

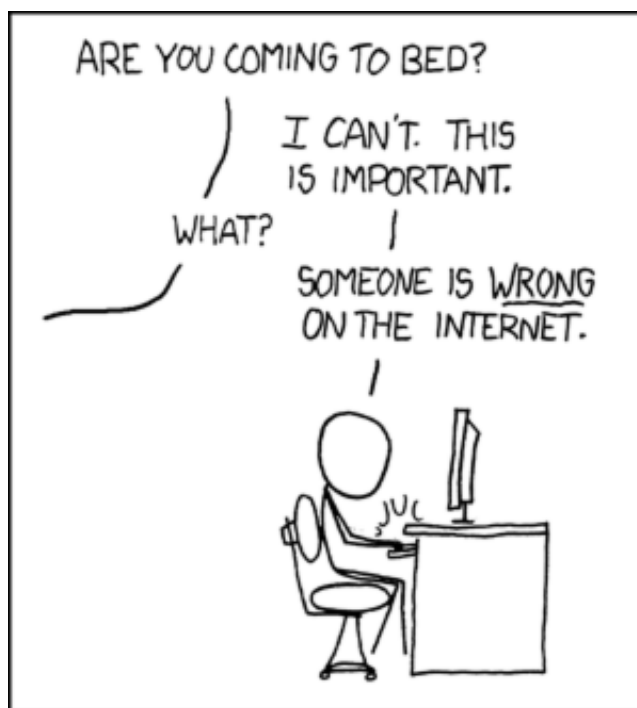
Ledelse til Social Emergens i Online Communities

- *Et Systemteoretisk Perspektiv*

Udarbejdet af: Mads Vejbjerg Ravn

Kandidatafhandling, cand.soc - Politisk Kommunikation og Ledelse

Copenhagen Business School 2013



<http://xkcd.com/386/> - "Duty Calls"

Vejleder: Erik Caparros Højbjerg

Anslag: 17x.xxx samt 1 sides illustrationer

Indleveret: 7/1-2013

CPR. NR.:

Underskrift:

Executive Summary

Management of Social Emergence in Online Communities

– a Systems Theory Perspective

Online Communities have become a subject of fascination and frustration in various areas. The literature dealing with Organization Communication and Knowledge Collaboration is experiencing difficulties pinpointing in what ways to best understand the structures inherent here. Likewise, having “communities” in which anything representable online becomes meaningful and valuable has become all the rage these years, for instance in journalism or education, but how to make a community emerge and thrive seems a mystery.

This thesis argues that, not only is Systems Theory fully capable of constructing Online Communities in a meaningful way, it is also possible to construct a perspective on management of a community, that lets the community’s emergence and continued reproduction become an understandable challenge, which can be acted on prudently.

The thesis constructs this perspective combining three different types of empirical analysis of the gaming website Gamereplays.org, in the end presenting a view of social emergence that does not conflict with the dogmas of Niklas Luhmanns Systems Theory, in the end perhaps emerging a little wiser, with regards to manage the emergence of continued reproduction of recursive communication.

Keywords: *Online Community Management, Online Communities, Niklas Luhmann, Social Emergence, Systems Theory.*

Indholdsfortegnelse

Executive Summary	3
Indholdsfortegnelse	5
Indledning.....	7
Introduktion til Online Communities	7
Problemfelt.....	11
Problemformulering.....	12
Analysestrategi.....	14
Videnskabsteori.....	14
Analysens genstand.....	21
Analysens forløb.....	23
Analysestrategi for semantikanalysen	23
Analysestrategi for kodificeringsanalysen.....	25
Analysestrategi for teknologianalysen	27
Delanalysernes samspil	31
Teorikritik	32
Empiri	33
Semantikanalysen	36
Beskrivelse af Case	36
Sagsdimensionen.....	38
Socialdimensionen	42
Tidsdimensionen	46
Afsluttende overvejelser	48
Kodificeringsanalyse.....	50
Den Pædagogiske Kode	50
Den Videnskabelige Kode.....	53

Kærlighedens Kode.....	57
Afsluttende overvejelser	60
Teknologianalysen.....	61
Introducerende eksempler.....	61
Anden ordens ledelse.....	63
Liga	64
Forskel og kausalitet.....	65
Roller og transformation	69
Experts.....	70
Forskel og kausalitet.....	71
Roller og transformation	75
Wubs.....	76
Forskel og kausalitet.....	77
Rollefordeling og transformation	80
Opsummering af Teknologianalyserne	81
Styring og Emergenst.....	82
Emergensteknologier	83
Styring og Indretning	84
Diskussion.....	86
De tre analysers samspil.....	86
Styring.....	89
Samfundsmæssig Kontekst	90
Afhandlingens valg	92
Konklusion	94
Litteratur og kildehenvisninger	96
Bilag 1 af 1 - referenceark	101

Indledning

Dette speciale vil give et bud på, hvordan det at skabe et online community kan håndteres som en ledelsesopgave. Bag den udfordring ligger en undren over, hvad et internetbaseret fællesskab egentlig er for en størrelse. Til tider føles det som noget ikke eksisterende, hvor skrevne indlæg forsvinder i en hastigt forsvindende strøm på fx avisers hjemmesider, mens det i andre tilfælde kan føles som venskaber, som det fx høres fra folk der spiller store online spil, såsom World of Warcraft.

Men afhandlingen er ikke af en filosofisk karakter, snarere tværtimod. Jeg vil ikke forsøge at definere, hvad et online fællesskab virkeligt er, men i stedet præsentere hvordan det kan iagttages på en hensigtsmæssig måde, så det kan blive en størrelse vi kan analysere og blive klogere på.

Den undersøgelse vil åbne for nogle generelle, samtidsrelevante udfordringer omkring socialitet, hvor internettet forventes at skulle kunne spille sammen med resten af samfundet, men hvor miljøet på nogle områder er så fremmed, at det giver vores forståelse af det sociale nogle vanskeligheder.

Afhandlingen vil vise, hvordan hvad der kan forekomme som uskyldige små "gimmicks" på et udvalgt website, kan konstrueres og forstås som en subtil form for styring til opståelsen og reproduktionen af sociale systemer - en ansvarsopgave som jeg vil hævde fremover vil blive mere og mere relevant, i takt med at internettets rolle i samfundet vokser.

Introduktion til Online Communities

Internettet fortsætter med at gøre sit indtog i vores hverdag. År efter år får vi flere ting med et lille "e" foran. Det lagde blødt ud med e-mail og tog derefter om sig, så vi nu har snart sagt alt med et "e" foran; e-marketing, e-sports, e-government, e-learning, etc. Det er efterhånden holdt op med at være fascinerende, at vi har en afspejling af vores samfund online. Udfordringen har længe været fortrinsvis teknisk, hvor barrieren bestod i at have maskiner og programmer, der kunne gøre jobbet, give os mulighederne - føre samfundet ind i

internet-alderen, med banker, skat, sport eller aviser tilgængelige online. I disse år lader udfordringerne med at have samfundet online dog til at tage et mere humanistisk aspekt - det er ikke bare interaktive kampagner og organisationer der skal repræsenteres online, det er også mennesker med deres arbejde og fritid. Det giver udfordringer af en sociologisk karakter.

Et godt eksempel ses i forbindelse med e-learning; de sidste par år, men måske særligt i år '12, er der gjort ekstra ihærdige tiltag for at bringe undervisning på universitetsniveau ind på internettet. Her er der ikke så meget tale om, at allerede eksisterende universiteter forsøger også at gøre sig gældende online, men at dele af universitetssektoren forsøger at forberede sig på, at kunne eksistere udelukkende på internettet ved hjælp af kurser over internettet (fx The Minerva Project). Fænomenet med online kurser kaldes Massive Open Online Course og har allerede vundet solidt indpas med blandt andet Khan Academy, Udacity og Coursera.

Her manifesterer de sociale udfordringer sig. Én underviser kan ikke rette sine 10.000 studerendes opgaver, og "peer-review" forsøges (IHE MOOC 1). Men hvordan mobiliseres brugerne til at tage dette arbejde på sig? Udfordringen formuleres tydeligt af en journalist, der har fulgt Coursera's opstart:

"The lack of community: [...] There are opportunities for them to introduce themselves on the forums, but participation in the forums isn't required, and many students simply don't visit them. As such there is very little community created by the class itself — although some learners have created their own study groups and the like, both on- and offline. Can peer feedback really work in a setting where there is so little community and where this is [sic] little sense of reciprocity?"

(IHE MOOC 2)

Her spørger hun åbent, om almindelig, gensidig vurdering af hinandens arbejde kan lade sig gøre, når der blandt de studerende ingen fornemmelse er af gensidighed eller fællesskab. De har de tekniske muligheder, men de benytter dem ikke. Den *manglende socialitet* står altså i vejen *på trods* af, at de tekniske muligheder er der. Det er en interessant problematik, der er katalysator for afhandlingens emne.

Det sociale på nettet er både tillokkende og en udfordring, det er tydeligt af især to grunde. For det første er det udset som en art ledelsesopgave, at få det internet-fællesskaber til at fungere - de fleste større virksomheder har nu en "Online Community Manager" (OCM), eller bare "Community Manager". Man mener altså, at Online Communities (OC) er noget der skal håndteres professionelt, som en art ledelsesopgave - og at nogen kan stå til ansvar for, at en virksomheds sociale aspekt, måske i form af et OC, fungerer. For det andet er OC's et forskningsområde, når det kommer til forskning i fx Collaborative Innovation, Knowledge Management eller Crowdsourcing. Her vil jeg gerne komme med et par indledende eksempler.

Det første er en artikel fra 2007, "Community Effort in Online Groups: Who Does the Work and Why?" af Butler et al. Det er en undersøgelse af, hvem i en gruppe communities der ligger arbejdet og hvorfor - er det ejerne eller brugerne, hvordan skifter de roller, hvor meget energi lægger de hver især. Derudover spørges der til "hvorfor"? Hvilke typer personer er det der lægger kræfterne, hvad er deres motiver. Der er altså en "oplagt" vinkel på undersøgelsen, en art psykologisk vinkel - hvad motiverer mennesker i disse communities? Det er bestemt relevante og interessante spørgsmål.

Den anden artikel er fra 2010, "Viable Web Communities: Two Case Studies" af D. Taraborelli og C. Roth. Her ses der på, hvad der gør communities levedygtige og hvordan man måler på det spørgsmål. Her er det mest relevante den indledende manøvre i artiklen, hvor der sættes en grundlæggende forskel op; "Participation" og "Growth", altså hvorvidt succeskriteriet er intens deltagelse eller kvantitativ vækst i medlemstallet. Det er en overvejelse man er nødt til at gøre sig, hvis man vil kunne pege på et community som værende særligt eller som havende succes.

Disse to artikler udgør en god repræsentation for, hvordan forskningen undersøger feltet. I en senere artikel (2011) "Knowledge Collaboration in Online Communities" af Faraj et al, forsøger man at bygge videre på det fundament, der er lagt i forskningen indtil videre. Litteraturen har, hævder de her, indtil videre fokuseret på, hvad der driver individer til at deltage, samt psykologiske, sociale og økonomiske faktorer (Faraj et al 2011: 1235). Men disse forudgående indfaldsvinkler mener man her *ikke* er tilstrækkelige for at forstå OC's, hvor individer sjældent kender hinanden og hyppigt udskiftes.

“Core assumptions of group knowledge-sharing research—such as visible membership, organizational structuring and framing, and the reliance on transactive memory and related cognitive processes—are likely to be inoperative in this setting.”

Faraj et al, s. 1235

Faraj et al mener altså, at de almindelige antagelser omkring, hvordan fællesskaber fungerer, ikke kan håndtere OC's. Det er en grundlæggende problematik i artiklens diskussion, at man er vildrede om, hvordan man skal håndtere OC's og "Knowledge Collaboration". Man er i vildrede omkring, hvilke teorier man skal gribe til, for at forstå OC's.

“Although others have called for research on online knowledge collaboration (e.g., Jeppesen and Frederiksen 2006, von Krogh and von Hippel 2006), the extant literature theorizes little about how it happens. In the existing literature, researchers have focused primarily on what drives individuals to participate and contribute in these open and virtual forums [...].”

Faraj et al, s. 1235

Der har altså, efter deres mening, været alt for meget fokus på spørgsmål om "hvad" og "hvorfor" i forbindelse med OC's, men der mangler et "hvordan" - hvordan "sker det", hvordan opstår videnssamarbejde eller Online Community.

Der er ingen tvivl om, at OC's kaster en masse godt af sig, både i kraft af almindelige samfundsgoder såsom tilgængelig-for-alle vidensdeling og online mulighedsrum for virksomheders sociale fangearme, men som det nævnes omkring Coursera også i kraft af meningsfællesskaber der betyder, at det at producere et stykke arbejde i sig selv overhovedet kan blive meningsfuldt. Det er et behov for samfundet udvikling og samspil online, på linje med den tekniske og logistiske formåen der gik forud.

Men hvad jeg læser ud af disse forskellige eksempler er en mangel, formuleret på flere forskellige måder. En manglende forståelse for håndteringen af Online Communities; det er ikke nok at stille det tekniske til rådighed, for det sociale sker, som vi så det Coursera-eksemplet, ikke af sig selv. Det er ikke nok at bruge traditionelle redskaber til at forstå organisationer, vidensdeling og samarbejde, for de ting der fokuseres på her, er kun i ringe

grad til stede på OC's. Alligevel er det noget, som nogle ansættes til at håndteres og forventes at kunne tage ansvar for, som det ligger i jobtitlen Online Community Manager.

Problemfelt

I Faraj et als artikel fra 2001 siger de sig enige med Law & Urry (2003), når der i artiklen "Enacting the Social" kaldes på en anderledes holistisk, kompleks metode til at forstå, hvad der holder disse fællesskaber sammen (Faraj et al 2011: 1235). Når jeg vælger at anlægge en systemteoretisk vinkel på problematikken, så ligger det altså allerede i kortene, da Law & Urry helt tilbage i 2003 faktisk peger på Luhmann som én af de tænkere – sammen med ni andre - der måske har noget at byde på, til at håndtere denne udfordring med Online Communities¹.

For at undersøge disse problematikker, hvordan OC's kan iagttages og ledes til opståen, har jeg udvalgt en meget undseelig case, Gamereplays.org (GR). GR er et mindre site på internettet, der primært stiller et internetforum til rådighed for folk der spiller nogle bestemte computerspil. Det lader til, at GR, med sit beskedne antal løst tilknyttede brugere, har formået at lykkes med de punkter jeg har italesat; der er tilsyneladende socialitet, der leveres frivilligt arbejde og der ser ud til at blive ledet på det sociale. Dermed har GR potentiale til at blive en meget interessant lille case, som igennem afhandlingen forhåbentligt kan gøre mig klogere på, hvordan der kan ledes på det sociales opståen.

Kerne-problematikken bliver paradoksal, når den forstås systemteoretisk; det sociale kommer ikke af sig selv, men det sociale kan heller ikke skabes. At det sociale ikke kommer af sig selv er evident. Courseras udfordring er et eksempel, men de utallige ubrugte internetfora der er at finde på internettet er et andet eksempel. At der skal lægges en indsats for at forum bliver oprettet, indrettet og gjort tilgængeligt er ligeledes indlysende.

Realiteten er altså, at OCs, forstået som systemer, ikke opstår af sig selv. Omvendt er det en hjørnesten i systemteorien, at systemer ikke kan skabes, de skaber sig selv - de er autopoietiske.

¹ Også Jesper Tække har i sin Ph.d. afhandling om "Mediesociografi" kastet sig ude i et stort arbejde i denne retning.

Dermed står afhandlingen med et paradoks; sociale systemer opstår ikke af sig selv online, men de kan ikke skabes. Det er selvfølgelig en uacceptabel situation, det er et spørgsmål der må kunne stilles og besvares, ikke blot fordi teorien bør kunne håndtere det, men også fordi det er en problematik, der er relevant at forstå, for dem der står med ansvaret for at få OC's til at fungere.

Problemformulering

Dette paradoks leder mig til afhandlingens overordnede erkendelsesinteresse; hvordan ledes der til social emergens på websitet Gamereplays.org? Den erkendelse er dog ikke helt nem at få hold om, som det fremgår af Faraj et al., for hvordan den sociale enhed konstrueres anses i litteraturen for en forskningsmæssig udfordring i sig selv. Afhandlingen skal altså løse en dobbeltknude.

Disse overvejelser fører mig til følgende problemformulering, samt de efterfølgende tre arbejdsspørgsmål:

Hvordan kan Online Communities, med udgangspunkt i en analyse af Gamereplays.org, iagttages som, samt siges at blive styret mod at skabe, sociale fællesskaber?

Mit første arbejdsspørgsmål skal afklare, *hvordan Gamereplays.org kan siges at være et fællesskab*. Websites kan siges at udgøre fællesskaber på mange forskellige måder, fx kan Facebook ses som orienteret mod venner og familie, hvor Twitter ved hjælp af hashtags² kan siges at være mere orienteret mod emnespecifikke fællesskaber, såsom dansk politik eller en specifik TV-udsendelse.

Mit andet arbejdsspørgsmål skal afklare, *hvordan kommunikationen i dette fællesskab kan karakteriseres*. Her er der altså ikke tale om, hvad der gør kommunikation i fællesskabet

² Et lille tegn (#) der sættes foran et ord, som andre brugere kan bruge til at lokalisere tekstbeskeder om netop dette emne.

meningsfuld for fællesskabet, men hvordan der kommunikeres om det der findes meningsfuldt. Vil man fx tale om højteknologi kan man gøre det på en videnskabelig måde, men det kunne også gøres på en forbrugervenlig måde, hvilket efter al sandsynlighed ville resultere i to forskellige fællesskaber.

Det sidste arbejdsspørgsmål skal afklare, *hvordan denne karakteristiske kommunikation kan siges at være en effekt af ledelsen på Gamereplays.org*. Det skal altså undersøges, hvordan GR hjælper kommunikationen på vej på en sådan måde, at disse karakteristika får gode vilkår og et fællesskab kan opstå.

Tilsammen vil disse tre spørgsmål besvare, hvorvidt der overhovedet kan siges at være et fællesskab, hvordan det er karakteriseret og hvordan det kan siges at være hjulpet på vej. På den måde vil jeg forsøge at få svar på, hvordan man, som community-ansvarlig på et website som GR, kan gøre sig forhåbninger om, at gøre noget positivt for et OC's fortsatte reproduktion. Den endelige operationalisering af disse tre spørgsmål vil jeg udarbejde i næste kapitel om afhandlingens analysestrategi, hvor jeg gør brug af en epistemologisk tilgang, for at håndtere iagttagelsen af Gamereplays.org som et forståeligt, socialt fællesskab.

Analysestrategi

I dette kapitel vil jeg først gennemgå mit videnskabsteoretiske udgangspunkt og begrebsapparat, for så at præsentere undersøgelsens genstand og den overordnede analysestrategi. Min behandling af empirien for at gøre casematerialet tilgængeligt vil blive beskrevet og der vil blive gjort nogle overvejelser om evt. kritikpunkter som følge af teorivalget.

I sidste ende skulle det gerne give et klart indblik i, hvordan afhandlingens grundlæggende spørgsmål vil blive besvaret, nemlig hvordan der på GR kan siges at blive styret til social emergens.

Videnskabsteori

Analyserne vil benytte sig af Niklas Luhmanns systemteori, samt videreudvikling af denne fra Niels Thyge Thygesen og Niels Åkerstrøm Andersen. Med Luhmann forsøger jeg at gøre det sociale synligt på en ikke-intuitiv måde, og med Thygesen og Andersen forsøger jeg at gøre erkendelserne lette at tage i anvendelse.

I mit valg af udelukkende at benytte Luhmann ligger også en bevidst fravælgelse af andre teoretikere. Det er en aktiv fravælgelse af fx Foucault, der ellers er anvendt i den del af Thygesen og Andersens arbejde jeg gør brug af, og det er en fravælgelse af Bourdieu og Laclau m. fl., af tre centrale årsager.

For det første har de alle rod i et historisk blik på det sociale. Foucault med den arkæologiske diskursanalyse, Laclau med den politiske kamp om det sociale opståen, Bourdieu med felters opståen (Andersen 1999: 162). Men når man skal håndtere det sociale på internettet, er det at have en historie en sjælden luksus. Semantiske brud og diskontinuitet er svært at opspore, og empirien bliver svær at aktivere på en meningsfuld måde.

For det andet spiller magtforhold en central rolle hos disse teoretikere, og det er som regel her de anvendes til at problematisere skjulte magtforhold. På internettet er en udfordring

ofte det modsatte, nemlig en tilsyneladende mangel på magtforhold³. Ved at anvende Luhmann, der har et noget anderledes syn på magt, har jeg nemmere ved ikke at lade teorien styre mit blik imod magtforhold, der måske ikke er helt så centrale for forståelsen af netop denne form for socialitet, som sociologien har for vane at gøre dem.

Endeligt er der spørgsmålet om individer, der af Faraj et al udpeges som en særlig besværlighed i OC's, idet de konstant udskiftes. Hos Bourdieu, samt især i Thygesens og Andersens anvendelse af Foucault, spiller individet en uomgængelig rolle i form af styringsobjekt hos Foucault eller feltkonstruktionen hos Bourdieu (Bourdieu & Wacquant 1996, 93).

Systemteorien skærper altså afhandlingens blik ved at tilbyde en tilgang til det sociale, der skærer nødvendigheden af forståelse af individer fra og håndterer sociale systemer radikalt anderledes. I stedet for at forsøge at forudsige hvordan det sociale fungerer, skaber systemteorien sit objekt. Law & Urry udtrykker deres håb for systemteoriens⁴ evne til at håndtere OC's besværligheder således:

Complexity theory models the emergent properties of non-linear systems, but it does not predict them. This means that the aspiration of nineteenth century method is significantly modified. [...] With its many convergent, overlapping and irreversible interdependencies 'globalisation' is remaking 'societies' but not in a linear, closed and finalised form. We might see the growth and spreading of theories of complexity as part of, and simultaneously helping to enact, the very processes of global change.

Law & Urry, 2004

De håber altså, at vi med systemteorien kan komme ud over det nittende århundredes metoders begrænsninger og være aktive medskabere af de globale forandringer. Jeg vil se, om jeg kan hjælpe denne vision lidt på vej, inden for dette speciales afgrænsede område; Online Communities.

³ Dermed ikke sagt, at de slet ikke er til stede.

⁴ Systemteori falder under Law & Urry's brug af begrebet "Complexity Theory".

Det placerer mit arbejde i den poststrukturelle tradition. Afhandlingen har en epistemologisk tilgang, frem for en ontologisk - den "deontologiserer ontologier" (Andersen 1999: 14). I stedet for at spørge til, hvad der i virkeligheden ligger bag (fx bag symptomerne på en type socialt forfald såsom korrupsion), så vil den epistemologiske tilgang spørge til, hvordan en meningsfuldhed er konstrueret. Med meningsfuldhed menes her en bestemt måde at se tingene på; det kan være, at man iagttager en måde at se medarbejdere i det offentlige på som en "selvfølgelighed" der kan dekonstrueres som i "Medarbejderens Pædagogisering" (Andersen 2004), eller at en måde at gøre tingene på forstås som "uskyldig", som det ses med udfærdigelse af ikke bindende kontrakter i "Borgerens kontraktliggørelse" (Andersen 2003).

Det betyder også, at der ikke er tale om metoder hvormed jeg analyserer, men at det er min opgave først at opsætte en strategi for, hvordan jeg vil konstruere mit blik. Afhandlingen forsøger altså ikke at opnå en universel, bagvedliggende sandhed om sit emne, men forsøger at påpege en erkendelse under visse betingelser. I stedet for at spørge til *hvad* der er tilfældet med det der analyseres, spørges der til *hvordan* det er tilfældet.

