL. *Socializers* benytter mulighederne i den sociale infrastruktur, såsom grupper og events. *Achievers* benytter SL's indbyggede værktøjer til konstruktion og drager fordel af den underliggende økonomiske struktur.

I analysen af rammerne for social interaktion, har vi set hvordan det gennem bevidst og ubevidst indtryksstyring er muligt at skabe sin selvfremsstilling. Dette muliggøres blandt andet gennem design af avataren, medlemskab af grupper og deltagelse i events mm. På en række punkter er det således lettere at styre sit ansigt, idet man som udgangspunkt er anonym. Dette gør at man, i højere grad end i virkeligheden, kan afprøve og lege med forskellige sociale roller og attituder uden samme grad af risici og konsekvenser. På det overordnede sociale niveau bevirker de frie rammer i SL at brugerne selv konstituerer de sociale regler og normer.

Under analysen af brugernes muligheder og rettigheder i forbindelse med konstruktion i SL, påviste vi at objekter tilknyttes en værdi idet brugerne investerer tid og energi på dem. Dette resulterer i nye dilemmaer omkring brugernes rettigheder, herunder ophavsret, som ikke tilgodeses i udbydernes EULA's. Selvom Linden Labs promoverer SL som en verden, der konstrueres og ejes af dens brugere, modstrides dette således i platformens Terms of Service. Dette forhold understreger at Linden Labs er en kapitalistisk virksomhed, der tjener profit på det indhold brugerne konstruerer. SL formår imidlertid at differentiere sig fra andre virtuelle verdener ved at give brugerne værktøjerne til kreativt og kollaborativt samarbejde. Man kan hermed bygge videre på objekter som andre har lavet, hvilket resulterer i at konstruktion tilfører en kollektiv værdi til verdenen.

Slutteligt har vi i forholdet mellem det sociale og det konstruerende, fundet frem til at disse tilfører hinanden værdi. Det er derfor nødvendigt at de rammer der konstrueres i SL, udfyldes gennem social interaktion. Områder uden social interaktion har derfor ingen værdi, som ikke kunne opnås på et traditionelt website.

Litteraturliste

[**Andersen, Christian Ulrik**] *Kode-performance og kode-æstetisering – Live Coding som softwareteknik*, in *Passepartout 27*, Institut for Æstetiske fag, 2007

[**Bolter, David & Richard Gruisin**] *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000

[**Castronova, Edward**] *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, The university of Chicago Press, 2005

[**Goffman, Erving**] *On Face-Work: An Analysis of Ritual Elements in Social Interaction*, Psychiatry vol. 18, 1955

[**Goffman, Erving**] *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday Anchor Books, 1959

[**Jacobsen, Michael H. & Søren Kristiansen**] *Erving Goffman: Sociologien om det elementære livs sociale former*, Hans Reitzels Forlag, 2002

[**Jensen, Jens F.**] “*Through Flatland to Thoughtland*” *Interaktion mellem avatarer, bots og brugere i virtuelle, beboede 3D-verdener*, in *Cyberflux*, Odense Universitetsforlag, 2001

[**Klastrup, Lisbeth**] *Towards a Poetics of Virtual Worlds: Multi-User Textuality and the Emergence of Story*, IT University of Copenhagen, 2003

[**Nielsen, Henrik Kaare & Søren Pold**] *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret*, Center for Digital Æstetik-forskning, 2005

[**Ondrejka, Cory**] *Escaping the Gilded Cage: User-Created Content and Building the Metaverse*, in *The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds*, New York University Press, 2006

[**Taylor, T. L.**] *"Whose Game Is This Anyway?": Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World*, in Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere University Press, 2002

[**Taylor, T. L.**] *"Powergamers just wanna have fun"? – spil som håndværk i en online verden*, in *Digitale verdener – De nye mediers æstetik og design*, Gyldendalske Boghandel, 2004

[**Rymaszewski, Michael m.fl.**] *Second life – the official guide*, Wiley Publishing, 2007

Artikler:

[**Lindholm, Mikael R.**] *House of Horizons er åbent*, in *Computerworld* d. 09.03.2007.

Figurliste

FIGUR 1 - MENULINIE	15
FIGUR 2 - AARSETH, LINKING	19
FIGUR 3 – THE INTERNATIONAL SPACE FLIGHT MUSEUM.....	30
FIGUR 4 - HUS FØR OG EFTER NABOHJÆLP	44
FIGUR 5 - RED CROSS ISLAND	47
FIGUR 6 - SONY MEDIA ISLAND	48

Bilag 1.0 – Forsøg med bump

Forsøgene er alle udført på personer i et shopping center i SL.

[5:22] You: was that annoying?
 [5:22] Nikkita Ferraris: no
 [5:22] You: ok. Thanks
 [5:22] Nikkita Ferraris: no prob
 [5:22] You: god day to you..
 [5:22] Nikkita Ferraris: you too, byee
 --
 [5:25] You: was that annoying?
 [5:25] AngelLove Carter: hello
 [5:25] You: hello
 [5:25] AngelLove Carter: annoying?
 [5:26] You: yes. that i bumped into you..
 [5:26] AngelLove Carter: nah
 [5:26] You: ok
 [5:26] AngelLove Carter: I've done it many times
 [5:26] You: Hehe. I know what U mean
 [5:26] AngelLove Carter: i think it's just part of the game
 [5:27] You: Yes, thats exatly what im testing.
 Imens dette sker, bliver AngelLove bumpet ind i af en anden..
 [5:27] AngelLove Carter: see what I mean?
 [5:27] You: yes
 [5:27] AngelLove Carter: lol
 [5:27] AngelLove Carter: well good luck with your test
 [5:27] AngelLove Carter: ha ha
 [5:27] You: thanks
 --
 [5:46] You: was that annoying?
 [5:46] Capraaegagrus McMahon: hey.... ist ziemlich eng hier, was?^^
 [5:46] You: ok
 --
 [5:56] You: was that annoying?
 [5:56] ultraviolet Allen: HI
 [5:56] You: Hi
 [5:57] ultraviolet Allen: i buy the shoes
 [5:57] You: Did you think, me bumping into you was annoying?

[5:57] ultraviolet Allen: my englis is very bad
 [5:57] You: ok
 [5:57] ultraviolet Allen: im spanish
 [5:57] You: ok
 [5:58] You: Im danish, so my spanish is baad
 [5:58] You: nice day, to you!
 [5:58] ultraviolet Allen: where are yoy from
 [5:58] You: Denmark
 [5:58] ultraviolet Allen: thank
 [5:58] You: bye
 --
 [6:31] You: was that annoying?
 [6:31] JeanGenie Jewell: np
 [6:31] You: OK
 [6:31] You: Just asking...
 --
 [6:27] You: was that annoying?
 [6:27] Robsta Vella: yeP
 [6:27] You: ok sorry
 [6:27] Robsta Vella: whats happening ?
 [6:27] You: nothing really
 [6:28] Robsta Vella: hey , got a cigar for me ?
 [6:28] You: yes of course!
 [6:28] Robsta Vella: the last time I smoked a cigar was on my 21 bday
 [6:29] Robsta Vella accepted your inventory offer.
 [6:29] You: here you go
 [6:29] Robsta Vella: thanks man .. appreciated , sorry I dont have much to offer back ...
 [6:30] Robsta Vella: I am only new around here
 [6:30] You: thats ok. Happy to help!