Konstruktionen af mit blik, hvad jeg vil iagttage og hvad der er betingelserne for at noget kan siges at være iagttaget, er de tre grundsten i en epistemologiske analysestrategi. Men før jeg vælger det iagttagelsespunkt der er genstand for analysen, samt ledeforskel og konditionering i de kommende delanalyser der vil blive beskrevet nedenfor, må teoriapparatet først sættes i en begrebsmæssig ramme.

Iagttagelse og kommunikation

Den Luhmannianske systemteori gør brug af en tilgang og nogle kernebegreber der adskiller den fra, hvordan de fleste "normalt" tænker; først og fremmest ses alt som kommunikation. I Luhmanns teori om sociale systemer iagttages *kun* kommunikation. Iagttagelsesoperationen er det andet centrale begreb. At iagttage er at opsætte en meningsgivende forskel, fx mand/ikke-mand, mand/kvinde eller mand/dreng. Alt efter hvilken forskel man sætter op får "mand" forskellig mening. Den ene side, her "mand", er den positive side, mens den modsatte side er reflektionssiden. På den måde bliver det reflektionssiden der afgør, hvilken mening der opstår, altså hvordan man ser det positivt markerede (Andersen 1999: 109ff). Det er denne iagttagelsesoperation der iagttages i kommunikationen - det kan fx

iagttages, at der i en samtale kommunikeres i forskellen mand/kvinde hvor det måske drejer sig om rollefordelingen i en familie i 1800-tallet.

Disse iagttagelser kaldes "første ordens iagttagelser", de indfører en blind plet. Det kan fx være, at der i en samtale fortrinsvist tales om, hvad det vil sige at være mand og at der bliver set ned på det kvindagtige i form af madlavning og lyserøde gardiner. For personerne i kommunikationen er forskellen mand/X. Refleksionssiden er ikke gjort bevidst i kommunikationen og bliver dermed en blind plet. Alle førsteordens iagttagelser har en blind plet, men systemteoretikeren kan forsøge at professionalisere sit blik ved at opsætte en bevidst forskel som der iagttages iagttagelser igennem - det er det der kaldes anden ordens iagttagelser, iagttagelser af iagttagelser (Andersen 1999: 111). Systemteoretiske analyser bygger på disse ledeforskelle, der muliggør anden ordens iagttagelser.

Kommunikation er ikke hvad vi mennesker siger eller skriver, det er ikke mennesker der kommunikerer og det er ikke overførsel af afsenderens budskab. Kommunikation er først og fremmest rekursiv; hvis der ikke knyttes an til anden kommunikation, eller knyttes an til af anden kommunikations *som* kommunikation, så er det ikke kommunikation i teoriens forståelse. Det vil sige, at kommunikation altid er i konstant fare for at gå i stå.

Kommunikation er en syntese af de tre elementer information, meddelelse og forståelse. Information er det "noget" der forsøges formidlet og ikke noget andet, meddelelse er den måde det meddeles på og forståelse er hvordan den forstås og videreføres i den kommunikation der knytter an denne kommunikation (Kneer & Nassehi 1997: 85ff). Der er ingen af disse tre dele der er forudbestemt, de er alle en bred vifte af muligheder der vælges imellem. Kommunikation er på den måde ikke deterministisk, men en selektion i den fortløbende kommunikation. I denne kommunikation giver det ikke mening at se det som mennesker der kommunikerer, det er kommunikationen der kommunikerer og mennesker er henvist til en status af person-tilskrivninger i kommunikationen af kommunikationen (Kneer & Nassehi 1997: 91).

Det er her Luhmanns teori kan forekomme mest abstrakt og anti-intuitiv. Men at "skære mennesker fra" og kun se på kommunikation tillader systemteoretikeren at se fx organisationer, fællesskaber og samfundsinstitutioner, der for lægmand ligner fornuftsforladte Kafka'ske slotte, som konstruktioner der kun er i stand til at kommunikere i

bestemte koder, hvor selv de bedst formulerede argumenter ikke bider, så længe de ikke bejler til disse koder, endsiges kommer fra systemets omverden.

Social Emergens og Dobbelt Kontingens

Socialitet er hos Luhmann ikke andet end kommunikation, at der er et system der skelner mellem system og omverden (Andersen og Born 2001: 14). Et system er "*en enhed, som er mere end summen af sine dele*" (Kneer & Nassehi 1997: 22). Med det menes, at der opstår noget nyt, at systemet er noget i sig selv, og dermed bliver mere end sine dele.

I Luhmanns teori om sociale systemer består sociale systemer (organisationssystemer, interaktionssystemer og samfundssystemet) af kommunikation; de er autopoietiske kommunikative systemer. Autopoiesis (forstået som "selvskabelse") betegner, at kommunikationen lukker sig om sig selv og ikke tager imod input eller laver et output, de er operationelt lukkede. Kommunikationen fra ét socialt system indgår fx aldrig i kommunikationen i et andet system (Kneer & Nassehi 1997: 51ff).

Her berøres noget af det helt centrale i denne afhandling, nemlig sociale systemers emergens. Det at et system "emergerer" betyder i Luhmanniansk forstand, at et "ordensniveau opstår" (Kneer & Nassehi 2006: 68) - noget selvstændigt, ikke fuldstændigt uafhængigt, men ud fra delene uforståeligt. Der opstår eksempelvis et organisationssystem, der er et system i sig selv og ikke kan forstås ud fra, hvilke mennesker⁵ systemet er bygget op omkring - det vil være som at forsøge at beregne et menneskes handlinger ud fra kendte kemiske processer eller fysiske love. Det, at der opstår noget, at et socialt system emergerer, er en vigtig del af den erkendelse der søges i dette speciale - hvordan det sociale, hvordan autopoiesis, ledes til at opstå i kommunikationen.

Det er egentlig ikke mere kompliceret, end at der skal kommunikeres selvreferentielt og kontinuerligt, men det er også svært nok at få til at ske, når det kommer til stykket. Bare at holde en samtale kørende med en fåmælt person til et middagsselskab er vel en kendt problematik for de fleste. Samtalen er i konstant fare for at gå i stå med en nervøs tavshed til

⁵ Psykiske systemer, for at være præcis.

følge. Det er her Luhmann har en af sine centrale tanker, vedrørende hvor skrøbelig og besværlig kommunikation i virkeligheden er.

Kommunikationens usandsynlighed beskriver Luhmann med **Dobbelt Kontingens**. Kommunikation forstås som usandsynlig (Luhmann 2000: 199), fordi den kan gå i stå på så mange måder eller slet ikke opstå. Kontingens skal her forstås som "selektionsstvang" (Luhmann 2000: 62), altså at man er tvunget til at foretage et valg⁶. Dobbelt kontingens, altså at to parter gør deres første handling eller kommunikation afhængig af den andens valg, er en måde at beskrive, hvordan der er overvældende mange muligheder for alt andet end fortsat kommunikation. Da det sociale opstår i kommunikationen betyder det, at det sociale er usandsynligt og skal sandsynliggøres (La Cour 2002: 42). Jeg spørger i dette speciale til, hvordan kommunikationen sandsynliggøres.

En måde at sandsynliggøre dette, er at benytte stærke semantikker der er god sandsynlighed for at knytte an til, som fx funktionssystemerne. Luhmann har udarbejdet en række stærke semantikker der er repræsentative for, hvordan samfundet i dag kan siges at være funktionelt differentieret⁷. Med "funktionel differentiering" menes, at der er binært kodificerede kommunikationssystemer som alt kan kommunikeres i. Det kan være det økonomiske; kan noget betale sig eller ikke betale sig. Det kan være det videnskabeligt; er noget sandt eller falsk. At kommunikere i disse semantikker er noget det er nemt at knytte an til i kommunikationen.

Styring

Styring skal i systemteorien forstås som "minimering af en forskel" (Andersen & Thygesen 2004: 14). En forudsætning for, at styring overhovedet kan finde sted er, at det der skal styres på kan styre sig selv. Det følger naturligt af, at det der forsøges styret er et system, og at systemer som nævnt er operationelt lukkede. Det er umuligt at "pille" ved dets indre

⁶ Kontingens forstås i forbindelse med Luhmann ofte i en anden sammenhæng, hvor noget er på én måde, men kunne have været på en anden.

⁷ Hvor samfundet i fx oplysningstiden bedst kunne forstås som hierarkisk eller stratifikatorisk differentieret, hvor samfundet var differentieret i internt hierarkiske lag, forstås det i dag bedre som det funktionelt differentierede samfund - en række sagligt adskilte kommunikationssystemer der har hinanden som omverden (Andersen og Born 2001: 123ff).

anligger, man kan kun forsøge at få det til, på den ene eller anden måde, at knytte an til en forskel.

Det ligger dybt i teorien, at kontrol over kommunikation er praktisk taget umulig at få succes med. Tænker man sig internt i et system falder udsagn meget sjældent ud som de er tænkt. Fuchs viser dette som et eksempel i et interaktionssystem, hvor en deltager uden held forsøger at dreje samtalen i en retning han ønsker, men hvor ingen, til hans frustration, knytter an til hans udsagn (Fuchs 1996). Luhmann beskriver besværligheden i Sociale Systemer:

”Som deltager i sociale situationer kan man meget vel stadig handle autistisk, men kun demonstrativt autistisk og kun ved samtidig at begribe de to selvreferentielle cirkler: At dette for det første deformerer selve handlingen i retning af demonstration (uanset om man vil det eller ej!), og at dette for det andet får en bestemt stilling i det sociale system, udløser reaktioner, skaber historie og fører således selve akten ud af kontrol. [...] og det betyder ikke andet, end at elementer kun er elementer i systemet.”

Niklas Luhmann 2000: 172

Hvis man vil handle “autistisk”, her forstået som ikke at følge kommunikationen men forsøge at skabe og dreje den, så bliver det en meddelelse i sig selv og dermed til noget af det der indgår i den følgende kommunikations åbne selektion af forståelse.

Disse udpluk understreger igen et af de centrale kendetegn ved Luhmanns teori; mennesker kan ikke kommunikere. Kommunikationen er et emergent system, der ikke meningsfuldt kan forstås ud fra de systemer den udspringer fra. Et nyt, kommunikativt og ukontrollerbart system dukker op, og den famøse, systemteoretiske sætning, som Luhmann så tit bliver citeret for, bliver aktuel; det er ikke mennesker der kommunikerer, det er kommunikationen der kommunikerer. Ved spørgsmål om styring placeres denne sammenhæng helt i centrum. Men hvorledes kan der så styres? Luhmann præciserer i artiklen ”Politische Steuerung” sit styringsbegreb således:

”Gegenstand von Steuerung sind nicht Systeme, sondern spezifische Differenzen (und nur wenige eignen sich). So gesehen mögen in komplexen Systemen

Steuerungsmöglichkeiten zunehmen und, proportional im Verhältnis zu unzähligen erzeugten und verstärkten Differenzen, abnehmen.“

Luhmann 1989: 8

Man kan altså ikke at styre på selve systemet, det er umuligt, men derimod på specifikke differencer. Dog vil styringsmuligheder for komplekse systemer øges eller svækkes, alt efter omfanget af irritationer eller forstærkede differencer. Luhmann uddyber desværre ikke sin kommentar om, hvad der gør at differencer egner sig. Ikke desto mindre er det vigtigste slået fast; man kan ikke styre på systemer, man kan kun styre på forskelle. Det vil i afhandlingens sidste delanalyse stemme overens med styringsteknologier.

I Thygesens & Andersens artikel "Styringsteknologier i den selvudsatte organisation" er teorien om styring yderligere udpenslet. Styring siges her at være, når man kan iagttage, at et systems første ordens iagttagelser knytter an til styringens anden ordens iagttagelser (s. 14). På den måde bliver analytikeren i stand til at afgøre, hvornår der er tale om styring.

Opsummering

Hermed er de vigtigste begreber for den videre analyse udlagt og placeret i deres teoretiske sammenhæng, dog uden at gå mere i dybden, end pladsen i et speciale vil tillade. De to helt centrale områder for analysen vil være styring samt emergens af sociale systemer. Hvad der ligger teoretisk til grund for disse to begreber - dobbelt kontingens, funktionssystemer, socialitet - er vigtige i kraft af disse begrebers centrale placering fremover.

Analysens genstand

Igennem denne afhandling vil der blive iagttage iagttagelser - jeg vil iagttage, hvordan der kommunikeres på GR og derigennem iagttage, hvordan der i kommunikationen iagttages. Jeg vil her give en helt skrabet introduktion til afhandlingens case, det vil lade mig være lidt mere specifik i formuleringen af analysestrategien. Under "Empiri" og "Semantikanalyse" vil der være en grundig beskrivelse af GR.

GR er et særegent sted, et website og internetforum, hvor mange teknologier holdes sammen af internettet, såsom videoer, fildelinger, billeder, almindelig tekstopslag og

løbende samtaler mellem alle, der altid kan findes frem for eftertiden. Derfor udbeder casen sig indledningsvist spørgsmålet “hvad er kommunikation på GR”?

Kommunikationen er alt det på websitet Gamereplays.org, der befinder sig inden for afsnittet om computerspillet “Company of Heroes” og opfylder rekursivitetskravet for kommunikation. Kommunikationen på GR foregår fortrinsvist via indlæg, hvor brugerne fører en almindelig debat, men også opslåede artikler af forskellig art kan der knyttes an til (eller artiklen kan selv knytte an til anden kommunikation) samt videoer, der spiller en rolle i kommunikationen når de henviser til ting der er sagt og gjort på GR.

Hermed bliver det også naturligt indledningsvist at spørge “hvem kommunikerer”. Det er selvfølgelig kommunikationen der kommunikerer, men i kommunikationen tilskrives kommunikationen personer på GR? Alle brugere har et selvvalgt navn og et billede, måske en officiel titel af en slags, i kraft af at være en frivillig del af personalet. Jeg har valgt i hovedtræk⁸ at dele disse brugere op i tre overordnede og overlappende kategorier; spillere, moderatorer og brugere.

Først og fremmest er der “Brugere”, som deltager uden anden tilskrivning i kommunikationen, end at være almindelige medlemmer af GR. Alle på GR er brugere. “Spillere” er brugere på GR, der indgår i den givne kommunikation *som* spillere. Det er ikke alle på GR, der spiller det spil GR er bygget op omkring, mange af brugerne er bare almindelige fans. Endelig er der “Moderatorer”, som er brugere der har valgt frivilligt at arbejde som moderatorer på forummet (en slags personale der kan gribe redigerende ind i den løbende debat på websitet), og på det tidspunkt hvor kommunikationen finder sted⁹, indgår i kommunikationen *som* moderatorer.

Iagttagelsespunktet for dette speciale vil altså være kommunikationen på GR. Det kan ikke på forhånd lade sig gøre at afgøre, hvorvidt der er tale om en bestemt type socialt system i Luhmanniansk forstand og første analysedel vil delvist have til formål at afgøre, hvorvidt GR overhovedet kan siges at være et socialt system.

⁸ I visse dele af analysen vil der blive anvendt særlige persontilskrivninger, særegent for netop den del af analysen.

⁹ Det er meget almindeligt, at moderatorer kun holder en vis periode og derefter, af forskellige personlige grunde, vender tilbage til at være almindelige brugere. At være moderator er tidskrævende og der er ingen officiel belønning.

Analysens forløb

Til grund for afhandlingen ligger den centrale spørgen til, hvordan styres kommunikationen til social emergens? Analysestrategien vil, ud fra Luhmanns systemteori, konstruere tre forskellige blik for aspekter af det sociale, så styringen heraf kan komme til syne. Iagttagelsespunktet er altså GR's kommunikation i alle tre delanalyser, men iagttagelsesoperationerne er forskellige.

Inden analyserne føres ud i livet, vil der dog først være en indledende gennemgang af casen, internetforummet Gamereplays.org - uden et casebeskrivende indledende overblik vil det være meget svært at forstå hvad der behandles igennem analyserne.

I den første delanalyse vil det blive fremanalyseret, hvorvidt der ud fra teorien i det hele taget kan siges at være tale om socialitet på GR. I denne analyse vil der altså blive spurgt til, hvordan der kommunikeres på GR. I den anden delanalyse vil jeg identificere teknologier der gør, at nogle af de elementer i GR's socialitet der blev identificeret i første analyse, holdes ved lige. Der vil altså blive spurgt til, hvordan GR's kommunikation er konstrueret. I sidste ende vil det gøre mig i stand til at pege på anden ordens styring af social emergens - den samlede analyse har til formål at levere et skærpet blik for, hvordan det sociale opståen kan behandles som en ledelsesopgave, der er mulig at handle hensigtsmæssigt på.

Analyselstrategi for semantikanalysen

I dette afsnit vil jeg lægge grunden for en semantik-analyse. En semantikanalyse er ikke en analyse ved hjælp af semantik, men en analyse på et systems semantik. I denne afhandling tjener semantikanalysen et dobbelt formål; for det første skal den give et indblik i, hvad der egentlig foregår i casen og hvordan det der foregår bliver meningsfuld *for* casen, og for det andet - hvilket måske er lige så vigtigt - at GR vitterligt må kunne iagttages som et socialt system.

Semantikanalyser benyttes ofte til at få øje på forandringer i semantikken over tid, og på den måde blive i stand til opdage interessante skift, perioder eller nykonstruktioner i kommunikationen (Andersen og Born 2001: 117). Det er der ikke brug for her, og der er derfor tale om en anakronistisk semantikanalyse.

Denne semantikanalyse vil være en kort "standardanalyse" af GR, der på samme tid præsenterer casen for læseren og giver et blik for, hvad der kan siges at være systemets meningsindhold i dets semantiske former. Semantik, i Luhmanniansk forstand, er en struktur i kommunikationen, der "forbinder kommunikation med kommunikation" (Andersen 1999: 142). Det kan altså forstås som en rød tråd for systemets kommunikation. Denne forståelse af semantik hviler på tre dimensioner; den saglige, den sociale og den tidslige dimension.

Den **saglige dimension** er i et socialt system et tema, der kan kommunikeres om. Der kommunikeres om dette tema og ikke et andet - der er altså et primært "noget" der kommunikeres om. På GR afprøver jeg dette tema som værende hvad der på websitet omtales som "competitive" eller "pro", oftest i modsætning til det at være "casual" - altså om det der kommunikeres om, kan siges at blive kommunikeret om inden for rammen af at være skærpet af konkurrencekrav eller lever op til et ideal om at skulle kunne fungere højest pålideligt, i modsætning til en mere afslappet holdning til spillet. Eksempler jeg vil kigge efter kunne fx være succesfuld kommunikation ud fra forudsætninger som "mod en ligeværdig modstander" eller "hvor langt op på rangstigen kan det her mon fungere?"

Den **sociale dimension** er et os/dem forhold, men med særlig fokus på, hvad det sociale system *ikke* er. Det sætter altså systemets selvforståelse i en omverden. Her vil der blive set efter udpegelse af specifikke entiteter i GR's omverden, fx andre fora eller interne subfora man forsøger at distancere sig fra.

Den **tidslige dimension** opererer med forskellen fremtid/fortid og placerer den i kommunikationen. På GR er det et lidt kuriøst fænomen, da internetfora meningsfuldt kan forstås som et arkiv af diskussioner, som altid kan findes frem igen. Det gør den tidslige dimension vigtig at markere, for forståelsen af kommunikation - det der er relevant information på ét tidspunkt, kan være forældet på et andet. Derfor vil jeg iagttage, hvordan fremtid og fortid på GR italesættes meningsfuldt ud fra spillets opdateringer. Dette er den potentielt mest indforståede og case-specifikke analysedel og derfor også den jeg vil gengive mindst af.

Med disse tre dimensioner vil GR have en semantik at kommunikere ud fra - noget vil blive dømt relevant, noget vil blive dømt irrelevant, og GR vil i analysen fremstå som et

velkonstrueret socialt system. Samtidig vil en forståelse af, hvad GR er for en størrelse, være tilgængelig i afhandlingen.

Analysestrategi for kodificeringsanalysen

I den anden delanalyse skal der afklares ét helt basalt spørgsmål; hvordan kommunikerer der på GR? De spørgsmål kalder på en kodificeringsanalyse (Andersen og Born 2001: 122).

Kodificeringsanalysen spørger til, hvilke koder der kommunikeres i på GR. I denne sammenhæng vil det blive demonstreret, hvordan GR kommunikerer i mindst tre af samfundets kommunikative funktionssystemer; kærlighedens kode, pædagogikkens kode og videnskabens kode. At opstille en altfavnende ledeforskel her ville være unødigt søgt, da hvert funktionssystem er blevet grundigt udredt - i stedet lader Luhmanns grundige behandling af disse systemer mig gå direkte til at beskrive deres respektive konditioneringer.

Det pædagogiske funktionssystem kommunikerer om, hvorvidt noget er bedre eller værre læring. På den måde indsættes et barn/voksen forhold i kraft af kommunikationen. Dermed fungerer kommunikationen dobbelt; i kommunikationen bliver fortsat formning af den lærende mulig med henblik på perfektion samtidig med, at kommunikationen fungerer som en sorteringsmaskine, der på den måde konstant placerer de sorterede i kasser. Pædagogikkens kode er bedre/værre læring og dens medie er barnet (Andersen 2004: 262).

Konditionering: Jeg vil forsøge at iagttage, hvordan der i kommunikationen iagttages ud fra om en måde at lære på er bedre eller dårligere, frem for at man skal lære bestemte ting, samt hvordan der ud fra denne indstilling foretages en sortering i kommunikationen.

Videnskabens funktionssystem kommunikerer omkring, hvorvidt noget er sandt eller falsk. Det er en evig debat, for da noget aldrig kan dømmes endegyldigt sandt, er kommunikationen på den måde tvunget til at fortsætte i det uendelige.

[...] nur in der Wissenschaft geht es um codierte Wahrheit, nur hier geht es um Beobachtung zweiter Ordnung, nur hier um die Aussage, daß wahre Aussagen eine vorausgehende Prüfung und Verwerfung ihrer etwaigen Unwahrheit implizieren. Und nur hier hat, da diese Prüfung nie abgeschlossen werden kann, das Wahrheitssymbol einen stets hypothetischen Sinn.

Luhmann påpeger hermed, at sandhed i videnskabens funktionssystem er et symbol, en konstant hypotetisk størrelse. Denne størrelse implicerer at der har været en forudgående afprøvelse og forkastelse, hvis noget er falskt.

Herudover er videnskabens funktionssystem kendetegnet ved at fungere som en "forstærker" i andre kommunikationssystemer, og fx kunstnere eller politikere benytter det for at give deres udsagn pondus. Videnskabens symbolsk generaliserede medie er sandhed (Luhmann 1990: 274).

Konditionering: Jeg vil forsøge at iagttage, hvordan der i kommunikationen iagttages ud fra, at påstande har en hypotetisk status af sand eller falsk, og at fortsatte, grundige forsøg på falsificering ligger til grund for denne status.

Kærlighedens funktionssystem kommunikerer om det "højest personlige" (Andersen og Born 2001: 141) - der kommunikeres fx meget direkte om personer på en intim måde, og det forventes at man i kommunikationen tager den elskedes verdensbillede på sig - eller tier. Man elsker, man hader, man idoliserer eller forkaster. Kommunikation i denne kode er, i højere grad end så mange andre funktionssystemer, i konstant fare for at kollapse, da blot en enkelt negativ tilkendegivelse kan sætte hele kommunikationen over styr. Man kan ikke det ene øjeblik elske nogen og så tvivle, næste gang man udbedes en tilkendegivelse - det er indlysende i fx et parforhold, hvor tvivl vil medføre angst om forholdets eksistens. Derfor er det også ofte nødvendigt at hykle, når der gøres brug af kærlighedens funktionssystem. Koden er elsker/elsker ikke og mediet hvormed der kommunikeres er kærlighed (Andersen og Born 2001: 140ff).

Konditionering: Jeg vil forsøge at iagttage, hvordan der i kommunikationen iagttages ud fra det højest personlige. Det vil sige ord eller udtryksformer, der er højrisikable, tydelige tilkendegivelser af kærlighed eller forbundethed.

Med disse tre forskelle og konditioneringer skulle det være vist, at der med god ret kan siges, at der kommunikeres i funktionssystemer på GR.

Analysestrategi for teknologianalysen

Delanalyse tre vil forsøge at vise, hvordan kommunikationens opståen og fortsættelse på GR hjælpes på vej. I denne sammenhæng vil ledelse til social emergens blive konstrueret som en art anden ordens ledelse.

Analysen vil her være en *teknologianalyse*. Det er ikke en "original" Luhmanniansk analyse, men en analyse konstrueret til formålet. Teknologibegrebet tages her fra Thygesen og Andersen, måske bedst eksemplificeret i "Styringsteknologier i den selvudsatte organisation" (Andersen & Thygesen 2004). Her arbejder de med udarbejdelsen af begrebet "Styringsteknologi", der fortrinsvist trækker på Luhmanns systemteori, men også Foucault.

Styringsteknologier består af fire elementer. En styringsforskel eller **kalkule** der styres efter i Luhmanniansk forstand, det vil sige minimering af den forskel der indsættes. En **kausalitet** i kommunikationen, forestillet eller ægte, men som tages seriøst - denne kausalitet indfører et klassisk logisk hvis-så forhold i kommunikationen og leverer teknologi-delen til begrebet "styringsteknologi". Det tredje element er indførslen af en **transformation** af hele kommunikationssystemet, i kraft af den forskel der iagttages igennem (kalkulen); dette er altså en effekt og et kendetegn, mere end det er en central operatør i begrebet styringsteknologi. Endelig medfører styringsteknologier også mulighedsbetingelser for **roller**, fx hvordan ledere, kunder og medarbejdere opfattes i et organisationssystem - igen forstår jeg dette som en effekt af de to første begreber, da rollerne skal fungere ud fra transformationen og kalkulen på en meningsfuld måde.

Kalkule og Teknologi

Disse fire centrale elementer er altså bygget på Luhmann. Kalkulen er den iagttagelsesoperation, hvoraf transformation og roller følger, mens kausaliteten er bygget på Luhmanns beskrivelse af, hvordan han mener "teknologi" skal forstås (Andersen & Thygesen, 2004: 13). Der er altså ikke tale om brug af fx Foucaults teknologibegreb, selvom nogle af Foucault tanker spiller ind i ovennævnte artikel. Anden inspiration fra Foucault, såsom "anden ordens styring som styring af selvstyring" vil ikke blive anvendt i denne afhandling; det styringsbegreb stemmer dårligt overens med Luhmanns teoriapparat omkring sociale systemer, hvor det sociale kun kan konstrueres som kommunikation. Det tætteste sociale systemer kommer på mennesker og selv'er er person-tilskrivninger i

kommunikationen¹⁰. Analysen vil fokusere på de tre forskelle eller “koder”, der allerede er blevet fremanalyseret i kodificeringsanalyse for at undersøge, hvordan de stemmer overens med teknologierne.

Af de resterende tre elementer må kausalitet anses for den vigtigste og kalder på en udførlig analyseteoretisk præsentation. Her et uddybende citat fra Andersen og Thygesen:

[...] teknologier tilbyder disse kalkuler ved at etablere gentagelig kausalitet. [...] Set kommunikationsteoretisk er teknologi baseret på tilskrivning af kausalitet ved at udvælge en forbindelse mellem en mængde af mulige årsager og en mængde af mulige virkninger (Luhmann 1990). Der sker med andre ord en selektion og sammensætning af kausalitet.

Andersen & Thygesen 2004, s. 13

Teknologien indsætter altså en “gentagelig sammenhæng” i kommunikationen; et begrænsning udvalget af mulige årsager og virkninger. Et anvendt eksempel er, at undervisning på en bestemt måde fører til indlæring. Undervisningsmetoden bliver til en teknologi, idet den i kommunikationen formår at etablere en sammenhæng mellem en bestemt form for undervisning og bedre læring, hvormed fx den pædagogiske kode kan siges at være etableret som kalkule vha. undervisningsmetoden som teknologi.

Der er tale om en selektion mellem mange mulige årsagssammenhænge; det kunne være, at det ikke var metoden men underviseren, der førte til den bedre læring, det kunne være det var særligt kvikke elever - men det vigtige at holde sig for øje er, at der i *kommunikationen* indsættes en simpel årsagssammenhæng, der aktualiserer en forskel.

Styringen består i at minimere den etablerede forskel. Forstår vi fx MUS (medarbejderudviklingssamtaler) som en styringsteknologi, ser Thygesen og Andersen den som indførende forskellen “fælles udviklingsmål/personlige udviklingsmål” (Andersen & Thygesen 2004, 22), det er den forskel der ønskes minimeret. Samtalerne etablerer altså, i kommunikationen, en sammenhæng mellem samtalen og indrettelsen af medarbejderens

¹⁰ Desuden ville en sådan tilgang kompromittere den søgte, individforladte forståelse af OC's, som afhandlingen har som implicit delformål.

udviklingsmål. Samtalerne bliver til et redskab der gør, at lederen om nødvendigt kan rette medarbejderens personlige udviklingsmål ind efter organisationens fælles udviklingsmål. Des længere væk medarbejderens udviklingsmål er fra de fælles, des mere må lederen finde ud af at styre dem ind efter de fælles.

De anvender i artiklen en skibs-metafor for at formidle budskabet, hvor kalkulen forstås som den lagte kurs. Afvigelse fra denne kurs forstås som et større skel imellem kalkulens to sider, hvorved styringen består i at minimere denne forskel igen. På den måde er det i eksemplet med MUS-teknologien lederens opgave at vurdere medarbejderens afvigelse fra organisationens målsætninger og benytte samtalerne til at minimere denne forskel.

Der er altså ikke tale om en enten/eller-tilgang, hvor man enten er på ret kurs eller ej, men et mere gradvist blik for styring, hvor der løbende rettes ind efter den lagte kurs. På den måde gør ideen om styringsteknologier brug af Luhmanns begreb om "styring som minimering af en forskel" på en elegant og forholdsvis intuitiv måde, der placerer teorien i en anvendelsesorienteret kontekst.

Hvordan kan kausalitet så konditioneres? Den konditioneres som en gentagelig hvis-så relation, der indfører en særlig forskel. Da jeg allerede har disse kalkuler bestemt på forhånd, bliver det et spørgsmål om endnu en gang at finde disse binære koder der udgør kalkulerne, men på netop den måde som teknologien indfører dem.

Dermed står jeg tilbage med opgaven at finde en gentagelig hvis-så relation i kommunikationen, som indfører denne forskel. Kausaliteten skal, for at relatere til kalkulen, på en eller anden måde må indeholde det positive element fra kalkulen - et tænkt eksempel på en kausalitet ud fra den økonomiske kode kunne være, at PDA'er hos hjemmehjælpere minimerer tidsspild og derfor medfører "bedre økonomi".

Da empirien er brugernes kommunikation på GR, vil teknologierne næppe blive italesat som styring. I stedet vil jeg konstruere kausaliteter der er implicit og ukontroversielt til stede i kommunikationen.

Roller og Transformation

Roller og transformation ser jeg som et resultat af kalkule og kausalitet. I Thygesens foredrag på Danmarks Radios "Danskernes Akademi" opstiller han styringsredskaber som

“forvandlingsmaskiner”, i kraft af den måde et styringsredskab som fx økonomistyring indfører en kommunikativ forskel.

Transformationen opstår ud fra, hvordan kommunikationen er i stand til at iagttage. Forløber kommunikationen i koden betale sig/ikke betale sig, så begrænser det, hvordan organisationen kan komme til syne i kommunikationen. Om noget er retfærdigt kan ikke kommunikeres i denne kode, men det kan kommunikeres, hvorvidt det kan betale sig at handle “retfærdigt”. Dermed kommer organisationen ikke til syne som et retssubjekt, men som en økonomisk størrelse (Andersen 1999: 111-112), fx et kompliceret sæt af økonomiske transaktioner.

På samme måde kommer rollerne i en sådan organisation til syne på en kodespecifik måde, igen bestemt af den forskel kalkulen udgør, fx som udgifter og indtægter. I analysen vil transformation og roller derfor fortrinsvist levere en metaforisk, formidlende rolle, der underbygger forståelsen af styringsteknologierne - som tidligere nævnt forstås de i denne afhandling som en effekt, og vægten vil primært lægges på kausalitet og kalkule.

Afrunding

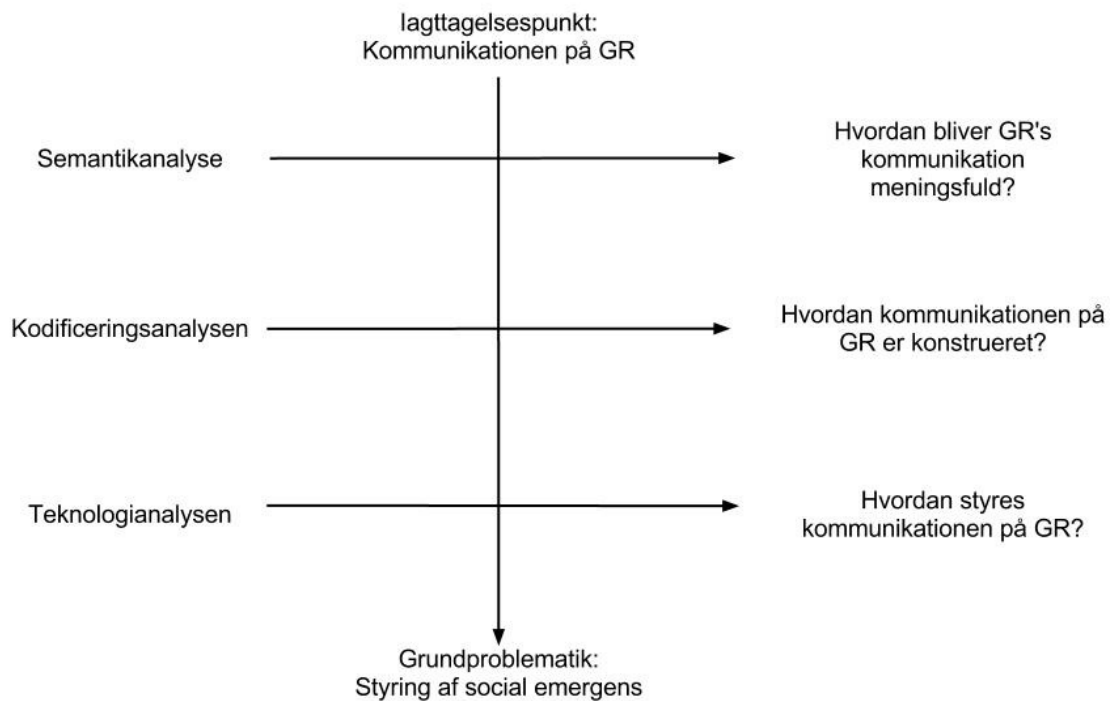
Formålet med tredje delanalyse er at kunne udpege, hvordan der styres eller kan styres på GR's kommunikation. Hvis det kan lade sig gøre at konstruere disse teknologier som styringsteknologier, så kan det give et fingerpeg om, hvordan styringen finder sted, da teknologier er mekanismer der muliggør anden ordens styring - her forstået som styring af, hvordan et system kan styre sig selv. I valget af styringsredskab ligger et valg, som lederen med Thygesens og Andersens arbejde kan gøre sig bevidst om - teknologien afgør, hvordan der kan ledes.

Med dette skærpede blik kan lederen kan altså styre, *hvordan* han kan styre, eller hvordan dem der skal styre med dette redskab kan styre. I denne delanalyses tilfælde er det dog ikke sikkert, at det bliver helt så ligetil som med en traditionel styringsteknologi. Styringskalkulerne er her valgt på en måde der gør, at de strækker teorien i en grad, der kalder på at foretage nogle efterfølgende overvejelser omkring kalkulens funktion, men det vil ikke blive rigtig klart før selve analysen er foretaget.

Delanalysernes samspil

Hermed er analysestrategien lagt. Først vil der være en fremvisning af casen, hvor en semantikanalyse vil sørge for en forståelse af, hvad der foregår på GR. Hermed bliver afhandlingen bekendt med casen og dens indhold, og sætter resten af analysen i en meningsfuld ramme. Dernæst vil den anden delanalyse udlægge, hvordan der kommunikeres på GR, og slutteligt vil teknologianalysen give et bud på, hvordan denne kommunikation kan ses som hjulpet på vej af teknologier.

Analysestrategien kan illustreres således:



Der hvor delanalyserne så at sige "krydser hinanden", er i hvordan de behandler GR's kommunikation på tre forskellige måder; først hvordan den bliver meningsfuld, dernæst hvordan den fremstår, og endeligt hvordan den er konstrueret - her menes der ikke hvordan den er konstrueret af afhandlingens blik (hvilket den bestemmer), men hvordan den kan ses som konstrueret vha. anden ordens ledelse af GR.

Teorikritik

Eftersom der kun gøres brug af Luhmanns systemteori med denne analysestrategi, vil der ikke være nogle vanskeligheder med teorier der skal passes sammen på visse områder. Der hvor der må gøres nogle overvejelser er i forbindelse med styringsteknologierne. Her er der to nævneværdige områder.

For det første udgør Foucaults governmentality en stor del af Thygesens og Andersens artikel om "Styringsteknologier i den selvudsatte organisation". Konklusionen i denne artikel er, at der bør holdes ekstra øje med de styringsredskaber, der forsøger at gøre medarbejdernes selvstyring og selvforhold til et ledelselement. Luhmanns teori er rent kommunikativ, og kan ikke håndtere en størrelse som et menneske og dets selvforhold, det er prisen systemteorien betaler for at få et klart blik for fx sociale systemer. Men i beskrivelsen af teknologianalysen har jeg gjort det klart, hvordan styringsteknologier kan forstås som opbygget udelukkende fra Luhmannianske principper, og jeg ser derfor intet problem i at se fuldstændig bort fra Foucault.

Herudover gør undersøgelsen ikke brug af nogle af de teoretiske styrker, som Luhmann ellers er mest kendt for, såsom blinde punkter, kompleksitetsændringer eller kommunikationens paradokser. Det kunne misforstås som at jeg overser Luhmanns stærkeste sider. Sagen er dog, at jeg her bruger Luhmann ud fra et andet udgangspunkt, nemlig hans blik for kommunikationens skrøbelighed og dobbelt kontingens problematik. Det er dette udgangspunkt der medfører en anden konstellation af Luhmanns begreber.

Brugen af Luhmann kan ses som et tveægget sværd. På den ene side har jeg taget udgangspunkt i, hvad jeg ser som en reel problematik, der kalder på at blive behandlet og løst, nemlig hvad der gør, at det sociale opstår på trods af kommunikationens usandsynlighed - i dette tilfælde på et så "kommunikations-fjendtligt" sted som internettet, hvor løsrevne udråb af personlige meninger er mere almindeligt end kommunikation der lever op til rekursivitetskravet. For at løse denne problematik har jeg anvendt Thygesens og Andersens forarbejde med styringsredskaber, så resultatet forhåbentligt bliver nemmere anvendeligt.

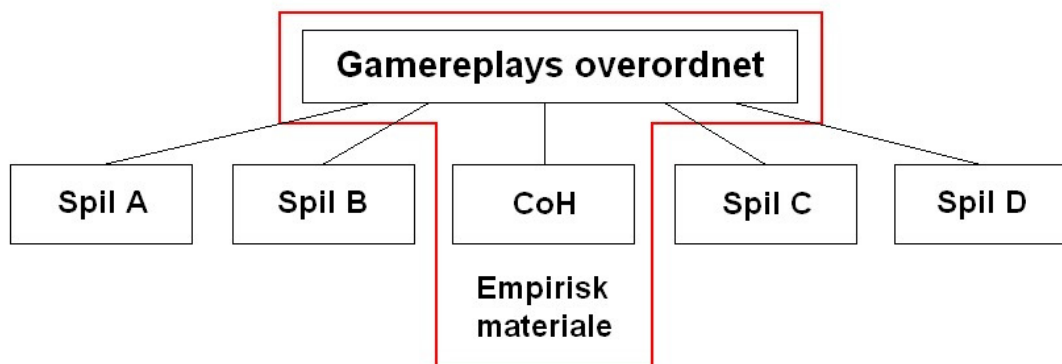
På den anden side, så begrænser Luhmanns teori altid analysens konklusion. Det er en epistemologisk teori, ikke en ontologisk, og dermed påstår resultatet ikke at være en

erkendelse af, hvordan tingene i virkeligheden forholder sig, men kun en erkendelse af, hvordan man kan se på det. Det begrænser analysens udsigekraft - denne ulempe forudsætter dog, at man i første omgang mener, at noget overhovedet eksisterer uafhængigt af, hvordan vi iagttager det.

Empiri

Det er svært at foretage en afgrænsning af empirien ud fra websitets URL's (websidens adresser), men på selve websitet er det ret ligetil at overskue hvad der omhandler CoH, hvad der omhandler andre spil og hvad der er overordnet for GR - der er fx forskellige farvertemaer. Empirien vil være alt hvad der ligger inde for sektionen "Company of Heroes", samt hvad der er officielt fra Gamereplays.org, men ikke de dele af forummet der har med andre spil at gøre.

Sitemap over Gamereplays.org



Når jeg igennem afhandlingen omtaler GR vil det være underforstået, at jeg taler om den del af GR, der beskæftiger sig med spillet Company of Heroes. Hvis jeg taler om ledelsen af GR, eller noget der gælder overordnet for hele GR-websitet, vil det blive eksplicit nævnt.

Igennem afhandlingen vil der gennemgribende blive anvendt materiale fra GR, citater udformet som dialog i fx et teatermanuskript, hvorpå analyserne løbende foretages. Alle henvisninger til sider på internettet hvor citater er taget fra, vil være små nummererede koder i parenteser som fx (GR Sem 1), der gør det nemt og overskueligt at finde

litteraturhenvisningerne. Disse dialoger har jeg været nødsaget til at udsætte for en kraftig redigering af flere grunde.

For det første er sprogbrugen gennemsyret af indforståethed - næsten alt i spillet har sin egen forkortelse, så for en udenforstående vil det se ud som om det er skrevet i kode. Jeg har ikke ændret ved dette, men jeg har udvalgt majsommeligt og jeg har redigeret det ud hvor muligt mhp. forståelsen, ud fra almindelig citat-praksis.

For det andet er dette forum, som næsten al anden skreven kommunikation på internettet, præget af slang, forkortelser og smileys - det er mediets vilkår¹¹. På GR går brugerne heldigvis ofte op i at formulere sig ordentligt. Jeg har løbende indsat de nødvendige forklaringer for slang og forkortelser i fodnoter, og alle citaters meningsindhold er selvfølgelig gengivet efter citatet.

For det tredje er hele indlæg udeladt af dialogen, uden markering heraf. Så længe indlæg ikke er relevante for det udpluk af en dialog jeg ønsker at vise, er de ikke nævnt. Den prioritering adskiller sig ikke meget fra, at man i en afskrift af en samtale i radioen ikke medtager tilfældige forbipasserendes tilråb.

Endeligt er indlæggene sat pænt op, så gengivelsen af dialogerne er nem at læse. Der er ikke ændret i selve teksten, men der er ændret i redigeringen. Eventuel opsætning i mini-afsnit i den originale tekst er fjernet, og "samtalen" fremstår endeligt som et slags teatermanuskript, som læseren forhåbentligt kan forstå ved første øjekast.

Resultatet skulle gerne være, at materialet - på trods af gennemgribende stor tekstnærhed - er lige til at gå til, hvis man læser afhandlingen fra ende til anden, med alle udtryk forklaret løbende. Skulle man alligevel støde på et udtryk der forvirrer, er Bilag 1 en supplerende liste, med uddybelser af de fleste udtryk og forkortelser.

Alt dette ændrer dog ikke ved, at læsning af GR's dialoger samt de store mængder "nydansk" mediet fordrer, til tider vil kræve en vis portion overbærenhed fra læserens side, især hvis

¹¹ Decideret infantil og vulgær sprogbrug er i store træk bort-redigeret, medmindre det er af relevans for citatets forståelse.

man ikke er vant til internetmedieret skreven kommunikation. Jeg håber det går an. Forhåbentligt bliver det møjsommeligheden værd, i afhandlingens søgen efter forståelse af mulighederne for ledelse til det sociales emergens i online communities.

Semantikanalysen

I dette kapitel vil jeg vise, hvordan kommunikationen på afhandlingens case, websitet Gamereplays.org, bliver til meningsfuld kommunikation. Dermed menes, hvordan kommunikation knytter an til kommunikation i det system, som websitet udgør. Semantik er altid noget i et system - der kan ikke tænkes semantik uafhængigt af et system, og dermed er det med en semantikanalyse implicit vist, at der er tale om et socialt system. En semantikanalyse består af tre dimensioner, der på hver sin måde gør kommunikationen meningsfuld; en sagsdimension, en socialdimension og en tidsdimension.

Men inden jeg fremanalyserer disse, vil jeg først introducere casen og dens indhold. Tilsammen vil introduktionen og den semantiske analyse give læseren et tilstrækkeligt indtryk af, hvad der foregår på websitet, til at sætte den samlede analyse ind i en meningsfuld kontekst.

Beskrivelse af Case

Gamereplays.org (GR) er et website, hvor brugerne kan lægge spilgengivelser (replays) fra udvalgte computerspil ud på internettet, så andre brugere af GR kan se dem og diskutere disse spilgengivelser. Med tiden er der vokset en masse forskellige strukturer op omkring denne funktion. Der er opstået socialt liv.

Hvis man finder GR via fx google og kommer ind på det overordnede website's forside, vil man først se nogle skiftende bannere for de seneste nyheder og artikler på sitet, gengivet nedenfor i mindre format med links til de fulde artikler. Over disse bannerreklamer er der en menulinje der giver hurtig adgang til sitets fora, replays, videoer, strategi-artikler mm. Over denne menulinje er der, hvis man er medlem af sitet, en knap der giver en oversigt over de sidste diskussioner man har læst, med et lille flag hvis der er nye indlæg.

Til højre er en alfabetisk link-oversigt over de 21 spil der bliver repræsenteret af Gamereplays.org, med de 7 mest aktive fremhævet øverst - øverst på denne liste ligger spillet "Company of Heroes" (CoH). Det er *kun* den aktivitet der drejer sig om dette spil jeg vil koncentrere mig om i dette speciale, så klikker man på linket til Company of Heroes, bliver man bragt videre til dér, hvor casen begynder.

GR

Her er opsætningen ikke så forskellig fra sitets overordnede forside, det er forsiden for CoH. Det første man ser, er bannere for de sidste artikler og begivenheder i CoH-sektionen, med artiklerne listet nedenunder. Menulinjen over bannerne er en smule anderledes, men i sin essens det samme med adgang til fora, replays, videoer og strategi-artikler, samt en mini-menu for generel information om spillet, samt en mini-menu omkring turneringer. Til højre for bannerne og genvejene til de nyeste artikler er en søjle med en del funktioner. Øverst er der info om, hvornår den næste turnering afholdes og man kan se hvor mange der har været på CoH-sektionen inden for de sidste 15 minutter. Herunder er en rubrik med links til dem man kan se spille lige nu - folk der "streamer" deres spil (sender live), samt hvor mange der følger med lige nu på hver "stream-kanal".

Herunder er der en rubrik kaldet "Replay of the week" - det er det replay der har fået flest positive tilkendegivelser den seneste uge. Under denne rubrik er der en rubrik med de seneste kommenterede replays - det kan enten være videoer, hvor man kan se et replay mens nogen kommentere eller det kan bare være en ganske almindelig video eller lydfil, hvor en eller flere taler om spillet som et afslappet radioprogram eller "podcast". Under denne rubrik er en større rubrik med genveje til strategisektioner for de fire forskellige fraktioner (hære) der er i spillet. Nederst er en rubrik med genveje til de 5 mest aktive diskussioner under CoH "hovedforum", der meget generisk bare kaldes "General Discussion".

CoH

Company of Heroes er et computerspil fra 2006, et såkaldt "Real Time Strategy"¹² spil, hvor man styrer mindre militære enheder fra anden verdenskrig. Spillet kom ud i kølvandet på Steven Spielbergs film-succeser "Saving Private Ryan" og "Band of Brothers", og er måske mere et film-spil end et krigs-spil, i kraft af henvisninger til film i enhedernes kommentarer og spillets flow. Det er altså bygget op som underholdning frem for simulation og er ualmindeligt "seer-venligt" - man kan som seer, praktisk taget uden at kende spillet, følge nogenlunde med i hvad der foregår, "føle" med enheder i vanskeligheder, se hvilken spiller

¹² Computerspillenes version af lynskak

der er presset og hvem det går godt for. Skulle man forsøge at beskrive spillet ud fra noget de fleste kender, så er det en slags symbiose af fodbold og skak - hvis man da har fantasi til at forestille sig noget sådant.

På trods af at være det bedst anmeldte Real Time Strategy¹³ spil nogensinde, blev spillet salgsmæssigt kun en mindre succes, sammenlignet med konkurrenter. Især Starcraft og Starcraft 2 (produceret af Blizzard, kendt for især World of Warcraft) har haft succes med at lave større turneringer og opbygge et system med reklamepenge og moderat mediebevågenhed. Der er blevet opbygget hvad der nu er kendt under betegnelsen "eSports". Alligevel har CoH formået at samle en mindre men solid skare, som bliver ved med at spille spillet og udvikle hvordan det spilles - på trods af, at spillet nu er over 6 år gammelt.

Det er her vi begynder at nærme os min indledende interesse for GR - hvordan er socialiteten på GR omkring CoH opstået og holdt i live så længe og intensivt, på trods af, at spillet aldrig blev en rigtig økonomisk succes?

Sagsdimensionen

Sagsdimensionen sætter et fælles tema for kommunikationen, der gør kommunikation meningsfuld for systemet. Her drejer det sig om at vælge et tema, der ikke er for intetsigende i sin bredde, fx bliver analysen næsten intetsigende hvis temaet sættes som "spillet Company of Heroes". I stedet må der vælges et tema, der lader afhandlingen afdække den særlige måde, kommunikation om Company of Heroes bliver meningsfuld på GR. Her vælger jeg at konstruere denne meningsgivende forskel som *Competitive/Casual*.

Ordene er bibeholdt i deres engelske form, for der er ikke nogle begreber, der elegant dækker det samme på dansk. I "competitive" ligger, at udsagn i kommunikationen er skærpet gennem konkurrence i spillet, samt at man ønsker at denne konkurrence holdes i live - den er noget positivt i sig selv. I "casual" ligger, at man hygger sig med spillet, og i stedet for at bruge en masse tid på at sætte sig ind i og lære, hvordan man fx indarbejder en strategi eller klarer sig mod en bestemt strategi. En bruger vælger måske at klage sin nød på

¹³ En særlig genre inden for spilindustrien.

umoden vis eller bare accepterer, at man bliver ikke bedre og er tilfreds med at kommunikere ud fra sine middelmådige evner i spillet, i stedet for at gennemgå de frustrationer det kræver at blive bedre.

Den saglige dimension vil næsten altid fylde tungt i kommunikationen på et internetforum, da fora er indrettet til at være et sted hvor man diskuterer et emne. Brugerne er samlet fuldstændigt frivilligt om emnet - i modsætning til fx en skoleklasse - og kun de personer der forsøger at kommunikere om emnet på den tematiserede måde, vil kunne blive en del af kommunikationen.

I min analyse vil jeg lægge ud med et længere citat, der indeholder mange af de semantiske træk jeg ønsker at påpege, både i den saglige dimension, men også i den sociale nedenfor. Det er et indlæg, hvor et ældre medlem forsøger at beskrive GR i kontrast til andre fora, der omhandler samme emne (CoH), men ikke samme tema.

Most of GR are people who "try" to play CoH competitively. They want balance this game because they think its perfectly plausible. [...]

As for the elitism accusation, that is true, but you have to realize that the only other vocal communities are the official forums and Relicnews. Now the latter isn't all that bad [...] but the former is, to be blunt, just plain moronic when it comes to balance suggestions [...] Even reading their moderators' comments would make you think that they are actually trolls or people that just don't know how the metagame¹⁴ works.

I find that GR actually has a substantial fan base that are more likely to be informed about how to play CoH "competitively" than the other communities, and that is why Relic should pay attention to us, because it is in competitive play where balance matters most.

(GR Sem 1)

¹⁴ "Metagame" er et udtryk for spillets "status quo" mht. styrkeforhold hærene imellem, i kraft af de strategier der er til rådighed. Kender man ikke de strategier der er til rådighed kan man ikke sætte sig ind i spillets status quo.

Først gør brugeren det klart, at GR ifølge ham består af folk der har en konkurrence-tilgang til CoH, og at denne tilgang bygger på, at GR's brugere mener det er muligt at "afbalancere" spillets hære¹⁵.

Der er altså tale om en "konkurrencetilgang på trods", hvor spørgsmålet om spillets balance er tæt knyttet til det meningsfuldt at kunne være "competitive". Det fører brugeren videre til at påpege, at GR's "elitarisme" er et acceptabelt onde, sammenlignet med andre fora, der ikke er i stand til at levere en fornuftig diskussion af, hvordan spillet fungerer. Han slutter af med, at GR har tilstrækkelige ressourcer at trække på, til at spilproducenten bør være opmærksomme på lige netop GR's input, når de laver regelændringer¹⁶.

Hvad vi altså ser her, er en bruger på GR, der mener sig erfaren nok til at kunne udlægge, hvad der er GR's centrale force og debat område. Her vil jeg gerne påpege formuleringen "informed about how to play CoH competitively". Det er altså ikke bare enkelte spillere, som kan spille på højt niveau som benytter forummet, der giver GR sit særlige tema - det er selve communityet, der er informeret i denne retning.

I dette korte udpluk af en række indlæg understreges "competitive" som GR's tema.

A: Im just curious why people prefer CoH over say, Supreme Commander II or Dawn of War II, etc.?

B: pretty sure other games are big on other sites. It's just that gr.org is the home of competitive CoH players.

C: Relic has pretty much been using expert replays, community feedback, etc. to develop all of its patches.

(GR Sem 2)

¹⁵ I denne balance-diskussion ligger, at der er tale om forskellige hære med forskellige enheder, der derfor har forskellige strategiske muligheder. Under normale omstændigheder er det en ubalance spillerne må leve med eller finde nye måder at overkomme - men fra tid til anden vælger spilproducenten at indføre nogle regelændringer, og her håber brugerne på GR, at spilproducenten lytter til fornuftige råd og kan sortere ufornuftige fra.

¹⁶ Spilproducenten valgte faktisk efterfølgende at lave regelændringer primært ud fra, hvad GR anbefalede i et længerevarende samarbejde med spilproducenten.

Citatrækken kan forstås som en produktiv misforståelse; A spørger, hvorfor nogle foretrækker CoH frem for andre spil, som Gamereplays.org også faciliterer. B svarer, at de da er populære, men at GR er et hjemsted for dem der spiller CoH på en konkurrenceorienteret måde. Det er ikke rigtig et svar på, hvorfor nogle foretrækker CoH frem for de andre spil, det er bare en løs konstatering. Alligevel knytter C an til B ved at påpege, hvordan GR's feedback er godt nok til at spilproducenten kan benytte det til at balancere spillet.

Temaet er altså så stærkt, at det nemt "fordrejer" kommunikationen - altså hvordan forståelselemente" i kommunikationens tredelte syntese her spiller en meget stærk rolle i kommunikationen.

Et sidste citat cementerer den iagttagede skelnen i formen competitive/casual, da en af spilproducentens ansatte, der er oprettet som bruger (med meget få indlæg), formulerer sig således:

I recently ran a small 1v1 tournament [...]. My initial intention was to bring in casual CoH gamers through ingame and Facebook/Twitter/Blog promotion. I'd like to assure you that the GR community has not been forgotten.

(GR Sem 3)

Her fortæller han altså om, hvordan han har forsøgt at skaffe nogle mindre dedikerede (casual) spillere til en turnering, men at det ikke betyder at spilproducenten har glemt GR, underforstået at GR består af spillere der ikke er "casual". Her har vi altså ikke en almindelig bruger, men en kyndig iagttagere af GR, der mener, at "casual" er en modsætning til, hvad GR ser sig selv som.

Opsamling

Temaet omkring "competitive" er altså tydeligt. Det bliver videreført af de garvede brugere på GR til nye brugere, det (for)drejer kommunikation hen imod sig selv, og det er så tydeligt for alle, at selv folk "udefra" kan se, at GR's kommunikation har et klart defineret tema – et tema, hvor begge sider af distinktionen er klart gengivet og vi kan se, at der er tale om et meningsfuldt begreb.

Socialdimensionen

Socialdimensionen er den måde omverdenen sættes og gøres meningsfuld i systemets kommunikation. Det er et fælles "hvad vi ikke er", som systemet kommunikerer ud fra, hvad Andersen og Born kalder "den sociale relation" (Andersen & Born 2001: 113). I kommunikationen vil jeg altså lede efter eksempler på, at der finder en afstandstagen sted i kommunikationen fra noget, der dermed konstrueres som en omverden. I denne forbindelse vil jeg mere specifikt lede efter eksempler på, at GR i kommunikationen adskiller sig fra andre sites, som de på en eller anden måde har noget til fælles med.

Et internetforum er, set med systemteoretiske briller, særligt udfordret på sin evne til at sætte en grænse for omverdenen, fx i form af medlemmer, da alle kan oprette en profil og blive en bruger. Derfor vil jeg også holde øje med, hvordan der sættes interne grænser for, hvad der på GR ikke er "rigtigt" GR.

Ekstern skelnen

GR er ikke det eneste forum-baserede website der har et CoH-relateret community. I dette eksempel er det store flertal er utilfreds med den måde spilproducenten benytter sine begrænsede ressourcer på. Da tiltaget ingen effekt har for den måde GR's brugere spiller spillet på, prøver nogle brugere at mane til besindighed:

A: *GR is not Relic's¹⁷ website. It's a third-party gamers site that covers CoH material on occasion and has an extensive fan base, but not the sum total. And a pretty elitist, put-offish fanbase at that.*

B: *Damn [...] proud of it [...]!*

C: *I can't see anything wrong with a patch rewarding the more productive CoH community, instead of the rambling rabble. Not surprising that they were the first*

¹⁷ Spilproducenten.

ones to pick up this news, it does certainly sound like it's been made specifically for Eastern Front¹⁸

D: QFT. GR is not the only CoH community around (though granted probably the biggest one), and I'm sure many modders are happy with this patch [...].

(GR Sem 4)

Her starter A med at påpege, at GR ikke kan tale for alle der spiller CoH, samt er elitært og arrogant. Det benægtes ikke af B, tværtimod. Derimod er C mere konstruktiv i sin argumentation og påpeger, at dette er en ændring der kommer dem til gode, som lægger en indsats i at lave hjemmelavede modifikationer af spillet, der stilles til rådighed for alle. Dette understreges af D.

Her taler brugere på GR altså positivt om GR's omverden, dog uden at nævne andre websites specifikt. Der tales om "produktive" communities, som kontrast til GR. På GR har man måske en mening om, hvordan spillet bør indrettes, men man ændrer ikke selv ved spillet, selvom man kan¹⁹.

I det første citat under "Sagsdimensionen" (GR Sem 1) nævnes andre websites dog direkte. "Relicnews" nævnes som et "ikke så slemt" community, når det drejer sig om at forstå spillets bagvedliggende mekanik²⁰, mens det officielle forum er et kaotisk sted, hvor brugerne taler grimt til hinanden. På den måde sætter GR sig selv i en omverden af websites og deres communities, med en klar definition af, hvordan den tilgang som GR tillægger disse andre fora, ikke er den måde tingene gøres på GR.

Intern skelnen

Den fælles ikke-identitet (Andersen & Born 2001: 112) er ikke kun ekstern, men også intern. Det kan virke selvmodsigende, men kan ses som en nødvendighed for at sætte en systemgrænse i kommunikationen, idet alle har let adgang til at stille

¹⁸ Med "Eastern Front", og "modders" som nævnes af D, tales der om folk der har lavet deres egne, modificerede udgaver af CoH.

¹⁹ Det ville være i modstrid med det at være "competitive", der er ikke meget ved at være bedst i et spil hvor man selv har sat reglerne og kun få deltager.

²⁰ Her klippet ud af selve citatet.

kommunikationsforsøg til rådighed for systemet – enhver med internetadgang kan oprette en profil og blive medlem.

På GR kan underforummet “Balance Discussion” (også kaldet “Balance Forum”) ses som en måde at lægge afstand til visse personer og måder at kommunikere om CoH på. Det ses simpelt hen ikke som en del af GR’s kommunikation, som det fremgår her:

A: *Has anyone been on the COH Official Forums? There are some CRAZY trolls²¹ on that site. It seems that nearly every topic results in a flame war²², as fanboys²³ try to defend their respective factions [...]*

B: *Hey, don't fret, Gamereplays has the balance discussion forums too!*

(GR Sem 5)

Her undrer A sig over tilstanden på det officielle forum, tilsyneladende i forhold til GR. Brugere der forsøger at skabe skænderier, de taler grimt og har åbenbart ofte en yndlingshær som de synes skal have bedre muligheder for at vinde end de andre, frem for at have konkurrence på så lige vilkår som muligt. B svarer, at A ikke bør være alt for høj i hatten på GR’s vegne, da GR jo også har “Balance Discussion” forummet.

Her sammenligner B altså GR’s underforum “Balance Discussion” med et eksternt forum, der sættes en slags lighedstegn med alt det A mener er uheldige kendetegn ved det officielle forum, som han ikke er vant til på GR. Selvom “Balance Discussion” måske er en del af det officielle GR, så sættes det i kommunikationen som en eksternalitet i forhold til resten af GR.

Det understreges i dette helt korte udpluk:

The balance forum was introduced to avoid spam about balance in the General Discussion.

(GR Sem 6)

²¹ Person der underholder sig med at få andre til at blive hidsige.

²² Infantilt skænderi.

²³ Person der højlydt synes, at én af spillets hære skal være stærkest, frem for at de skal være jævnbyrdige konkurrenter.

Her påpeger en af GR's mest deltagende brugere, at dette underforum blev oprettet for at holde "General Discussion" fri af uvedkommende indlæg. General Discussion er det mest aktive forum på GR - i rubrikken på forsiden, hvor de mest aktive diskussioner fremhæves, er det fx kun et udpluk fra dette centrale underforum der vælges fra. På den måde understreges det altså, hvordan de diskussioner der foregår i Balance Discussion, er noget der skal holdes frasortet og dermed fungerer som en slags intern omverden i kommunikationen på GR – en kommunikativ papirkurv.

Et sidste eksempel giver yderligere indsigt i, hvordan GR ser sig selv i kontrast til "Balance Discussion". Her har en ny moderator besluttet sig for at højne standarden i netop dette forum og indleder sin "kampagne" med denne besked:

We're raising the posting standards of the Balance Forum. [...] Any balance posts must be well constructed and supported by rational arguments and/or evidence in the form of stats, replays and the like. [...] and posters will be expected to counter each case on its merits by attacking the argument not the person.

(GR Sem 7)

Fra nu af er det altså et krav at fremføre rationelle begrundelser eller eksempler, der understøtter brugerens fremsatte påstande eller forslag. Ydermere vil personangreb ikke længere blive accepteret. Dermed er der givet en indirekte karakteristik af kommunikationen på Balance Discussion, som ikke bare GR tager afstand fra, men som de fleste nok ville frabede sig at blive italesat som en del af efter denne beskrivelse.

Det ville være en uhensigtsmæssig og fornærmende måde af en moderator at adressere skattede brugere på, og måden moderatoren hermed ikke kan siges at forsøge at tale med men *til* brugerne på, signalerer at moderatoren ser dem som uvigtige. Dem på Balance Discussion er tilsyneladende nogle man taler om, ikke med.

Opsamling

Med disse eksempler har GR sat sig tydeligt i en omverden af communities. Der er communities på andre websites som man taler om, men der er også et community på GR, der iagttages som en eksternalitet. Der opstilles nogle klare træk for, hvad GR ikke er, her fortrinsvist i en karakteristik af, hvordan man ikke kommunikerer på GR – man taler

forholdsvist ordentligt til hinanden, og man forsøger i det mindste at begrunde eventuelle påstande på en ordentlig måde. GR placerer sig solidt som et community i en omverden af andre communities.

Tidsdimensionen

Socialdimensionen er den måde tiden gøres meningsfuld i kommunikationen på GR. Her iagttages ud fra ledeforskellen fortid/fremtid, som jeg mener på GR bedst konstrueres ud fra opdateringer²⁴ af spillet (patches). Denne dimension vil kun blive berørt helt kort, da den på den ene side er af en meget teknisk indforstået karakter, men på den anden side ikke er særlig relevant for forståelsen af resten af afhandlingen, i og med dette aspekt ligger implicit i mit arbejde med og valg af empiri.

Med disse opdateringer ændres ikke bare spillet, men det markerer i communityet også ændringer i, hvilke personer der forbliver i kommunikationen og hvilke der glider ud. Det er vigtigt med en tidsforståelse i kommunikationen på et internetforum, der kan ses som et meget stort arkiv af diskussioner. Brugere kan trække på dette arkiv fremover når de søger information, eller vil høre om andres erfaringer - men hvorvidt disse erfaringer er gyldige afhænger af, i hvilken periode de er formuleret. Det er altså ikke nok med en dato, men også en forståelse af perioder i spillets og dermed communityets udvikling.

At community og opdateringer hænger sammen ses fx i denne tråd, hvor der spørges til, hvad brugere mener en kommende, stor opdatering vil medføre for communityet. Tråden er oprettet som et spørgeskema med seks muligheder (kun to er taget med her), men derudover er der også mulighed for at lave indlæg.

X: Tales of Valor²⁵ will revitalize the meta-game ensure years of Relic support and playing. Best days are still ahead

X: The meta-game and the community will slowly disappear to other games until COH2²⁶ comes out.

²⁴ Opdateringer er en simplifikation der smelter opdateringer og udvidelser af spillet sammen. Forskellen er ikke relevant for afhandlingen, men måske værd at påpege, hvis man ønsker at kigge nærmere på empirien.

²⁵ En større spilopdatering, forkortet ToV.

A: *The recent thread about all the dear Pros²⁷ leaving prompted me to start this thread to help me get an idea about the general feeling of the community. [...] So let's assume ToV is going to come out in 1 form or another. What do you feel is the future of CoH?*

B: *As soon as an expansion comes out it will revitalize CoH.*

C: *It's all up to relic, yes a lot of big names have left, but that's what happens over time, [...] It all depends on what relic will do in terms of expansions and balance.*

(GR Sem 8)

De første to citater, benævnt X, er eksempler på valgmuligheder i spørgeskemaet. Den første valgmulighed giver udtryk for, at den nye opdatering af spillet vil styrke spillets udvikling og sikre, at brugerne vil spille det længe fremover. Den næste giver udtryk for, at opdateringen ikke vil styrke spillets udvikling og at aktiviteten i communityet vil aftage, indtil spillets efterfølger udkommer. Her ses det, at spillets udvikling og communityets fremtid forstås som intimt forbundne. A giver udtryk for, at gamle, dygtige spillere har forladt communityet og vil høre, om andre brugere mener at en opdatering vil sikre fremtiden. Det mener B ubetinget, mens C hævder, at det afhænger af de nuancer i spillet som opdateringen introducerer. C svarer uddybende, at centrale personer kommer og går, uafhængigt af communityets fortsættelse.

Der knyttes altså an til opdateringer af spillet, som en meningsfuld måde at italesætte fremtid på i kommunikationen. I denne italesættelse ligger også en henvisning til fortiden, da der tales om "re-vitalisering", altså at opnå en tidligere "vitalitet". Samtidig påpeges det, centrale personers tilstedeværelse i communityet er en utilstrækkelig måde at vurdere communityets "nutid" på.

Alligevel formår disse citater ikke tydeligt at demonstrere, hvordan fortid gøres meningsfuld i GR's kommunikation. For at gøre det, ville det kræve en større uddybning af, hvordan et

²⁶ Company of Heroes 2, CoH's kommende efterfølger.

²⁷ "Pro" er en forkortelse af Professional, her forstået som topspillere. Der er ingen professionelle spillere af CoH, men er en almindelig betegnelse der efter al sandsynlighed er hentet fra Starcraft-miljøet, hvor de bedste spillere kan leve af at vinde præmier.

hav af case-specifikke teknikaliteter relaterer sig til spillets opdateringer. Jeg vil blot henviser til tråden "I remember when..." (GR Sem 9), hvor over 300 tilbageskuende indlæg påpeger, hvordan spillet og communityet har ændret sig over de sidste 5 år, som oftest forstået i relation til opdateringer af spillet. I GR's kommunikation kan tid altså ses som meningsfuld i kraft af CoH's udvikling.

Afsluttende overvejelser

I dette kapitel har jeg introduceret og præsenteret GR som et website og internetforum, der ligger grunden for, at et community er opstået. Jeg har fremanalyseret de tre dimensioner der gør, at kommunikationen bliver meningsfuld for kommunikationen på GR.

Det viste sig, at det sociale systems sagsdimension kunne konstrueres som formen competitive/casual, hvordan temaet på den måde er konkurrenceorienteret og man kan iagttage kommunikationens emner som positivt skærpede af denne indstilling eller er i fare for at være for afslappede. Den sociale dimension viste, hvordan man kan iagttage GR som iagttagende og dermed konstruerende sin omverden ikke bare som andre websites, der ikke lever op til GR's standarder, men også konstruerer en slags intern repræsentation af denne kommunikative omverden, hvor et underforum på GR sættes udenfor som et sort får. Endelig viste det sig i analysen af GR's tidsdimension, at GR's kommunikation ikke overraskende definerer sin tidsforståelse ud fra opdateringer, der radikalt ændrer på det spil, som websitet og communityet er bygget op omkring.

Man kan med god ret spørge, om det giver mening at have en direkte anakronistisk semantikanalyse, da semantikanalysens overordnede ledeforskel er *kondenseret mening/mening* (Andersen 1999: 143). Det må være en vurdering af, hvor lang tid det tager for mening at fortætte sig i kommunikationen. Heldigvis har GR en lang historie bag sig, efter internettets standarder, da det har eksisteret siden 2006. Jeg mener derfor den analyserede kommunikation har tilstrækkelig pondus.

Hermed skulle der være opnået et overblik for, hvordan kommunikationen på GR kan blive meningsfuld for sig selv. GR fremstår tillige som et socialt system, idet GR har sin egen semantik og sit eget tema, socialitet og tidsforståelse – semantik kan ikke reproducere sig

selv, men er kun noget i kraft af et socialt systems kommunikation (Andersen 1999: 142-143). Videre frem vil jeg se på, hvordan der kommunikeres omkring dette.

Kodificeringsanalyse

I denne analyse vil det blive fremanalyseret, hvordan der kommunikeres på GR, forstået som i hvilke koder. Jeg vil vise, at GR kan iagttages at kommunikere i den pædagogiske, videnskabelige og i kærlighedens kode. Det vil, sammen med semantikanalysen, give et helstøbt billede af, hvordan kommunikationen forløber i GR's community. Derudover vil det, sammen med teknologianalysen, være med til at give et fingerpeg om, hvordan der styres på GR, ved at pege på disse koder i en anden kontekst end det vil fremgå senere i afhandlingen.

Den Pædagogiske Kode

Den pædagogiske kode er den måske mest oplagte at lede efter på GR, da det er et website dedikeret til at lære at spille CoH. Læser man på GR's mission og værdier vil man se, at punkt nummer ét under "mission" er *"Provide world class content and expertise to help gamers drastically improve"* (GR About 1).

En af GR's mest respekterede spillere valgte at skrive en artikel, der ikke omhandlede strategier, men hvordan man bedst lærer at spille CoH, altså hvordan man bedst bliver bedre. Denne artikel bestod af 10 faktorer af meget forskellig karakter. Her er et par udpluk af reaktionerne på artiklen:

A: *About #1: There is an axiom in poker: "Your goal is not to win hands, it is to make correct decisions." This holds true in games (and life) as well. You can never be certain to win because there are factors involved that you do not control, ie. your opponents actions and 'random' events [...].*

What you can do is focus on making the best decisions you can based on present information (CoH, like poker, is a game of imperfect information [...]) you will realise that things like ladder position²⁸, sympathy/antipathy for your opponent/factions/map etc are irrelevant.

Thus victory and success are sideeffects and not a goal.

²⁸ Position på den officielle rangliste for CoH.

- B: Really nice article, great read. I don't really agree with #2 though. Watching a replay [replay, red] and simply copying what someone does in a replay is unlikely to get you very far. There is so much more going on in a player's head that a replay just doesn't show you: stuff like timing and execution and the exact details they perceived whilst playing that lead them to a particular decision.*
- C: Bullseye with these tips Seph, not only do these tips apply to Company of Heroes but anyone willing to follow these rules of research and development in any field of study will surely succeed.*

(GR Kodi 1)

De tre kommentarer forholder sig alle til, i hvilken grad artiklens råd fører til bedre læring. Den første er en uddybning af ét af punkterne, hvor der relateres til poker og livet generelt. Det påpeges, at det vigtige ikke er sejr, men hele tiden at foretage bedre og bedre beslutninger. Derimod mener B ikke, at et af punkterne, der vedrører kopiering af modstanderes strategier, er en god måde at lære på. Endelig ser vi, at C mener disse tip om, hvordan man lærer i CoH gælder i videre udstrækning og at enhver der følger disse punkter i forskningsøjemed vil få succes.

Det er altså tydeligt, at indlæggene forholder sig til, hvad der er bedre og værre læring. A henviser til, at der er træk der er almengyldige, når det kommer til at lære bedst muligt indenfor flere områder, B forholder sig til ét af punkterne som værende utilstrækkeligt og derfor ikke fører til bedre læring, mens C mener det nærmer sig principper der kan anvendes i de mest krævende læringsmiljøer. Om det er rigtigt eller ej er ikke så vigtigt - det interessante er, at der klart knyttes an og kommunikeres i koden bedre/værre læring.

Det er ikke nok bare at lære strategier, det er også vigtigt at finde ud af, hvad der er vigtigt at lære. Her et eksempel, hvor en bruger beder om hjælp til at forbedre et særligt område:

A: *Hi guys. looking for tips to improve CPM²⁹ or basically Micro/Macro³⁰. [...] i lose the game mainly because they had better Micro/CPM. i am kinda stuck around 20 CPM. [...]*

B: *actually your cpm should not exceed 35. everything above is, well it does not help at all. it just tells you that you can click very fast ;-) and most of the time it might actually be a bad idea. [...] coh is not that fast paced it relies far more on actual strats and counters and assessing the situation. [...] another thing which might be interesting for you is downloading [...] recorded videos. you should look out for that, because they actually let you see how the player "plays" the game.*

(GR Kodi 2)

Brugeren beder om hjælp til at blive hurtigere til spillet, forstået som at kunne klikke hurtigere med musen og give flere ordrer til forskellige enheder på kortere tid. B svarer, at det A ønsker at forbedre er forholdsvist irrelevant, og han i stedet bør fokusere på at give få, korrekte ordrer, eller se nogle særlige videoer. Igen ser vi altså, at kommunikationen - på trods af, at det originale indlæg spørger om noget meget præcist - drejer sig hen imod, hvordan det bedst kan betale sig at lære, eller hvad der er bedre læring.

Et sidste eksempel viser, hvordan der foregår sortering. En ny bruger starter en tråd med at forklare, hvor glad han er for CoH men at han desværre er deprimerende elendig til det og beder om hjælp.

A: *There is currently running the 2012 Mentor/Mentee program and I suggest that you sign up for that. You might qualify, even though you may not meet the required criteria.*

B: *Uau, i thought everyone would flame him, nice that this developed into a nice post for newbies, [...]*

C: *Probably because he asked for help and didn't bitch about balance.*

²⁹ Et mål for, hvor hurtig man er med musen til computeren.

³⁰ Udtryk for, hvor god man er til gøre mange forskellige ting på en gang.

Her foreslår A altså, at han bør se om han kan komme med i et mentor-program og på den måde "komme i lære", selvom hans problemer måske er for elementære til at nogen vil tage ham. B er imponeret over, at alle indlæg er af en støttende karakter for den nye bruger, hvorefter C påpeger, at det har noget med hans indstilling at gøre.

Dermed tilbydes brugeren straks en elev-rolle og forskellen barn/voksen kommer til syne i kommunikationen. B's overraskelse og C's forklaring har rod i, at indlæg formuleret i en krænket tone, hvor brugere hævder at der er noget galt med spillets afbalancering, frem for at de selv har noget at lære, som det antydes her, fører til hån m.m. ("flame"). Det kan iagttages som en henvisning til tidligere kommunikationssammenbrud, når en person der betragtes som "barn" forsøger at kommunikere som "voksen".

Opsummering

Her ses det, at brugerne ikke går så meget op at sige at man skal have et bestemt sæt af kompetencer, men derimod har en generel indstilling til, at det går ud på konstant at blive lidt bedre til de rigtige ting. Ikke bare det, men det ses også, at den korrekte indstilling til det at lære er et emne i kommunikationen, og at brugere sorteres ud fra deres indstilling.

Den Videnskabelige Kode

Den videnskabelige kode er ikke den, man først tænker man vil stifte bekendtskab med, når man skal iagttage et website om computerspil. Ikke desto mindre bærer GR præg af en videnskabelig kode, altså kommunikation der skelner mellem sandt/falsk i en række spørgsmål og løbende forsøger at falsificere påstande.

Denne tilgang er måske tydeligst i strategisektionen. Her opstiller brugere på GR, oftest i forbindelse med, at andre brugere har stillet et spørgsmål, påstande om spillets sammenhænge. Men til tider produceres der mere omfattende hypoteser om spillets sammenhæng, udformet som "strategier" - heraf dette underforums navn. Hvad man kan se er, at disse sammenhænge ikke bliver taget seriøst, medmindre der kan leveres "empiri" for hypoteser eller påstande i kraft af replays. Kommunikationen forløber ikke i videnskabens kode, fordi der benyttes sandt/falsk som ord i kommunikationen, men fordi brugerne i

kommunikationen forsøger at afgøre, hvorvidt påstande "holder" og om der er belæg for påstande eller hypoteser.

I det første eksempel har en bruger forsøgt at demonstrere, hvordan en bestemt strategi virker, i modstrid med, hvad mange andre brugere hidtil har troet.

A: *The second case study is finally up! I go over the rock-solid style Aimstrong uses in his most recent replay pack.*

B: *Watched the new case study, I had my doubts going into this and tbh³¹ I still don't like it. [...] I really don't see how this strat can be called rock-solid.*

A: *Seeing as you clearly have very strong opinions about this strategy, I can only assume you've played a sizable number of games with the build and are having trouble making it work, since theorycrafting³² without gameplay experience is both wasteful and misguided. With that in mind, feel free to post a few replays from the copious amount of games you have clearly played with this strategy [...].*

(GR Kodi 4)

A melder ud, at han har lavet et studie i en spilleren Aimstrongs strategi, som den ses udgivet i et samlet bundt af replays, som denne Aimstrong har lagt ud på GR. B er ikke overbevist, kommer med nogle indvendinger og mener ikke det er en solid strategi. A svarer i en noget irriteret og sarkastisk tone, at siden B har en så udtalt holdning til denne strategi må han vel have afprøvet den intensivt, idet en afvisning på et rent tænkt grundlag efter A's mening ikke har nogen værdi, og opfordrer ham til at underbygge sine påstande med nogle replays.

Tonen fra A's side lettere akademisk og han starter med den påstand, at hér er en strategi der virkelig holder - altså en påstået sand hypotese om spillets sammenhæng. For at underbygge denne påstand, har han præsenteret en række cases, hvor han fortolker spilleren Aimstrongs fremgangsmåde. En anden bruger (B) kommer med nogle

³¹ Forkortelse af To Be Honest.

³² Kan nok bedst oversættes med at udarbejde "teoretiske luftkasteller".

indvendinger imod A's påstand, som A mener er underlødige, det rene tankespind. Idet han selv har præsenteret evidens for sin påstand må B gøre det samme.

Det jeg vil have frem her er, at der strides om, hvorvidt en påstand er sand eller ej og om hvorvidt en falsifikation af påstanden kan accepteres som en falsifikation. Påstanden om en påstands sandhed afprøves, for på den måde at få lov at fremstå som en sandhed i kommunikationen fremover.

At kommunikation i videnskabens sandt/falsk-kode er fremtrædende kan ses i det næste korte udpluk:

Rangers vs PE³³ can work

A: *So I tried going wsc³⁴ [...] it did not start well but with no other option [...] i called in a squad of rangers. What happens is pretty entertaining! Check it out...*

B: *Heh, entertaining game to watch, but there as some serious lucky points in the game.*

C: *Mortar spam³⁵ vs. PE can work as well*

D: *yeah nice replay hehe but vs a decent PE player that wouldn't work.*

C: *My point exactly. 9/10 times, Rangers will cost you more than they gain for you. [...] Rangers can work, but usually don't.*

(GR Kodi 5)

Her har en bruger (A) fundet ud af, at en enhed i spillet som disse brugere ellers ikke mente var brugbar, kan være brugbar. B påpeger at han var meget heldig, C's kommentar siger indforstået, at nogle gange kan man få hvad som helst til at fungere. D understreger igen, at denne enhed ikke normalt er brugbar.

³³ PE er en af spillet fraktioner.

³⁴ En bestemt åbning, på samme måde som fx skak har åbninger.

³⁵ Spam er slang for at producere noget igen og igen, udtrykket kendes fx fra når man får mange e-mails.

Det interessante er her, at kommunikationen kan ses som en produktiv misforståelse. A har ikke ytret nogen påstand om tingenes sammenhæng, men har lagt et underholdende bidrag ud, og kan oven i købet siges at have taget forbehold ved at formulere sig vagt når han siger, at denne enhed til tider *kan* virke. Kommunikationen fortsætter trods dette i videnskabens kode og hævder, at denne påstand er falsk, undtagelsen der bekræfter reglen.

Det sidste eksempel er en artikel på GR, skrevet af en bruger og redigeret af moderatorerne så den fremstår poleret. I denne række af artikler forsøger nogle brugere at afkræfte nogle myter om CoH.

Company of Heroes Myths Examined #2

Company of Heroes is an incredibly complex game, filled with what appears to be limitless nuances that allow even veterans to continue learning years after the game's release. It is these nuances, in their very specific and complicated details, that can also cause confusion and misinformation. The purpose of these articles are to prove or disprove the many myths of Company of Heroes.

Myth: *The [...] 76mm Gun upgrade reduces the Sherman tank's performance against infantry significantly.*

Info: *A popular myth since the game's release, this was started due to the upgrade's tooltip stating that it would also reduce the Sherman's anti-infantry performance.*

[...]

Verdict: *Debatable. In the author's opinion, it is false. The 76mm does not affect the Sherman's anti-infantry performance significantly enough to [...] It should be noted that not mentioned in the article [...]. Compared to the increased reload time, the advantages appear to outweigh the disadvantages.*

(GR Kodi 6)

Her startes der med at påpege, at CoH er så komplekst, at der kan opstå myter om, hvordan enhederne fungerer, som holder ved alt for længe og snyde selv garvede spillere. Myten præsenteres, der gives lidt baggrundsinformation og en lang udredning med eksempler og

videoer følger efter baggrundsindformationen. Endeligt afsiges en dom, hvor der tages nogle forbehold.

Igen er det et forsøg på at sige noget sikkert om spillet. Det påstås, at der er falske forståelser af spillets sammenhænge i kommunikationen og der foretages en undersøgelse af, hvorvidt disse myter holder stik. Når det formuleres som netop "myter", må det forstås som at det ikke er hos individer at denne falske forståelse forsøges kommet til livs, men i kommunikationen. En myte er en sammenhæng, der bliver genfortalt.

Den falske forståelse bliver afkræftet i artiklen, dog med henvisning til, hvad der ikke er taget højde for i artiklen. Tilbage står en ny påstand om, hvad der er sandt, i en form der er let tilgængelig for kommunikationen på GR - fx kan der straks skrives indlæg i forlængelse af artiklen. Det bliver der da også, og tonen fra artiklen fortsættes i disse indlæg, hvor det yderligere afprøves med nye vinkler, om det nu virkelig kan passe eller ej.

Opsummering

Her ses det, at kommunikationen kan iagttages som at forløbe i den videnskabelige kode. Brugere forsøger at etablere en videnskabeligt kodet status for påstande ved fortsatte forsøg på falsificering på baggrund af materiale, der giver disse påstande mulighed for at fortsætte i kommunikationen *som* sande eller falske. Den videnskabelige koder er så prominent, at den endda medfører produktive misforståelser.

Kærlighedens Kode

Kærlighedens kode er også til stede på GR. Her er der tale om kommunikation i koden elsker/elsker ikke, hvor det højst personlige tematiseres og hvor brugere forventes at tage den elskedes verdensbillede på sig.

En meget aktiv bruger på GR (Inverse) bliver interviewet og giver sin personlige historie om, hvordan han fandt GR, hans udvikling og hvad han kan lide ved spillet. Efter interviewet skriver brugere en række indlæg, hvor det intime her dukker op:

A: *I love Inverse TV. What I've learned a lot from him is the way he tries to predict what the opponent is teching³⁶ to. I try to adopt that to my own play style.*

B: *we love this game and we love Inverse*

C: *Awesome idea doing this, Inverse has been a great servant to this community.*

(GR Kodi 7)

Den første bruger fortæller, hvordan han har lært en masse af at se Inverse's videoer på internettet og hvordan han har forsøgt at lære af Inverse's spillestil. B's indlæg er en kort, begejstret og altfavnende kommentar om at "vi", hvilket jeg forstår som et forsøg på at tale på communitiets vegne, elsker Inverse og elsker spillet. Den sidste takker for, at Inverse har været en der har arbejdet for communitiet.

Det højest personlige og intime er evident, der tales meget om kærlighed. Det er en noget diffus kærlighed, hvor alle elsker alt og alle. Inverse elskes, spillet elskes, Inverse's arbejde elskes osv. A har taget Inverse's verdensbillede i form af spillestil på sig, mens C tilsyneladende ser Inverse som havende taget communitiet på sig og ligefrem have været "en tjener" for communitiet. Man at der kommunikeres i kærlighedens kode er her tydeligt.

Det er måske ikke nær så indlysende i det næste eksempel. Der er flere eksempler på, at brugere har lavet lange indlæg og digte, for at udtrykke deres begejstring for spillet eller andre brugere. Her er et par vers fra en sang:

My Ode to CoH

Up against the wall we stood as a Company

Fate to fall, to die for country

And we were so young and scared

So unprepared

But to the best, Dulce et decorum est

[...]

³⁶ Et spilmæssigt udtryk for investering.

*And he was Compl3xity, number 1 in the USA
Compl3xity, wears a dress but I swear he's straight
Compl3xity, a pro he must border,
But suffers from multiple identities disorder.*

(GR Kodi 8)

Sangen er åbenbart inspireret af Wilfred Owens digt "Dulce et decorum est", og kun lidt af det er taget med her. Det starter i en seriøs tone, mens det hen imod slutningen bliver mere fjollet, men også mere personligt. En "Ode" er, som det ses her, et digt der priser en særlig person eller begivenhed - i dette tilfælde spilleren Compl3xity. Digtet er altså en højst personlig lovprisning af en af de mere aktive og kulørte brugere på GR.

Digtets forfatter har i tråden lagt et link til en video, hvor man kan se ham synge og spille sangen. Det hele går ikke ubemærket hen, og der følger en række kommentarer:

- A: *omg sounds truely from your wholeheart*
- B: *Great! Are you the singer? Really funny.*
- C: *Haha, yes this is me singing and playing piano.*
- D: *Great idea and execution! Can we expect some more?*
- C: *Perhaps... I couldn't write anything more right now because I don't know enough about anybody else to write a song about them [...]*

(GR Kodi 8)

Her berømmer brugerne A og B hans arbejde og D spørger til, om der kommer mere. C, der har lavet sangen, undslår sig - han mener ikke, at han kender andre brugere godt nok til, at han kunne skrive noget meningsfuldt.

Igen forløber koden i det intime og højst personlige. A taler om, hvordan det lyder som om det kommer fra hjertet, mens C undslår sig på vegne af, at det vitterligt forudsætter noget højst personligt, at kunne lave et digt og en sang. Desuden kan det højrisikable her ses tydeligt; at præsentere et digt på et website for krigsspil er modigt, og et par af indlæggene kan også siges at bære præg af en skreven version af usikker latter.

Opsummering

Hvad der her kan iagttages, er mere end bare ord om kærlighed, men en tilkendegivelse af, at brugere tager andre brugeres verdensbillede på sig. Det bliver dermed en tematisering ikke bare af det højest personlige, men også risikable.

Afsluttende overvejelser

Hermed er det blevet vist, at de tre postulerede koder kan iagttages på GR. Der er højest sandsynligt andre funktionssystemer på spil på GR, men det er disse tre jeg har valgt at konstruere, med henblik på den sidste analyse.

Analysen var ikke i stand til at identificere alle særtræk ved funktionssystemerne, fx hvordan videnskabens kode ofte fungerer som en forstærker for andre funktionssystemer. Havde jeg foretaget en mere omfattende kodificeringsanalyse af fx det politiske funktionssystem, var der nok større sandsynlighed for, at dette særtræk også var dukket op. Alligevel er jeg godt tilfreds med det samlede antal kendetegn for Luhamms funktionssystemer som jeg har været i stand til at udpege i empirien.

Analyserne er her ikke underbygget af et omfangsrigt empirisk grundlag, men denne analyse tjener også fortrinsvist til at demonstrere, at disse tre koder er på spil andre steder end lige der, hvor teknologianalysen herefter vil få øje på dem.

Teknologianalysen

Her vil jeg først give et par hurtige eksempler på styringsteknologier fra litteraturen; det vil uddyber forståelsen af styringsteknologier præsenteret i analysestrategien, men det vil også være med til at gøre de fremanalyserede teknologier, der består af fire separate elementer, lettere genkendelige. Dernæst vil jeg udføre analyserne, for til sidst at gøre mig nogle overvejelser omkring styringen i en systemteoretisk kontekst. Det vil blive klart i lyset af analyserne, at de indførte kalkuler måske ikke er bedst kendetegnede ved deres styringspotentiale, men kan forstås som en slags kommunikationshjælper.

Introducerende eksempler

Styringsredskaber er en fællesbetegnelse for metoder, som ledere fx kan bruge til at styre en organisation. Økonomistyring og værdistyring er ofte brugte eksempler. Med økonomistyring styres der ved at se ting som indtægter og udgifter, fx ville økonomistyring i en offentlig virksomhed dele befolkningen op i borgere og brugere, som henholdsvis indtægter og udgifter. Medarbejder Udviklings Samtaler (MUS) er et eksempel på værdistyring, hvor samtalen bliver et redskab til at skabe en sammenhæng mellem medarbejderens holdninger og handlinger (DR Styr 1).

Der er fire centrale kendetegn, der gør sig gældende i styringsteknologier. Først og fremmest indfører styringsteknologier en særlig forskel, en **kalkule**, som søges minimeret - det er heri styringen består, i systemteoretisk forstand. I økonomistyring indfører man forskellen budget/udgifter og man forsøger at minimere forskellen mellem disse. Ved værdistyring med MUS benytter man forskellen holdninger/handlinger³⁷ for i sidste ende at få medarbejderne til at handle i overensstemmelse med organisationens holdninger.

Denne meningsgivende forskel etablerer en selvfremsstilling for systemet, og muliggør roller og relationer i kommunikationssystemet. Selvfremsstilling bliver en skabelse af kommunikationssystemet på en særlig måde, fx som et sæt værdier eller et sæt

³⁷ Den præcise udlægning varierer i litteraturen.

transaktioner. Dermed **transformeres** kommunikationssystemet, i kraft af den måde det på Luhmanniansk vis iagttages igennem kalkulen.

Samtidig er det også kalkulen der afgør de mulige **roller** for ledere og medarbejdere, da hvordan de forstås i den kommunikation kalkulen etablerer, er betydende for, hvilke roller der kan blive meningsfulde. Det nytter fx ikke at sætte økonomilederen til at være en man bekender sig til i medarbejderudviklingssamtalen, eller forvente medarbejdere der i udviklingssamtaler fortæller, hvordan de den næste tid godt kunne tænke sig ikke at være en udgift for organisationen - rollefordelingen er meningsforladt.

Endelig indfører styringsteknologier en bestemt **kausalitet**. Kausaliteten er det der systemteoretisk ligger i "teknologi" - der forsøges etableret et forventet output ud af et bestemt input, en gentagelig funktion. Det kunne være at organisationen forventer, at med en økonomisk tilgang til ledelse kommer profit eller med undervisning kommer læring. Ved MUS er kausaliteten, at der med samtalen etableres en sammenhæng mellem medarbejderens motivation og organisationens mål. Det er en forsimplet udgave af, hvordan tingene forholder sig, men det er den selektion der foregår i den etablerede kommunikation og det stemmer i kommunikationen tilstrækkeligt overens med iagttagelige resultater.

Ser vi tilbage på, hvordan styringsteknologierne fremstiller de to eksempler på styringsredskaber, kunne et hurtigt overblik opstilles således.

	Økonomistyring	M.U.S. (Værdistyring)
Kalkule	Budget/Udgifter	Holdninger/handlinger
Kausalitet	Mandskab og opgaver	Motivation og mål
Transformation	Økonomiske transaktioner	Sæt af værdier
Roller	Medarbejdere som normering Lederen som talknuser	Medarbejderen som moralsk ressource Leder som præst man kan bekende hos

Disse eksempler er udarbejdet fra et foredrag af Thygesen (DR Styr 1), samt Thygesens og Andersens artikel fra 2004. De centrale elementer for en styringsteknologi er punktopstillet for de to styringsredskaber. Fx ses det, at MUS indsætter en sammenhæng mellem medarbejderens motivation og mål, mens økonomistyring etablerer en sammenhæng mellem mandskab og opgaver.

At denne etablering af kausalitet forventes at være pålidelig, er afgørende at holde fast i. Med forventningen om pålidelighed menes, at teknologien - beviseligt, dokumenteret, erfaringsmæssigt eller blot forestillet - altid formodes at lede til et samme resultat. [...] Derfor bliver andre styringsteknologier som MUS og pædagogiske redskaber også så populære. [...] teknologier udmærker sig ved deres gentagelighed.

(Andersen & Thygesen 2004: 13)

Her får vi Thygesens og Andersens udlægning af, hvad der er det tiltrækkende ved styringsteknologier; gentagelighed i styringen. I kraft af denne popularitet bliver det også interessant at kunne analysere på og forstå konsekvenserne af anvendelse af styringsteknologier.

Anden ordens ledelse

En af de helt centrale pointer ved forståelsen af styringsteknologier er, at de ikke "bare" er styringsredskaber som lederen kan benytte til at styre med, men at de faktisk styrer, hvordan lederen kan styre (Andersen & Thygesen 2007). Lederen opfordres altså til at skærpe sit blik for sine ledelsesbetingelser, og løfte sine overvejelser omkring ledelsesredskaber til anden orden; at vælge redskaber der afgør, hvordan han fremover vil blive styret i sin styring. Indsigten har altså til formål at gøre lederens valg af teknologi bevidst.

Alt dette er anden ordens ledelse - ledelse af, hvordan der ledes. Det er en ledelse der skaber betingelser for kommunikation og dermed også socialitet i form af fx roller (Andersen &

Thygesen 10). Denne styring består i, at der i kommunikationen knyttes an til teknologiens anden ordens kommunikation (ibid. 14)

Jeg vil i de følgende afsnit se på, i hvilken udstrækning man kan se styringen af et internetforum som anden ordens ledelse vha. styringsteknologier. For at kunne vurdere dette, vil jeg vælge nogle centrale mekanismer på GR ud og afprøve, hvorvidt de kan siges at stemme overens med styringsteknologier.

Liga

Liga-systemet er ikke en officiel titel på GR, men en måde jeg har valgt at konstruere denne styringsteknologi. Det er en komposit af turneringer og instruerende videoer eller kommenterede spil, holdt sammen af deres fælles medie; videoer. De er alle tilgængelige fra forsiden af GR, via en drop-down menu. Herfra føres brugeren til enten en oversigt over alle videoer, udvalgte større begivenheder såsom turneringer, samt et arkiv af lydfiler. Man kan dele disse videoer op i tre overordnede kategorier.

Der er turneringer, der bliver kommenteret, som man kender det fra almindelige sportsgrene som fx fodbold. Det er spillet på mange måder godt egnet til, da det både er underholdende at se på og intuitivt forståeligt, men vinder selvfølgelig ved den dybere forståelse af både spillere og strategi, som kommentatorer kan tilbyde.

Der er instruerende videoer hvor en kommentator har valgt nogle spil ud der eksemplificerer nogle situationer eller strategier, som kommentatoren mener det er vigtigt at behandle. Det kan fx være en ny strategi, som har vist sig særligt effektiv. Dygtige spillere der har formået at lave og benytte den slags strategier, lægger dem til tider ud som "Replay Packs" i et særligt underforum på GR, altså bundter af spil, der ikke er lagt ud for brugernes underholdnings skyld og ikke kan "wubbes", men så brugere kan lære af dem. De kan så blive kommenteret og på den måde suppleres med kommentatorens indsigt.

Endeligt er der almindeligt kommenterede spil, der tilsyneladende kun er udvalgt for underholdningens skyld og glæden ved spillet og spillerne.

Forskel og kausalitet

Liga-systemet indfører en kausalitet, der kan udtrykkes som “fortolkning fører til bedre læring”. Dygtige spillere kan fremvise resultater, men det er i fremholdelsen og fortolkningen som godt eksempel, at de indgår i kommunikationen *som* bedre. Det kan være i kraft af at være en af spillerne i en video, men det kan også være som inviteret gæstekommentator. På den måde indfører Liga-systemet den pædagogiske kode. Der deles klassisk op i bedre/værre eller barn/voksen (medarbejderens pædagogisering), både mellem spillere men også mellem strategier. De forskellige videoer leverer på den måde en sorteringsmekanisme.

Sorteringsprocessen foregår på forskellige måder.

Turneringer afgør for alle, hvem der er bedst for tiden. Der er en udbredt mistillid til den officielle rangliste for spillet, da det er muligt at både snyde og hacke³⁸, men også fordi GR mener, at måden der rangeres på er forkert. Spillere stiger fx nemt i rang hvis de spiller mange spil. De øverste på ranglisterne bliver på GR hurtigt “talt ned” på jorden - man er høfligt imponeret og ønsker pænt tillykke, men det meddeles også, at det ikke betyder at spilleren er bedst.

Denne kvantitet over kvalitet er altså ikke accepteret på GR, i stedet har man indført sine egne metoder og programmer til at undgå snyd, og kun turneringer accepteres universelt på GR som bevis på evne. Det ses i kommentarerne fra to tråde omkring dette emne. Svarene er hovedsageligt fra Experts.

A: *Who will keep the rank 20³⁹ US badge??*

B: *Whoever can spam more games.*

(GR Liga 1)

Den næste tråd fortsætter i samme spor:

³⁸ Fifle ulovligt med programmeringen.

³⁹ Placeringen øverst på den officielle rangliste.

A: [...] *Atm⁴⁰ there is Aljaz and he's lvl 20 with all armies. I'm just curious are there more players who have achieved this? Cheers.*

B: *Anyone with sufficient time and decent skill can do that, honestly. Not to take anything away from his accomplishments, but good showings in tournaments speak a lot more to a player's level of skill than a ladder ranking ever will.*

C: *And I agree with Inverse, these days ladder isn't much of a skill test, its tournies. Ladder is more useful for testing new strats, and staying in practice.*

(GR Liga 2)

Hvad der ses i eksemplerne fra disse to tråde er, at ranglistens kvantitative fokus ikke falder i god jord, brugerne mener ikke, at det er et tilstrækkeligt sorteringskriterie. Da der i den første tråd svares, at det er den der kan holde på med at spille flest spil, tilslutter Experts og topspillere sig denne udlægning ved at kopiere og gentage dette svar. I ønsket om at have noget solidt at holde sig til, henvises der i anden tråd til turneringer, som den eneste måde at sortere i, hvor gode spillerne er.

Endnu en vigtig funktion ved Liga-systemet er, at disse turneringer ikke får lov at stå alene og være en fortrinsvist intern sortering blandt de bedste. De centrale kampe bliver spillet og sendt, så de straks kan kommenteres af de bedste kommentatorer som communityet har at byde på - oftest med nogle dygtige spillere eller Experts til at hjælpe med indsigt og fortolkning af slagets gang. Uden fortolkningen ville turneringerne ikke nå ud til nær så mange og ikke have mulighed for at indgå i GS's kommunikation på samme måde, da der ikke ville være en fælles oplevelse at henvide til. Brugere ville ikke have nær så stor sandsynlighed for at have noget at knytte an til.

Nedenfor ses et udpluk i kommentarerne til en turneringsfinale, kommenteret live ved hjælp af streaming over internettet, der blev historiet på GR.

A: *Shoutcasters⁴¹, well done and it is nice to be as a part of this very nice and friendly community. Thank you for your hard work!*

⁴⁰ For tiden.

*B: this is the best game (most entertaining AND competitive) i have ever seen, in my entire life. i squealed like a little school girl, out loud, on multiple occasions
FANTASTIC WORK BY ALL PARTIES INVOLVED, WELL DONE*

C: Great game! Thnx and congratulations to the finalists. Was great fun! The 'live' shoutcast was just awesome. AmiPolizeiFunk and Diablo did an outstanding job. Hey, Ami you should do it for a living - commenting sports events. You would get rich.

D: Congrats to both players for giving us such a show! Also big thanks to the shoutcasters, who were able to communicate their passion of the game to the audience and make the game even more entertaining.

(GR Liga 3)

I disse kommentarer til ét af partierne i en finalekamp ser vi, hvordan det gode spil bliver påpeget, men ikke nok med det; hele kampen hyldes, kommentatorerne hyldes og communityet værdsættes. Formidlingen bliver et centralt element i kommunikationen. Det går videre end bare at være en afgørelse af, hvem der er bedst - selve kampen og begge spillere demonstrerede værdi, og bliver herefter et fælles referencepunkt i communityet, når "det gode" ved CoH skal påpeges.

Da en artikel et år senere skrives for at se tilbage på de bedste kampe den seneste tid, formulerer forfatteren sig således:

More than 15,000 downloads and 500 wubs. The granddaddy of all replays. The pinnacle of competitive play in CoH.

(GR Liga 4)

Et skoleeksempel er dermed blevet skabt på GR.

Instruerende videoer har en dobbelt selektion i kraft af at fremhæve visse spillere som tilstrækkeligt gode til at levere skoleeksempler på de bedste strategier, samt forsøge at afgøre, hvilke strategier er bedst og hvilke spillere der er interessante eller uinteressante at

⁴¹ Kommentatorer.

holde eksemplerne op imod. På den måde sorteres der både mellem spillere og strategier. Denne selektion er man bevidst om skal fungere, som det ses i disse kommentarer til en af instruktionsvideoerne:

A: *Below is a random assortment of games I've played recently on ladder, mostly against level 16 players.*

B: *that game on ruins of rouen is against a lvl 3 lol⁴²*

A: *there's this thing called smurfs⁴³*

(GR Liga 5)

Her har kommentatoren i det første indlæg lagt links ud til nogle flere replays, der demonstrerer strategien i hans videoer. B har undersøgt, hvor højt de forskellige modstandere ligger på den officielle rangliste og har set, at en af dem ligger meget langt nede. Dermed siger brugeren implicit, at eksemplerne, og dermed sorteringen, ikke holder. Kommentatoren forklarer, at modstanderen gemte sig bag en ny profil.

Instruktionsvideoerne kan være mere eller mindre udtalte. Der er nogle der kun går efter at demonstrere særlige strategier, hvilket vil sige en strategis fordele, ulemper, hvad spilleren konstant skal holde sig for øje og hvad spilleren ikke behøver bekymre sig om. Der er dog også en mellemting mellem underholdning og instruktion.

Her sker det, at topspillere (eller nogen der menes at have strategisk indsigt) inviteres til at være med-kommentatorer og på den måde udpege, hvad der er vigtigt eller finurligt i den kamp der vises, som kommentatorerne måske ikke ville have haft øje for. Det kan også være, at en kommentator udvælger nogle kampe fra en Replay Pack, hvorved brugeren kan føle sig sikker på, at det er en kamp hvor de bedre spillere sørger for, at der er noget at lære af.

Endeligt er der de rent underholdende videoer. Skal en video underholde, så er det nødvendigt at finde kampe brugere gider se. Brugere på GR har sjældent interesse i at se

⁴² Tilkendegivelse af latter.

⁴³ Smølf – en nyoprettet profil der skjuler spillerens placering på den officielle rangliste.

kampe med dårlige spillere⁴⁴. Så selvom en video laves for at underholde, så får brugeren stadig en fornemmelse af, hvilke spillere der anses for gode for tiden, samt hvilke strategier de benytter – dermed kan selv underholdende videoer ikke undgå at fungere sorterende.

Liga-systemet leverer altså en dobbelt sortering, i kraft af fortolkningen af hvilke aspekter der fører til læring, samt hvilke spillere der er bedst og dermed igen hensigtsmæssigt at lære af. Det er vist i disse eksempler, men også tidligere under ”Den Pædagogiske Kode”, hvor brugeren der ønsker at blive bedre, bliver henvist til videoer fra de bedre spillere (GR Kodi 4). På den måde fører fortolkning til bedre læring - i GR’s kommunikation.

Roller og transformation

Liga-systemets rollefordeling gør kommentatorerne og evt. inviterede topspillere til ledere. Deres rolle bliver den samme som en skolebibliotekars, hvor de udvælger cremen af materialerne, alt efter hvad de mener brugerne vil have, men kan også vælge ud fra hvad kommentatorerne mener der er brug for, især i de instruerende videoer. Det er kommentatorerne der i praksis udpeger, hvad der anses for kvalitet og dermed leverer sorteringen. Det er dem der vælger hvilke replays der skal kommenteres og hvordan de skal kommenteres. På den måde bliver lederopgaven ikke bare en neutral fortolkning, men er med til at forme et værdisæt for, hvad der er godt og hvad der er skidt. For eksempel i introduktionen i en ”Expert Insight” video:

2:45: “Hey guys [...] It’s a very exciting match this one. I mean, you may have broken your promise about no British games, but this is... this is a special exception. You’ve got to hear this from an Expert, this is one for the historybooks.”

(GR Liga 6)⁴⁵

Der foregår en del i dette korte citat, sagt af den Expert fra GR som de to kommentatorer har inviteret. Det første man lægger mærke til er, at kommentatorerne med dette spil åbenbart

⁴⁴ Det kendes inden for alle sportsgrene at fx TV-seere helst vil se de bedste spille, også selvom de næppe håber at lære noget nyt de selv kan bruge.

⁴⁵ Denne adresse er direkte til videoen på YouTube, sat til at afspille på det nævnte tidspunkt. En anden adresse til dér hvor videoen er placeret på GR er (GR Liga 7).

har brudt et løfte om aldrig at kommentere et replay hvor en af parterne spiller en bestemt fraktion.

At afgive et sådant løfte siger noget til alle der ser videoen om, hvilken værdi der tillægges disse spil. Han fortsætter med at sige, at dette skal høres fra en Expert: den er lige til historiebøgerne. Hvad han siger er altså, at der er noget klassisk at se og lære her, men at han godt ved det skal høres fra en Expert før man tror det. Det er en helt særlig lejlighed, en undtagelse - dermed har vi en undtagelse fra en norm. Alle tre er altså med på, at de er med til at rokke ved en norm, som kommentatorerne selv har været med til at fastsætte. Brugere bliver bærere af dette kvalitetssæt i deres kommunikation.

De bedste spilleres spillestil indgår altså, på baggrund af Liga-systemet, i det samlede community's kommunikation. Liga-systemet transformerer på den måde GR til et slags skolebibliotek, hvor man kan få hjælp til ikke bare at finde gode materialer, men også en fortolkning af, *hvorfor* det er gode materialer.

Experts

Expert-systemet blev indført på GR som en parameter der kunne søges ud fra, når brugere ledte efter replays at lære fra. "Expert" er en titel der tildeles de bedste og mest stabile spillere på GR. Titlen kommer til syne på to måder. Der kommer et lille ikon ud for de replays som en Expert lægger ud på sitet. På den måde får nye brugere nem adgang til de bedste replays, uden først at have sat sig ind i, hvem der er dygtige. Derudover fremstår titlen som et skilt under brugerens avatar⁴⁶, der vises ud fra alle brugerens indlæg. På den måde er denne titel knyttet til alt hvad brugeren siger eller har sagt.

Reglerne for, hvordan man bliver anerkendt som Expert har ændret sig gennem tiden, men var en lang overgang en slags klub, hvor et flertal af medlemmer skulle stemme for optagelse af et nyt medlem. Det førte til ophedet debat om, hvem der kunne få titlen og hvem der burde bestemme det. Desuden blev systemet kompromitteret af, at Experts med tiden blev inaktive og der til sidst var så få til at stemme nye ind, at systemet brød sammen. I dag tildeles titlen af forummets administration i et samarbejde med de siddende Experts. De

⁴⁶ Et billede brugeren uploader til sin profil.

præcise regler og forandringer i valgsystemet bliver ikke relevante - det vigtige selve betydningen som Expert-titlen i kommunikationen har haft igennem tiden.

Forskel og kausalitet

Expert-titlen er en evidensbaseret, men ikke objektivt målelig, størrelse. Det vil sige, at der ikke er faste kriterier eller mål der, hvis opfyldt, medfører at en spiller automatisk bliver en Expert. Hvis en spiller har slået alle Experts medfører det ikke nødvendigvis titlen. Det er evidensbaseret forstået på den måde, at for at kunne blive en Expert, skal brugeren over en længere periode have bevist, at han er blandt de bedste og kan opnå de bedste resultater.

Det kræver, at brugeren har leveret en masse replays eller streamet sine spil, men mest af alt kræver det nok, at spilleren har vundet eller gjort sig godt i turneringer. Der er ingen fast formel, andet end at man med "trofæer" kan overbevise om ens evne og forståelse af spillet. Det er fx ikke nok en kort overgang at have en enkelt strategi, som andre ikke kan slå.

I denne tråd, hvor en bruger undrer sig over, hvorfor en topspiller (ZeroCrack) ikke har fået titlen af Expert, udvikler det sig til en ærlig forklaring fra en Expert.

A: *why arent ZeroCrack an expert?*

B: *i am not cause some [...] "expert" [...] said i am not good enough. but i dont care if i get 1 [a badge, red] or not, i just happy to post replay and help out ppl⁴⁷ on gr.org*

C: *Actually to put it bluntly most people [Experts, red] didn't like the fact you used strafe/1sec arty⁴⁸ and almost exclusively u.s at the top of the ladder, [...] This isn't supposed to be an attack or personal, i'm just saying to help you that the best way would be to prove this wrong and show you can win consistantly at the top and not to get labelled as a 1 trick pony.*

(GR Experts 1)

⁴⁷ People,

⁴⁸ Muligheder i spilet, der anses for huller i reglerne.

Hvad vi ser her er, at spilleren ZeroCrack (B) af en Expert (C) får af vide, at dem der skal stemme om hvorvidt han kan blive Expert indtil nu ikke er overbeviste. De andre Experts er bange for, at han er en "one trick pony", der kun behersker et begrænset aspekt af spillet (altså kun én fraktion) og bruger muligheder i spillet der anses for "i stykker". Det er altså ikke nok at kunne vise at man kan slå andre Experts, man skal også kunne slå dem på en acceptabel måde.

Yderligere var der på forummet noget diskussion fra almindelige brugeres side omkring Experts, hvor nogle mener, at en bestemt spiller der burde være Expert. Det er i sig selv trivielt, det kendes nok fra alle der på nogen måde er interesseret i sport og har diskuterer hvem der er eller var bedst. Forskellen ligger i dette eksempel i, at Experts henviser til "data" for at afvise en påstand.

A: *Experts outta have some sort of replay quota to fill. As it stands everyone loves*

Koda because

a) hes [...] good

b) he posts games

c) hes interesting in his play style

If a few of you experts hit a few more replays you'd cop less shit. [...]

B: *I could post more games of myself against koda but they're all onesided and not enjoyable.*

(GR Experts 2)

Det første indlæg argumenterer for, at en bruger (Koda) burde være Expert og giver begrundelserne at han er god, ofte lægger replays ud på GR og leverer interessant kampe. Svaret fra B (en Expert) er kort, men ladet med betydning.

For det første peger han på at der er replays til rådighed der siger det modsatte; at Koda ikke er god nok, kampen er "ensidet". Han leverer interessante kampe, men det betyder ikke at han er stabilt god, bare at han spiller meget anderledes. Når han skal stille op i

turneringer, hvor det ikke gælder om at være nyskabende men om at vinde, så har han ikke kvaliteten til at levere interessante kampe i kraft af at være lige så god som fx Experts⁴⁹.

Dette bygger på Experts-forståelsen; det er ikke en popularitetskonkurrence, men et spørgsmål om, hvem der kan vinde over lange træk og når det "virkelig gælder", det kunne fx være turneringer. Det er altså et forsøg i kommunikationen på at kunne sige noget sandt om en spillers evner. Expert-systemet har behov for at kunne måles for at føles reelt og meningsfuldt. En kort bemærkning i samme tråd demonstrerer dette:

We haven't had a vote since 2.501⁵⁰ hit the servers because quite frankly the game is too broken to take seriously right now.

(GR Experts 3)

Her forklarer en Expert, at der ikke er blevet valgt nogle nye Experts ind den seneste tid. Grunden er, at spillet efter den sidste opdatering (på det tidspunkt indlægget blev skrevet) havde nogle så store huller, at det ikke gav mening at vurdere spilleres evner. Spillet har været i så dårlig stand, at man ikke har ment det var i stand til at levere spilmateriale at vurdere evner på.

Det fremgår altså tydeligt, at det er af central betydning for Expert-titlen, at spillerens evne kan vurderes på et sagligt grundlag over en længere periode. Dermed medfører Expert-titlen at disse brugere har en særlig autoritet, selvom det ikke giver dem nogen officiel "magt" i form af fx redigeringsret som moderatorerne. De har den autoritet, at de kan udsige "sandheden" om et spørgsmål.

Der er en tråd øverst i "General Forum", der hedder "Ask the Experts". Her kan alle brugere stille spørgsmål og få svar - men det er udelukkende Experts der må svare på spørgsmål i denne tråd. Selvom mange andre måske nemt kunne være kommet med et hæderligt svar, og selvom spørgsmålet kan forekomme naivt, så er det kun Experts der må svare. På den måde bliver svarene indiskutable, her er der ingen debat om en Experts udlægning tingenes sammenhæng (som det fx sås i kodificeringsanalysen), der bliver en udsigelse af sandheden

⁴⁹ Denne fortolkning bygger på flere tråde, fx (GR Experts 5).

⁵⁰ En udvidelse til spillet der medførte en række huller i reglerne.

om, hvad der er optimalt. Brugeren der stiller spørgsmål ved så, at det svar han har fået, hvad enten han rigtig forstår det eller ej, er korrekt og vil kunne holde selv mod de bedste spillere, hvis brugeren forstår at implementere svaret korrekt.

Af samme grund afvises spørgsmål af teknisk karakter i denne tråd, såsom visse enheders kvantitative værdier i spillets programmering. Her ville der ikke blive tale om, at Experts udtaler sig ud fra den største viden og erfaring, men at de bliver bedt om at videregive uforarbejdet data, som Expert ikke kan tage stilling til om er relevant eller ej.

Dette eksempel giver et stemningsbillede af "Ask the Experts". En bruger har tilsyneladende spurgt til nogle værdier for en evne i spillet, hvorefter brugeren og en Expert har denne dialog:

A: This thread is for questions for Expert players and not really mechanics questions.

B: My humblest apologies. I am removing my questions right away. It seems that I've failed to understand the purpose of this thread.

A: Don't worry about it. Expert players don't necessarily have a deep understanding of the numerical aspects of the mechanics but they know how to use them regardless.

B: So would it be too cheeky of me to re-phrase my question as: [...]

A: That is a good question. I'd say that although [...]

B: I see. So rather than [...] Thank you Razor for the explanation.

(GR Experts 4)

Eksemplet bliver nærmest fortegnet, som følge af B's ekstreme høflighed, men er stadig et godt billede af, hvordan forholdet mellem brugere og Experts er i denne tråd. Brugeren kommer til at stille et spørgsmål som en A (Razor, en Expert) ikke finder relevant. Brugeren forstår hvorfor, ændrer sit spørgsmål fra at dreje sig om tal til om hvordan evnen bedst fungerer i spillet og får et grundigt svar. Den pågældende Expert gengælder ikke brugeren taksigelse, hvilket er typisk for tråden.

Kausaliteten i dette Expert-system bliver altså, at "Verificering fører til sandhed"⁵¹, hvor "ansøgere" skal levere data der verificerer deres evner på en korrekt måde, for at de i sandhed kan siges at være Experts - evner der kan "falsificeres". Brugere der får titlen af Expert bliver i kommunikationen mere end bare gode spillere man kan vælge at respektere, de bliver til Experts, der har bevist deres værd i en sådan grad, at man bare ikke modsiger dem; man bukker, stiller sit spørgsmål og takker for svar. De har leveret nok dokumentation for deres evner og dermed indsigt i spillet til, at de kan bære at blive indsat som led i et system, der som i tråden "Ask the Experts" producerer sandhed på samlebånd. Vel at mærke ikke statistiske sandheder med tørre tal, men sandheder om, hvordan tingene vil udspille sig i visse situationer og hvad der vil være bedst at gøre.

Denne person-status tillader Experts at fastsætte, hvad der er sandhed. På den måde indføres den videnskabelige kode på GR ved hjælp af Expert-systemet. Det betyder ikke, at der reelt foregår videnskabeligt arbejde, men at kommunikationen foretager disse tilskrivninger og fortsætter ud fra dem.

Roller og transformation

Resultatet bliver paradoksalt nok, at Expert-systemet indfører en rollefordeling, der kan virke sært afkoblet fra den videnskabelige. Experts bliver til en slags orakler der giver korrekte svar på brugernes spørgsmål, svar der er korrekte i kraft af at komme fra Experts. Det er ikke sikkert, at det er svar som brugerne virkeligt forstår når det kommer til stykket og skal implementeres i deres spil. Det er svar på hvilke de, i deres fortsatte læring af spillet, må tolke og søge forståelse. På den måde opstår en situation der minder om forholdet mellem orakel og filosoffer, hvor filosofferne forsøger at opnå sand erkendelse og forstå, hvorfor det er det rette at gøre.

Når GR iagttages på denne måde, bliver det til et slags Akademi, hvor brugerne søger efter sandheden og skiller den falske forståelse fra. Ledelsesrollen bliver meget ligetil, hvor Experts bliver ledere der styrer ved at minimere skellet mellem brugernes idéer og sandheden. Brugere bliver filosoffer - "elskere af visdom" - der endnu ikke er hverken

⁵¹ I sig selv decideret uvidenskabeligt.

orakler eller Experts, men i en konstant rejse mod en sand erkendelse af spillet og strategierne.

Wubs

Replays er selvfølgelig en hel central del af Gamereplays.org, det er websitets oprindeligeriginale eksistensberettigelse. Wub-systemet er den primære måde at tilkendegive sin begejstring for et replay, hvilket foregår ved at man kan klikke på et ikon ud fra dette replay, hvis man har downloadet det. Ordet "Wub" er internet-slang for "love", altså "elsker", og ikonet man har valgt er, i tråd med denne forståelse, et hjerte. En anden måde at udtrykke sin mening er at tilføje en kommentar i den tråd der automatisk oprettes, når et replay lægges ud på GR. Det er ikke muligt at give negative tilkendegivelser vha. wub-systemet.

Replays er det eneste på GR man kan give denne form for simple, positive tilkendegivelser, man kan ikke give simple tilkendegivelser til fx indlæg eller artikler. GR har ikke valgt at kopiere fx Facebooks "like" eller Googles "+1", der er anderledes dispassionerede. På den måde slås tonen klart an; man kan enten vælge at afgive en kærlighedserklæring eller skrive et indlæg. På den måde er der altså, i kraft af den nemme, hurtige mekanisme, skabt en forventning om overvejende positive tilkendegivelser, med uddybelser af enten positiv eller negativ karakter.

Dette system medfører en forventning til replays og en rollefordeling mellem brugere og de spillere der lægger replays ud. Brugerne forventes at blive underholdt, ikke at se noget der hurtigt er overstået. Brugerne forventer mere end et hurtigt overstået slag, de vil se spænding og drama - bliver der lagt et spil ud, hvor den ene part nærmest afliver modparten, medfører det ofte negative kommentarer. Brugerne her vil ikke lære⁵², de vil føle.

⁵² Undtagelsen er, hvis den der ligger spillet ud skriver det i beskrivelsen af spillet.

Forskel og kausalitet

På den måde bliver en af GR's helt centrale elementer, nemlig muligheden for at hente replays, uløseligt knyttet til muligheden for et væld af kærlighedserklæringer og konflikter. Brugerne tilkendegiver med store ord enten at de er imponerede, eller at de væmmes ved nogle spilleres nederdrægtighed. Her er seks udpluk af indlæg fra tråden i til ét replay:

A: *Some off topic posts were set to invisible. Please talk about the replay.*

B: *"Welcome back" isn't offtopic?*

C: *Wow, pretty cool game.. [...] Well played from both!!!*

D: *Great game. Well deserved wub for both players*

E: *that....was.....AWESOME!*

F: *WUB I hart⁵³ u!*

(GR Wub 1)

Til at starte med ser vi, at en moderator (A) har været inde og slette nogle indlæg der var "off-topic". B påpeger, at der stadig er off-topic indlæg der dog ikke er stødende på nogen måde, hvilket yderligere indikerer, at de indlæg der blev fjernet var af en uacceptabel karakter. Der har altså allerede været lidt for mange følelser på spil.

Kommentarerne C-F er rent begejstrede og positive tilkendegivelser, hvor den sidste er en direkte kærlighedserklæring til spilleren. Jeg ønsker med dette udpluk at demonstrere, hvilken tone der gør sig gældende i kommunikationen. Brugere har ikke følt at det var nok bare at afgive et Wub, men har taget et skridt videre. Samme tråd fortsætter med to mere negativt betonedede indlæg:

A: *Well played us⁵⁴ and wub for beating up such a mindless playstyle. Wehr⁵⁵ just spamming [...] and waiting for the mighty kingtiger. Did he forget about combined arms the whole game?! [...] TBFH⁵⁶ i hate games like that, so booooring.*

⁵³ "Hjerte", synonym for elsker.

B: *[...] very boring playstyle of the wm player [...] waiting for kt but a wub for winning this game out of a very bad position*

(GR Wub 1)

Her klages der over modpartens strategi og spillestil, som A og B finder kedelig og ensformig. De accepterer dog, at strategien er svær at slå og giver hvert deres "Wub" i respekt for dette. Bemærk også hvordan begrebet og funktionen "Wub" går igen i mange af brugernes indlæg - teknologien fordobles i kommunikationen.

Et par udpluk fra en anden tråd, hvor bølgerne får lov at gå lidt højere:

A: *fag indeed ! wub*

B: *One of THE if not THE best PE vs Brits⁵⁷ games I've ever seen. Very well played, and \$%&# you Kingwings! (this doesn't count as flaming, right?)*

C: *Kingwins, has lost any respect i did have for him. I used to think of him as an established, experienced brit player (clearly i was mistaken). [...] I will never respect nor read anything he posts on these forums again.*

D: *Wubbed for beating a whoring abuser.*

E: *Let this game forever serve as an undying testament to my burning hatred and execrable disgust of the British faction*

(GR Wub 2)

I disse korte udpluk af en tråd på over 100 indlæg ser vi igen en passioneret indlevelse i kampen, her er der virkelig tale om en protagonist, samt antagonisten "Kingwins". Der er i C en total fraskrivelse af antagonisten, en fordømmelse af ikke bare strategien, der ses som et "misbrug" (uhensigtsmæssigheder i spillets regler), men også personen. Udplukkene sluttet

⁵⁴ US, den Amerikanske fraktion i spillet.

⁵⁵ En tysk fraktion i spillet.

⁵⁶ Grovkornet tilkendegivelse af ærlighed.

⁵⁷ Den Britiske fraktion i spillet.

af med en lille salut (E), hvor kampen holdes op som et skinnende eksempel på en facet ved spillet, som en central person i forummet "hader og afskyr".

Det er påfaldende, at folk tilsyneladende får lov at bruge grovere udtryk ("fag", "whoring abuser") end der normalt ses på GR, når de som her tager afstand fra hvad der tilsyneladende er en modsætning til GR's verdensopfattelse.

Hvad der ses i disse to eksempler er en passioneret, intimt kodet kommunikation, der stemmer godt overens med de kendetegn der fra forskningen kendes om kommunikation i kærlighedens kode. Det er enten-eller; man elsker, eller man elsker ikke. Det er "højest personligt", som det ses i personligt adresserede kærlighedserklæringer og forkastelse. Man tager det elskede verdensbillede (i dette tilfælde spillestil) på sig og forkaster fuldstændigt dem der ikke gør dette. Det er denne mekanisme, der gør kommunikation i kærlighedens kode højrisikabel (Andersen og Born 2001: 145), man er i kærlighedens kode enten indforstået eller forkastet.

Denne forkastelse ses tydeligt i indlægget, hvor C fortæller, hvordan hans verdensbillede er vendt på hovedet og han aldrig igen vil så meget som læse et indlæg af denne af ham før så respekterede spiller. Når den sidste bruger skriver et indlæg om, hvordan dette replay er et "testamente for hans had til den britiske fraktion" kan det forstås som en forkastelse af den spillestil som den britiske fraktion på GR menes at fremelske.

For spillere ligger der et "verdensbillede" i spillestil, da det er afgørende for, hvad man mener er essensen og værdierne ved spillet. Det vil gå for vidt at uddybe de spillemæssige teknikaliteter her, men konklusionen er evident fra flere tråde, hvor der spørges til, hvorfor folk ikke bryder sig om denne fraktion. Især tråden "Why do a lot of players not like the british army?" (GR Brits 1) kan tilskrives empirisk vægt, da det paradoksalt nok er et af GR's mest afholdte og idoliserede spillere, der stiller spørgsmålet. Svarene er velformulerede og velbegrundede, men altovervejende negative. Et indlæg fra et respekteret medlem som flere slutter op om afsluttes således:

There is no dance, no forces going head to head [...]. You get a winning composition of forces first, and then you fight. It's very Sun-Tzu, not very vCoH.

(GR Brits 1)

Hvad der hævdes her er en mangel på skønhed (dans) når denne fraktion er indblandet, og til sidst siges det klart at det ikke er "CoH-agtigt", det stemmer altså ikke overens med det verdensbillede man har af spillet.

På samme måde ses det, hvis man vender tilbage til de tidligere eksempler, hvordan kærlighedstilkendegivelserne er højst personlige i direkte kærlighedserklæringer som "*I hart [sic] you*", men også for verdensbilledet, hvor der er i et af de første indlæg tilkendegives respekt for begge spillere for at spille en sprudlende (amazing) parti. Det betyder selvfølgelig ikke, at der rent faktisk er kærlighed på spil - kærlighedens kode er tvunget til at være hyklerisk, netop fordi konsekvenserne for brud er så store - det er bare kommunikationsformen der er passioneret. Det er dog vigtigt i sig selv, da konsekvensen af ikke at agere i overensstemmelse med passionen sætter den fortsatte kommunikation i reel fare.

Heri består også kausaliteten, da det er tydeligt at det at tage brugernes verdensbillede på sig medfører kærlighed i form af passioneret anerkendelse og idolisering.

Rollefordeling og transformation

Hvad der dog bliver uklart er, hvem der skal tage hvad på sig - denne rollefordeling er ikke givet på forhånd, som det sås i fx kodificeringsanalysen. Er det brugerne der skal tage spillernes verdensbillede på sig, eller er det spillerne der skal tage brugernes billede på sig? Her indfører teknologien en fordeling; det er spillerne der skal tage brugernes verdensbillede på sig.

Brugerne får samme rolle som publikum i colosseum, de forventer drama og action, de har favoritter og de får med Wub-teknologien stemmer at juble uarticuleret med. Colosseum-metaforen skærpes yderligere med "Hall of Fame"-siden på GR, der er en oversigt over de mest underholdende spil GR's brugere har stemt ind. Får et replay nok Wubs⁵⁸, bliver det en kandidat til Hall of Fame. Her bliver brugerne i stand til at vende tommeltotten både op eller ned - man kan altså give en negative stemme.

⁵⁸ En meget sjælden begivenhed, da barren er sat højt.

Med Wub-teknologien bliver det hermed muligt for brugerne at indtage en lederrolle, teknologien har formået at uddelegere dette ansvar og mægtiggøre brugerne. Spillerne kan komme med forslag til justeringer af brugernes verdensbillede eller stof til debat om dette verdensbillede i kraft af replays, men i sidste ende er det brugerne der er gjort til ledere og spillere der er gjort til de styrede.

GR bliver hermed en arena for et sæt værdier, et særligt verdensbillede der skal holdes i hævd og reproduceres i kommunikationen. Denne kommunikation kan ses som en blanding af replays, wubs og indlæg, der alle formår at blive kommunikation, idet der henvises til tidligere eksempler som kommunikation.

Opsummering af Teknologianalyserne

Der er altså tre teknologier på spil her; en kærlighedsteknologi der sørger for, at hvis man tager brugernes verdensbillede på sig medfører det idolisering, en videnskabsteknologi der sørger for, at hvis man har leveret tilstrækkelig med verificerende materiale, så kan ens efterfølgende påstande blive godtaget som sandhed, og endelig en pædagogisk teknologi der leverer en sortering, der lader efterfølgende fortolkning medføre læring.

Ingen af disse tre skal selvfølgelig forstås udtryk for virkelige forhold; der er ikke tale om, at fx verificering kan føre til sandhed. De skal derimod kun forstås som etablerede kausaliteter *i communitiets kommunikation*, der aktualiserer særlige koder.

Nedenstående skema giver et overblik over de analyserede teknologier.

	Wubs	Experts	Liga
Forskel	Elsker/elsker ikke	Sandt/falsk	Bedre/værre
Kausalitet	Verdensbillede medfører idolisering	Verificering medfører sandhed	Fortolkning medfører læring
Transformation	GR som Colosseum	GR som Akademi	GR som Skolebibliotek
Roller	Brugerne bliver beslutningsdygtigt publikum, mens spillerne bliver gladiatorer	Experts bliver Orakler mens brugere bliver filosoffer	Kommentatorer bliver bibliotekarer, mens brugerne bliver påvirkelige læselystne

Teknologierne etablerer også roller, som brugerne af forummet kan indtage, de muliggør fx at brugerne kan indtage ledelsesrollen når det kommer til at afgøre, hvem der er helte og hvilket verdenssyn man på GR skal tilslutte sig. Endeligt leverer teknologierne en transformation af GR i hvert deres billede. GR bliver henholdsvis til en arena for helte, et akademi for de sandhedssøgende og en mindre opdragelsesanstalt for internet-generationen på tværs af alle landegrænser.

Styring og Emergens

Det eneste der nu mangler at blive godtgjort, for at der kan siges at være tale om en styringsteknologi, er styring. Styring er som bekendt minimering af en forskel. Normalt er den indførte kalkule, den forskel der styres efter, *ikke* et af samfundets kommunikative funktionssystemer. Det giver ikke umiddelbar mening, at skulle minimere forskellen mellem sandt/falsk eller fx styrer/styret, idet de er grundlæggende modsætninger. Når sandt og falskt når hinanden, er videnskaben ikke på ret kurs.

Det er en vigtig men undseelig⁵⁹ detalje at holde sig for øje, da kalkulen man skal lede ud fra ellers risikerer at blive essentielt meningsløs. Thygesen og Andersen påpeger, at deres styringsredskaber ikke etablerer en "enten/eller" tilgang til styring, men er en kurs lederen må lægge sig så tæt op ad som muligt ved kontinuertlige korrektioner (Andersen og Thygesen 2004: 13) – det er muligt at minimere forskellen holdninger/handlinger, men ikke betale/ikke betale, medmindre den konditioneres specifikt til formålet, hvorved man måske lige så godt kunne have anvendt en helt anden forskel.

De kalkuler der etableres i analysen er altså ikke gængse styringskalkuler; i stedet følger de analyserede teknologier opskriften på funktionssystemer. Afhandlingens fremanalyserede teknologier er altså ikke optimale som *styringsteknologier*.

Emergensteknologier

De analyserede teknologier vil jeg i stedet konstruere som *emergensteknologier*. De tre teknologier - Wub, Expert og Liga - opfylder alle de kriterier der er opstillet for analysen; hver især etablerer en kausalitet i kommunikationen, hver især muliggør rollefordeling og transformerer communitiet som helhed, og de indfører alle en forskel hvorigennem verden iagttages og konstrueres. Den eneste afvigelse er, at den indsatte forskel ikke er egnet til at styre efter.

I stedet er de indsatte forskelle suverænt egnede til at kommunikere i - det er et af samfundets funktionssystemers centrale funktioner; det er muligt at kommunikere alt i disse koder. Kommunikation i funktionssystemers koder har større sandsynlighed for at overkomme problematikken omkring dobbelkontingens, da det er koder alle kan knytte an til – det er de mest "banale" kodninger (Kneer & Nassehi 1997: 137).

Konstrueret på denne måde leverer teknologierne *ikke* en kalkule, forstået som en forskel specielt egnet til styring, men en forskel specielt egnet til at sikre kommunikation, dens opståen i kraft af dens "banalitet" og reproduktion i kraft af dens fleksibilitet. Dermed kan disse teknologier siges at sandsynliggøre emergens af kommunikationssystemer, og derfor

⁵⁹ Thygesen og Andersen begår et enkelt sted denne - efter min mening - uhensigtsmæssighed i "Styringsteknologier i den selvudsatte organisation", da de sætter betale/ikke-betale som forskel der skal reduceres i økonomistyring.

kan afhandlingens teknologier forstås som teknologier, der faciliterer emergens; emergensteknologier.

Styring og Indretning

Hvordan skal styringen så forstås - er der slet ikke tale om styring? Jo, men der er ikke nogle af de fremanalyserede emergensteknologier, der i sig selv udgør første ordens styring. De er teknologier, hvis funktion det er at levere strukturen for, at der overhovedet er et kommunikationssystem at styre på. Den egentlige styring, vil jeg hævde, består i indrettelsen af disse emergensteknologier i forummet.

Som tidligere nævnt, er det en OCM's opgave at lede eller styre et community til at fortsætte kommunikation, altså at holde kommunikationssystemet i live ved fx at indrette et forum med underfora, menuer, begivenheder og mere specialiserede funktioner som fx en replay-database som på GR.

Det interessante spørgsmål er så, hvordan det kan forstås som en ledelsesopgave. Hvad jeg vil påpege er, at selve indretningen af forummet, inklusiv redskaber som de tre teknologier jeg analyserede frem, bør forstås som anden ordens styring, i kraft af anden ordens kommunikation.

"[...] det er en anden ordens kommunikation, fordi det er en kommunikation ledsaget af forventningen om at fungere som præmis for andre kommunikationer. Kun når første ordens kommunikation knytter an til anden ordens kommunikation som præmis, bliver styringskommunikation til styring."

(Andersen & Thygesen 2004: 14).

I denne sammenhæng er anden ordens styring at få det styrede til at knytte an til den måde at kommunikere på, som den styrende indfører.

En OCM's indretning af forummet med "gimmicks" som de tre fremanalyserede teknologier, bliver altså anden ordens ledelse, idet indretningen, som teknologianalysen har vist, styrer hvordan mindre roller fremstår og communityet kan iagttage sig selv, samt hvordan kommunikationen fortsætter i de koder, som teknologierne stiller til rådighed. Ledelsesopgaven består i at oprette emergensteknologier, der kan aktivere hensigtsmæssige

funktionssystemer for komunitet, såsom det økonomiske funktionssystem eller kærlighedens funktionssystem.

Set på denne måde, kan websitet eller platformen Gamereplays.org forstås som et væksthus, hvor det er OCM'erenes rolle at sørge for, at de forskellige kommunikationssystemer får så gode betingelser som muligt for at vokse frem. Dermed bliver det også en ledelsesrolle på armlængde. Sammenlignet med fx en virksomhedsleder, der vælger at benytte MUS til at styre med og aktivt forsøge at minimere forskellen i kalkulen hos sine medarbejdere, så er det for OCM'eren udelukkende⁶⁰ et spørgsmål om at stille redskaber til rådighed for brugere og dermed sandsynliggøre, at kommunikation opstår og fortsætter i hensigtsmæssige koder.

⁶⁰ Med undtagelse af bortredigering af indlæg af decideret uacceptabel karakter.

Diskussion

I dette kapitel vil jeg runde afhandlingen af med en afklaring af de tre analysers samspil og indbyrdes forbehold, for derefter at have en diskussion, der behandler spidsfindigheder omkring den overordnede analyse.

De tre analysers samspil

To og to giver disse tre analyser tilsammen et billede af, hvordan Online Communityet Gamereplays.org's kommunikation kan ses som hjulpet godt på vej. Semantikanalysen og kodificeringsanalysen lader tilsammen GR's kommunikation komme meningsfuldt til syne, mens kodificeringsanalysen og teknologianalysen lader styringen komme til syne. På den måde virker kodificeringsanalysen dobbelt, mens adskillelsen sætter vandtætte skodder mellem systemets styring og systemets tema.

Kombineres **de første to** analyser kommer et billede til syne af, hvilket tema og hvilken socialitet og tidsforståelse der er tale om på GR, samt hvordan der kommunikeres omkring dette på GR. Den semantiske analyse viste, at GR har et tydeligt tema, der kan udtrykkes i forskellen competitive/casual og at GR har en omverden i andre fora og communities, som fx det officielle forum på producentens hjemmeside og Relicnews. Det blev også vist, hvordan GR's tidsforståelse er af en spil-teknisk karakter, hvor fortid og fremtid opstår i kraft af CoH's udvikling.

I kodificeringsanalysen blev det vist, hvordan kommunikationen kunne konstrueres som kommunikeret i udvalgte funktionssystemers koder. Det stod klart, at der bliver kommunikeret i den videnskabelige kode, når brugerne på GR forsøger at nå frem til hvad der er "sandt", fx forstået som hvorvidt en strategi holder eller om påstande der tidligere fortsatte i kommunikationen som sande, kunne fældes af falsifikation. Ligeledes bliver der kommunikeret i den pædagogiske kode, hvor brugerne fx går mere op i hvordan der bør læres end hvad, og kærlighedens kode hvor brugerne tydeligt tør risikere hån som følge af omstændige "kærlighedserklæringer" som fx et digt.

Samlet set giver disse to indledende analyser et billede af, hvordan GR som et meningsfuldt kommunikationssystem kommunikerer. Den semantiske analyse viste, hvordan systemet

ser sin egen mening og plads i verden, altså hvordan GR som system er selvbevidst *som* community i lyset af andre communities, mens kodificeringsanalysen viste, hvilke koder GR som system kommunikerer i, altså hvori aspekter af GR's kommunikation består. Med disse to analyser til sammen, skulle der nu gerne være et klart billede af, at der kan iagttages et helstøbt socialt system, opstået og fortsættende udelukkende over internettet som et Online Community.

Kombineres **de sidste to** analyser kommer et billede til syne af, hvordan GR kommunikerer og at kommunikationen i disse koder kan ses som hjulpet på vej. Kodificeringsanalysen viste som sagt, at der kommunikeres i tre klart definerede funktionssystemer- alle disse kommer igen til syne i teknologianalysen. I kodificeringsanalysen prøvede jeg fortrinsvist at holde mig til empirisk materiale, der *ikke* havde forbindelse til det materiale, der ville blive undersøgt i teknologianalysen – fx undgik jeg at blande Experts ind i citaterne der blev anvendt til fremanalyseringen af den videnskabelige kode - på den måde har jeg forsøgt at demonstrere, at den specifikt kodede kommunikation, var så bredt som muligt til stede på GR.

Teknologianalysen viste, hvordan bestemte forskelle indføres som kausaliteter i kommunikationen - forskelle analysen identificerer som de tre funktionssystemers koder, som allerede var vist i kodificeringsanalysen. Disse funktionssystemer er ekstra nemme for kommunikationen at knytte an til, idet de er fremanalyseret af Luhmann som universelle semantikker, hvorigennem verdenssamfundet er differentieret.

Da teknologierne indføres af GR's personale, forstås de her som ledelsestiltag; ikke som styringsredskaber, men som "emergenredskaber". I modsætning til almindelige styringsteknologier er der ikke tale om redskaber til styring på første orden, hvor teknologien benyttes til at minimere en forskel - teknologierne er emergenredskaber, der tjener til at kanalisere kommunikationen i bestemte koder. Dermed bliver der med emergensteknologier udelukkende tale om styring på anden orden, hvor det der af Thygesen påpegedes som styringsteknologiernes konsekvens - indføring af en selviagttagelse der fremover begrænser systemets styringsmuligheder - bliver netop den effekt, som emergensteknologien har til formål at opnå.

Jeg har dermed anvendt styringsblikket og forståelsen, som Thygesens forskning omkring styringsteknologier indførte, på en ny og anderledes måde. Hvad man måske kunne have

overset som uskyldige gimmicks på websitet, bliver til en næsten ubemærkelig anden ordens styring af et Online Community.

På den måde flettes **alle tre delanalyser** altså sammen til et overblik, der lader GR komme til syne som et socialt system, altså et system skabt af kommunikation - kommunikation der er hjulpet på vej i kraft af ledelse, men hvis mening *ikke* påstås afgjort af ledelsen. Der ledes altså ikke på *hvad* der kommunikeres om, men *hvordan* der kommunikeres om det. Flettes analyserne på denne måde sammen to og to, er det umuligt selv indirekte at komme til at hævde, at emergenteknologierne skulle have forbindelse til systemets semantik, altså hvad systemet ønsker at kommunikere om.

På den måde viser analysen altså både hvad der ledes på og hvad der ikke ledes på, hvorved styringspotentialet fremstår så meget desto tydeligere. Analysernes kombination kan opstilles således:

Analyse-kombination	Analysens konstruktion
Semantikanalyse og Kodificeringsanalyse	GR som kommunikationssystem
Kodificeringsanalyse og Teknologianalyse	GR's kommunikation som med-konstrueret

Afhandlingen argumentere altså for, at systemer kan siges at styres og ledes, uden at vi overskrider de produktive begrænsninger Luhmann har sat op i form af grundsætningerne "systemer er selvskabende" samt "det er kommunikationen der kommunikerer". Det skærper blikket for, hvordan man som leder, ved hjælp af tilrettelagte teknologier, kan gøre sig håb om at påvirke et kommunikationssystem, og ikke bare være et mildt irriterende støj-element, der forgæves fortæller brugerne hvad de skal tale om, eller være fastfrosset en ren redigeringsfunktion.

Styring

I min analyse er styringsteknologi-konceptet blevet vendt og drejet som en rubiks-kube, sat sammen på en ny måde og en anderledes farvet flade er kommet til syne. I stedet for at teknologien bygger på den slags første ordens styring en leder kan gøre sig håb om at udøve i en organisation, bygger emergenteknologien på forstærkelse af elementer, der allerede er til stede i communityet. Det er en nødvendighed, når deltagelsen er fuldstændigt frivillig - det er ikke lederen der sidder med en begrænset ressource i form af arbejdspladser, det er brugerne der sidder med den begrænsede ressource i form af tid og engagement.

Lederrollen i et OC kan ikke tvinge, kun lokke, og leverer en ledelsesservice i form af at gøre kommunikationen nem at gå til - han forsøger at gøre systemet mindre komplekst. Har jeg leveret nyt indblik i styringsteknologier? Jeg har i hvert fald forsøgt at skille ideen om styringsteknologier ad i de elementer af Luhmanns teori den er bygget op af og samlet den igen på en lidt anderledes måde, velegnet til min undersøgelse.

Hermed vil jeg påpege, at Thygesens og Andersens arbejde med styringsteknologier kan afprøves som en måde at "Enacte"⁶¹ systemteori og at deres arbejde med teknologier ikke nødvendigvis behøver at afgrænse sig til styringsredskaber, men også benytte andre funktioner som vist her.

Er det med analyserne så bevist, at teknologier medfører kommunikationssystemer? Nej - det ville være en misforståelse af den epistemologiske tilgang, der ikke forsøger at forudsige, men at skabe (konstruere) med sit blik. Det kan lyde meget arbitrært, som at man kunne konstruere socialiteten og sammenhænge på en hvilken som helst måde, men det ville også være en misforståelse. En hvilken som helst kode kan næppe indføres, fx er det svært at forestille sig, at man kunne have indført funktionssystemet "Religion" og dets kode på GR, da det ikke er spontant tilgængeligt. I stedet må man forvente, at den største sandsynlighed for succes ligger i at forstærke koder, der allerede er tilgængelige, som det fx var tilfældet med videnskabens funktionssystem i kraft af Expert-teknologien.

⁶¹ Se Law & Urry 2004.

Problematikken omkring hvad-medfører-hvad bliver den gamle problematik omkring "hønen eller ægget - hvad kom først"? Svaret er selvfølgelig meningsløst. Jeg beskriver her hønens opgave og prøver at påpege, hvordan hønen, forstået som ledelse, er nødvendig for et OC's fortsatte eksistens. Jeg forsøger ikke at sige noget om, hvad der kom først.

Det fører mig slutteligt til en slags omvendt problematisering - ikke en påpegelse af, at der er en bevidst magtudøvelse på spil, men snarere at når der i Online Communities er en anden ordens styring på spil, i kraft af disse små gimmicks, så er det en god idé at være opmærksom. Disse teknologier vil udøve deres indflydelse på kommunikationen, uafhængigt af, hvorvidt de er indrettet til et bevidst styringsformål eller ej.

Hvis en OCM kommer til at indføre en uhensigtsmæssig kode, betyder det ikke nødvendigvis at der ikke knyttes an - det kan også være der knyttes an i en kode, som komunitiet helst havde været foruden, eller at komunitiets grænser lukker sig så tæt om sig selv, at ingen nye irritationer fremprovokere kommunikation.

Samfundsmæssig Kontekst

På trods af afhandlingens noget snævre case, forsøger jeg at nå ud over empiriens umiddelbare grænser i kraft af den modificerede konstruktion af teknologier. Jeg har konstrueret emergenteknologier som redskaber til at hjælpe opståelsen og fortsættelsen af et community på GR. Det interessante er så, om denne analyses konstruktion kan pege ud over GR, og måske ud over internetfora?

Afhandlingen placerer sig i to aktuelle diskussioner, der måske i sin essens er den samme. Den ene er den problematik der præsenteredes i indledningen, hvor der kaldes på nye teorier for at håndtere den svære størrelse som Online Communities er. Her bidrages der med en kommunikativ analyse af fænomenet, og dermed er de indledende skridt i hvert fald taget til at konstruere communities på en måde, der uden vanskeligheder fanger et OC's uafhængighed af fx lokalitet og individer.

Den anden diskussion er mere diffus, hvor aspekter af internettet rykker ved samfundets søjler. Her vil jeg eksemplificere den ved en diskussion om journalistik. Rapporten "Den Post-industrielle Journalistik" fra Columbia University i New York, der forsøger at

opsummere "best practise" fra tidligere arbejde, affødte en diskussion sendt d. 14 december på Danmarks Radios P1's "Mennesker og medier" (Jensen 1).

Den interviewede webjournalist Ernst Poulsen forklarer, i relation til denne rapport, hvordan journalistens plads har flyttet sig til nu at være "en del af diskussionen", og ikke bare være den der kommer med nyhederne - men dette ser han ikke afspejler sig i avisernes produkt. Seks minutter inde i programmet spørger han retorisk "*i hvor stor grad indbyder de [avisernes websites, red] til dialog, hvor er feltet der spørger, hvad skal vi beskæftige os med idag?*" Brugeren bliver altså ikke inviteret ind i diskussionen, men der er enighed i studiet om, at journalistikkens rolle er skiftet fra at være "Gatekeeper" til nu blot at være et led i diskussionen. I denne afhandlings optik kan det forstås således, at avisernes websites ikke formår at være medskabere og levere emergenteknologier til det community, som de fremover skal være en del af. Poulsen udbeder sig praktisk taget en af de "uskyldige gimmicks" afhandlingen har analyseret, her foreslået som et simpelt felt om "Hvad er fokus idag?"

Afhandlingen prøver aldrig at påpege OC's værdi, hvilket skifter alt efter hvem man spørger. Men der er ikke nogen tvivl om at OC har værdi. Tager vi værdien for journaliststanden, er de inviterede i radioprogrammet enige om, at OC's er en central del af fremtidens journalistiske model.

At der er en problematik netop her bliver endnu tydeligere, når koncernchef og ansvarshavende chefredaktør Knudsen fra Berlingske Tidende i en artikel på K-forum, benævnt "Kloaknet eller skøn fri debat", udmelder:

"[...] at folk, der deltager i net-debatterne, ind i mellem synes at have smidt alle normale sociale konventioner væk for i stedet at optræde som korstogsriddere, sproglige kloakrotter og politiske fanatikere til stor frustration fra de debatdeltagere, som faktisk tørster efter et relevant frirum til at udveksle seriøse meninger og ideer med andre mennesker. [...]"

Her er en opfordring til forskere med forstand på menneskelig adfærd. Hvad er det, der sker med nogle mennesker, når de får et tastatur mellem hænderne?"

Lisbeth Knudsen, 2012 (KF Knudsen 1)

I afhandlingens kontekst ligner det et community, der ikke får lov at opstå. Der gøres kommunikationsforsøg i en kakofoni af koder, tilsyneladende meddelt således, at der er meget lille sandsynlighed for kommunikationens rekursive opståen. Det kunne forstås som en mangel på emergensledelse, som at den manglende socialitet står i vejen. Knudsen giver udtryk for, at det er relevant at spørge til fx de psykologiske aspekter, som de første artikler i indledningen også gjorde. Men er det produktivt? Kan man med fx et veltilrettelagt layout sikre sig, at uønskede psykiske profiler ikke længere vil deltage i debatten? Det tror jeg er svært.

Her muliggør systemteorien brug af et radikalt andet blik end tidligere teorier, og forståelsen af emergenteknologier kan måske hjælpe med at styre, *hvordan* Berlingske Tidendes brugere fremover ville forsøge at kommunikere, så kommunikation overhovedet kan opstå og et community med sit eget, selvvalgte tema og egen socialitet har en chance for at vokse op.

På den måde vil afhandlingens erkendelse primært være relevant i feltet mellem det private og det offentlige, ved at tilbyde et teoretisk funderet blik, der lader de ansvarlige handle kommunikationsstrategisk hensigtsmæssigt for at skabe plads til OC's, der leverer et frivilligt stykke arbejde.

Afhandlingens valg

Denne afhandling har, på grund af pladsmangel, måttet begrænse sig på en række områder, hvor det ville have været oplagt at kigge nærmere. Jeg har altså foretaget nogle valg som jeg kort vil gøre rede for her.

For det første bevæger analysen sig om den varme grød, med hensyn til, hvad et Online Community mon er for en slags socialt system. Her er der tre-fire at vælge imellem; interaktionssystemer, organisationssystemer eller samfundet. Den sidste mulighed er, ingen af delene. Jeg hælder klart til organisationssystem, men det ville kræve at GR kunne konstrueres som en beslutningsmaskine, hvilket igen ville kalde på en definition af beslutning i et OC, samt empirisk afprøvelse deraf. I stedet har jeg valgt at stille mig tilfreds med at se OC's som sociale systemer.

For det andet kunne andre funktionssystemer have været fremanalyseret, det ligger implicit i det at iagttage. Men i dette tilfælde har den politiske kode trængt sig stærkt på, især i forbindelse med analysen af Experts. Her er det tydeligt, at der i stor grad også er tale om politik, hvilket bliver klart når de fx kan opføre sig som "orakler", hvor brugerne må tolke hvad der bliver sagt. Her har Experts muligheden for at lægge kompleksitetsbyrden hen på den almindelige bruger – en Expert kan læne sig tilbage, mens brugerne skal knokle med at få hans råd til at give mening.

Jeg valgte den politiske kode fra, fordi afhandlingens primære fokus er styring til emergens, og dermed teknologianalysen. Her faldt den politiske kode fra, fordi jeg ikke mener, at der er en teknologi på GR, der "med vilje" indfører den politiske kode. Det er simpelthen ikke nødvendigt, den politiske kode kommer helt af sig selv, så snart der er socialitet. Dermed fandt jeg den uinteressant at fremanalyseres. Det ændrer selvfølgelig ikke ved, at den politiske kode kunne have været givtig at have med, for med blik for magtforhold styrker man potentialet for problematiseringer. Spørgsmålet er så, om en sådan problematisering ville have været interessant med denne case.

Det fører mig til det sidste potentielt problematiske valg, nemlig afhandlingens case, som er meget snæver. Et computerspilsforum er i sig selv fuldstændigt uinteressant i en samfundsvidenskabelig kontekst, for ikke at sige uvedkommende for de fleste. Men jeg har valgt GR, fordi det har en række kvaliteter; det har en lang historie, set med lægmands øjne var der ingen tvivl om at der foregik noget socialt og der bliver produceret en masse frivilligt arbejde – alt sammen på trods af, at det er et mindre community. Jeg kunne altså med rimelighed antage, at GR gjorde et eller andet rigtigt.

Jeg har sat erkendelsesinteressen ind i en samfundsmæssig og teoretisk kontekst, hvor forskningen i Online Communities kalder på metoder til og eksempler på, at kunne begribe det online miljøes flydende, men alligevel virksomme, strukturer, og hvor blandt andet journaliststanden ser, at de store muligheder som internettet tilbyder, indtil videre overgås af den store udfordring det er, at få det sociale til at fungere på en ordentlig måde, derude på internettet.

Om afhandlingen har formået at levere tilstrækkeligt interessante erkendelser vedrørende disse samtidsrelevante spørgsmål, til at retfærdiggøre en tekstnær empirisk analyse af et computerspilsforum, må jeg lade være et åbent spørgsmål.

Konklusion

Denne afhandlings indledende undren bundede i en bevægelse, der hastigt gik fra, hvad et internetfællesskab er for en besværlig størrelse, til hvordan OC's i det hele taget kan iagttages og hjælpes til at opstå. Det førte til en todelt problemformulering der lød; *Hvordan kan Online Communities, med udgangspunkt i en analyse af Gamereplays.org, iagttages som, samt siges at blive styret mod at skabe, sociale fællesskaber?*

Denne problematik omkring social emergens er umiddelbart interessant, fordi det ikke lader sig besvare teoretisk, men kunne - håber jeg at afhandlingen har formået at demonstrere - vises analytisk. Problematikken udsprang mere specifikt af, at selvom systemer er selvskabende, så er det indlysende, at de heller ikke opstår af sig selv i et online miljø - nogen skal skabe pladsen, indrette sitet og justere opsætningen, hvis der opstår problemer. Der er nogen der skal levere et stykke arbejde og tage et ansvar.

Den analytiske udfordring, det at kunne fange de sociale strukturer i et Online Community, blev håndteret ved at konstruere det sociale som et kommunikationssystem. I kraft af en semantikanalyse kom det sociale til syne som et meningsfællesskab i kommunikationen, hvor komunitet var placeret i en omverden af andre communities, tiden blev meningsfuld i kraft af store forandringer i det computerspil komunitet er bygget op om, og hvor netop dette communitys tema var en skarp konkurrencetilgang til dette spil.

Hernæst blev det vist, hvordan GR's kommunikation tydeligt kunne siges at løbe i mindst 3 funktionssystemers koder; den pædagogiske kode med bedre/værre læring, hvor brugerne på GR gik mere op i hvordan det var bedst at lære end i hvad der bør læres - kærlighedens kode med elsker/elsker ikke, hvor brugerne belønnede spillerne der tog deres verdensbillede på sig med berømmelse - samt videnskabens kode, der forløber i koden sandt/falsk hvor brugerne tydeligt gik op i hvorvidt viden om spillet vitterlig kunne forstås som sand viden. På den måde blev det i kodificeringsanalysen vist, ikke *hvad* der kommunikeres om på GR, men hvordan der kommunikeres på GR.

Til sammen etablerede disse to analyser dermed et blik for GR, og dermed Online Communities, som genkendelige, sociale systemer.

Endeligt demonstrerede afhandlingen en systemteoretisk baseret teknologianalyse, specifikt udarbejdet til at få et blik for, hvordan GR, i kraft af sin indretning, kunne siges at blive styret til emergens. Tre teknologier blev indledningsvist fremanalyseret som styringsteknologier ud fra elementerne *kausalitet*, *kalkule*, *transformation* og *roller*, for derefter at blive problematiseret på deres styringspotentiale. I stedet blev det påpeget, hvordan deres indførte kalkuler var bedre egnet til at sandsynliggøre kommunikationens opståen og fortsættelse, og de blev derfor betegnet som emergensteknologier.

Med kodificeringsanalysen og teknologianalysen tilsammen menes det hermed vist, at emergensteknologierne kan siges at hjælpe Gamereplays.org's kommunikation på vej - de kan iagttages at benytte samme koder, ud fra empiri hentet forskellige steder på websitet. Dermed er der præsenteret et blik for, hvordan kommunikation på et Online Community kan siges at være styret til social emergens.

Litteratur og kildehenvisninger

Åkerstrøm Andersen, N., "Ledelse af personlighed - om medarbejderens pædagogisering" i *Offentlig ledelse i managementstaten*, ed. D. Pedersen, 1. udgave edn, Forlaget Samfundslitteratur, Frederiksberg 2004.

Åkerstrøm Andersen, N., "*Borgerens kontraktliggørelse*", 1. udgave edn, Hans Reitzel, Kbh 2003.

Åkerstrøm Andersen, N., *Diskursive analysestrategier: Foucault, Koselleck, Laclau, Luhmann*, Nyt fra Samfundsvidenskaberne, Kbh. 1999.

Åkerstrøm Andersen, N. & Born, A.W., *Kærlighed og omstilling: italesættelsen af den offentligt ansatte*, Nyt fra Samfundsvidenskaberne, Frederiksberg 2001.

Åkerstrøm, Andersen, N. & Thygesen, N.T., "Styring af styringsværktøjer", *Offentlig ledelse og styring*, Carsten Greve (Red.), 2007.

Åkerstrøm Andersen, N. & Thygesen, N.T., "Styringsteknologier i den selvudsatte organisation", *Grus / Årg.25, nr.73, 2004*.

Bourdieu, P. & Pierre, B., "*Refleksiv sociologi, mål og midler*", København 1996.

Butler, Brian; Sproull, Lee; Kiesler, Sara; and Kraut, Robert, "Community Effort in Online Groups: Who Does the Work and Why?" . *Human-Computer Interaction Institute*. Paper 90. <http://repository.cmu.edu/hcii/90>, 2007.

Faraj, S., Jarvenpaa, S.L., Majchrzak, A., Faraj, S., Jarvenpaa, S.L. & Majchrzak, A. "Knowledge Collaboration in Online Communities", *Organization Science*, vol. 22, no. 5, pp. 1224-1239., 2011.

Fuchs, P., "*Niklas Luhmann - iagttaget: en indføring i systemteorien*", Unge Pædagoger, Kbh. 1996.

Kneer, G. & Nassehi, A., "*Niklas Luhmann: introduktion til teorien om sociale systemer*", Hans Reitzel, Kbh. 1997.

La Cour, A., "*Frivillighedens pris: en undersøgelse af Niklas Luhmanns teori om sociale systemer og dens anvendelse på området for frivilligt socialt arbejde*", Sociologisk Institut, Københavns Universitet, Kbh. 2002.

Law, J. & Urry, J. "Enacting the social", *Economy and Society*, vol. 33, no. 3, pp. 390-410, 2004.

Luhmann, N., "Politische Steuerung: Ein Diskussionsbeitrag", *Politische Vierteljahresschrift*, vol. Heft 1, no. 30. Jahrgang, pp. 4., 1989.

Luhmann, N., *Die Wissenschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main, 1990.

Luhmann, N., "*Sociale systemer: grundrids til en almen teori*", 1. udgave edn, Hans Reitzel, Kbh, 2000.

Taraborelli, D. and Roth, C., "Viable Web communities: Two case studies", in: G. Deffuant, N. Gilbert (Eds.) *Pattern Resilience*, Kluwer, 2010.

Tække, Jesper, "Mediesociografi", 1 udg., IT-Universitetet i København, 2006.

Kildehenvisninger

[DR Styr 1](#)

http://www.dr.dk/DR2/Danskernes+akademi/Oekonomi_Ledelse/Styringsredskaber_som_forvandlingsmaskiner.htm

[DR Jensen 1](#)

<http://www.dr.dk/P1/menneskerogmedier/Udsendelser/2012/12/14130958.htm>

[GR About 1](#)

<http://www.gamereplays.org/portals.php?show=about>

[GR Brits 1](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=803537&st=0>

[GR Experts 1](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=386762&st=0>

[GR Experts 2](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=485783&st=60>

[GR Experts 3](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=485783&st=20>

[GR Experts 4](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=d61300189c4b1c488fc1c21ca09ba821&showtopic=397353&view=findpost&p=9051775>

[GR Experts 5](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=460950&st=0>

[GR Kodi 1](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=380282&st=0>

[GR Kodi 2](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=524491>

[GR Kodi 3](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=893538&view=findpost&p=9254929>

[GR Kodi 4](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=901307&view=findpost&p=9344913>

[GR Kodi 5](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=883552>

[GR Kodi 6](#)

<http://www.gamereplays.org/companyofheroes/portals.php?show=page&name=company-of-heroes-myths-examined-2>

[GR Kodi 7](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=845160&view=findpost&p=8888657>

[GR Kodi 8](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=879864>

[GR Liga 1](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=515959&st=0>

[GR Liga 2](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=853687&st=0>

[GR Liga 3](#)

<http://www.gamereplays.org/companyofheroes/replays.php?game=25&show=details&id=111999>

[GR Liga 4](#)

<http://www.gamereplays.org/companyofheroes/portals.php?show=page&name=company-of-heroes-top-10-replays-of-2601>

[GR Liga 5](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=901307&view=findpost&p=9349995>

[GR Liga 6](#)

http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=cA4f0gLbgPU#t=154s

[GR Liga 7](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=903629&mode=linear>

[GR Sem 1](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=544251&view=findpost&p=6477802>

[GR Sem 2](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=788098&st=0>

[GR Sem 3](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=897514&st=0&p=9283992&#entry9283992>

[GR Sem 4](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?s=&showtopic=544251&view=findpost&p=6477785>

[GR Sem 5](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=756761&st=0>

[GR Sem 6](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=400942&st=0&p=4881658&#entry4881658>

[GR Sem 7](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=408156>

[GR Sem 8](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=401470&st=0>

[GR Sem 9](#)

<http://www.gamereplays.org/community/index.php?showtopic=790678&pid=8478064&mode=threaded&show=&st=&>

[GR Wub 1](#)

<http://www.gamereplays.org/companyofheroes/replays.php?game=25&show=details&id=237300&hot>

[GR Wub 2](#)

<http://www.gamereplays.org/companyofheroes/replays.php?game=25&show=details&id=117354>

[IHE MOOC 1](http://www.insidehighered.com/news/2012/08/30/first-humanities-mooc-professors-road-test-courseras-peer-grading-model) <http://www.insidehighered.com/news/2012/08/30/first-humanities-mooc-professors-road-test-courseras-peer-grading-model>

[IHE MOOC 2](http://www.insidehighered.com/blogs/hack-higher-education/problems-peer-grading-coursera) <http://www.insidehighered.com/blogs/hack-higher-education/problems-peer-grading-coursera>

[KF Knudsen 1](#)

<http://www.kommunikationsforum.dk/lisbeth-knudsen/blog/kloaknet-eller-skoen-fri-debat>

Bilag 1 af 1 - referenceark

Kernebegreber - anvendt af afhandlingen

Community; nydansk brug af Online Community, hvor "fællesskab" ville signalere noget mere forpligtende.

CoH; Company of Heroes, det spil som communitiet på GR er bygget op omkring.

Fraktion; én af de fire hære man kan spille i CoH.

GR; Gamereplays.org, hvor jeg har afgrænset empirien til kun at kigge på den sektion af GR der koncentrerer sig om Company of Heroes.

Replay; spilgengivelse.

Replay Pack; et bundt spilgengivelser, der ikke er lagt ud til afstemning.

Streaming; video der sendes "live" via internettet og dermed fungerer som TV.

Lingo - anvendt i citater

Balance; hvor godt det forskellige hære er afbalanceret imod hinanden. Hvis én hær er tilstrækkeligt stærkere end de andre hære er spillet ikke afbalanceret og konkurrenceelementet forsvinder.

Brits; den Britiske fraktion i spillet

CoH2; Company of Heroes 2, er i skrivende stund ikke udkommet.

Expansion; større, navngivne opdateringer af spillet. Expansions er også patches. Eksempler fra teksten er Opposing Fronts (OF) og ToV (Tales of Valor).

Flame-war; skænderi af barnlig karakter.

Ladder; den officielle rangliste.

Meta-game; hvilke strategier der virker og ikke virker i spillet. Dette ændrer sig med patches og nye strategier.

Patch; mindre opdatering af spillets regler.

PE; én af de tyske fraktioner i spillet.

Pro; en meget dygtig spiller. Der findes dog ikke professionelle spillere af Company of Heroes.

Relic; spiludgiveren, datterselskab af THQ.

THQ; spiludgiverens ejer.

Troll; en bruger der ikke er interesseret i en samtale men i at skabe skænderier.

Wehr; wehrmacht, én af to tyske fraktioner i spillet, også kaldet WM.