

Virtuelle verdener (MMORPG)

Det er mange typer virtuelle verdener (også kalt [MMORPG](#)¹ – Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game) mest kjent er kanskje [World of Warcraft](#)², [Second Life](#)³, [Habbo](#)⁴, [Sims Online](#)⁵, [Perfect World](#)⁶, [Nettby](#)⁷ osv.

Virtuelle verdener har sine tilhengere og sine motstandere – og det er ulike oppfatning til hva og hvordan man skal bruke disse, her kommer litt bakgrunnsforklaring til fenomenet siden det å delta i virtuelle verdener er noe som sannsynligvis vil øke i omfang i framtiden. Enkelte elever er allerede (svært) aktive i disse miljøene – og det er viktig å ha en formening om hvilke utfordringer som er knyttet opp mot bruken.

Kompetanse for arbeidslivet?

Virtuelle verdener har blitt omtalt både positivt og negativt, noen mener at vi i framtiden kanskje setter på CV'en hva slags status vi har oppnådd i f.eks World of Warcraft og mener at ferdigheter vi tilegner oss gjerne kan være positive i arbeidslivet – både i forhold til redskapskompetanse (*historien om han som styrer roboter som kan desarmere bomber ved hjelp av joystick – en kompetanse man ikke lærer i skolen*) og i forhold til sosial kompetanse (*man kommuniserer med andre, legger felles strategier, utvikler samarbeids- og lederegenskaper*). Andre mener at dette er en virkelighetsflukt og gjør at vi isolerer oss (*vi har jo også sett TV-programmer med spillavhengige som er så oppslukt at både jobb og familie må lide*). Kan det være slik at vårt syn på virtuelle verdener er en gjenspeiling av egne erfaringer; de som spiller mener det er positivt og de som ikke spiller mener det er negativt?

I østen har man fått en ny gruppe idrettshelter – e-helter – utøvere som kun utøver sine idretter i virtuelle verdener og som går på egne skoler for å utvikle sine spillferdigheter... Dette er tydeligvis stort, og med store pengepremier for de flinkeste – det er nesten litt skremmende (*men det er jo slik ellers også, man konkurrerer i det man er god i og får tilpasset opplæring og trening....ordet toppidrettsutøver har imidlertid fått en litt annen mening etter dette*)

Et samfunn uten vanlige regler

Det som i alle fall er sikkert er at det er mange utfordringer knyttet opp mot virtuelle verdener. Dette er stort sett samfunn som har friere regler enn vi finner i den virkelige verden, mest markant er vel at det er stor personlig frihet og man er unntatt f.eks fysiske lover (*jeg kan fly hvis jeg vil – det er bare fantasien som setter grenser!*)

Vi får ikke oss en maske, en avatar⁸, som vi kan bevege oss rundt med – og denne trenger ikke ligne oss selv, her kan vi leve ut våre fantasier (se også [Blogger Bing Live](#)⁹ for mer om dette). Som en reaksjon på dette har enkelte bedrifter nå kommet med retningslinjer for hvordan avataren din skal være kledd, se f.eks [denne artikkelen](#)

¹ <http://no.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

² <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>

³ <http://secondlife.com/>

⁴ <http://www.habbo.no/>

⁵ <http://www.girlgamezone.com/sims.html>

⁶ <http://www.perfectworld.com/>

⁷ <http://www.nettby.no/>

⁸ Avatar: elektronisk representasjon eller visualisering av en person eller spiller, figur, bilde man bruker i forbindelse med forum, chat osv.

⁹ <http://evabra.wordpress.com/2009/04/16/blogger-bing-live/>



[fra ITavisen](#) ¹⁰. Stadig flere mener at avatarer må behandles på samme måte som vi behandler mennesker IRL (*in real life*); med respekt og ta hensyn til følelser, ytringsfrihet, forsamlingsfrihet, eiendomsrett til intellektuelt innhold man skaper osv. I motsetning til tidligere er det brukerne og ikke selskapene som nå utvikler mest innhold – og på samme måte som vi har redskaper for å lage personlige nettsider o.l vil redskapene snart være tilgjengelige for alle til å lage og delta i egne nettsamfunn på samme måte som vi deltar på f.eks MySpace og Facebook i dag.

Et eksempel på slikt verktøy for bygging av egne virtuelle verdener er [metaplace](#) ¹¹ – dette er fri software gjør at man kan bygge egne verdener, og de prøver å skape et bærekraftig fundament gjennom å ha en filosofi som tar utgangspunkt i FN's standardrettigheter (*rett til å tjene penger, ytringsfrihet, ansvar, ikke bryte lov, ikke skade mindreårige osv.*) og har laget en modell for servicebetingelser man kan bruke i sin egen verden. De mener at vi tar ansvar og at de fleste ikke ønsker å ødelegge for andre (*selv om de erkjenner at det også vil skje*) og de mener også at dersom man lager for mange regler ødelegger man for potensiell kreativitet og utvikling (*Man kan se for seg at man kan bruke slike verdener i f.eks undervisningsøyemed – et sted man treffes online noe mer virtuelt enn ordinære møteverktøy, kanskje mer spennende? Flere lærere har f.eks forsøkt Second Life i den sammenhengen – se [Del&Bruknettverket](#) ¹². Eller hva med digitaliseringen av offentlige kontorer – kanskje vi virtuelt kan komme på besøk?*)

Cyberkriminalitet

Mange mener at grensene mellom vår virtuelle verden og den virkelige verden vil bli mer og mer utvisket – på godt og vondt. Infrastrukturen gjør at vi kan angripe med fjernkontroll og vi ser allerede at nettkonflikter lekker til den virkelige verden – når får vi lover som beskytter oss mot tyveri, svindel og antasting i den virtuelle verden? Er virtuell kriminalitet det samme som kriminalitet i den virkelige verden? I Korea har politiet en egen avdeling som etterforsker cyberkriminalitet fordi man ser at det er samme type kriminalitet her som i den virkelige verden, bl.a er det blitt et stort problem med hvitvasking av penger.

Har spillskaperne ansvar?

Som i det virkelige liv er det også i virtuelle verdener fare tap; potensielt finansielt (*kjøp av ulike ressurser, tap av ressurser, virtuelle eiendeler får verdi*), men også emosjonelt. I dag blander ikke spillskaperne seg så veldig mye inn i hvordan samfunnene utvikler seg, men man kan se for seg at i framtiden vil vi også få et virtuelt rettsystem – mange mener at pr dato er virtuelle verdener hakket bedre enn den virkelige verden, en unik situasjon der man ikke vil håndheve politikk som vil være ødeleggende for samfunnet i sin helhet.

Noen spillskaperne har blandet seg inn, men på måter man anser for å være uheldige for utvikling av nettsamfunnet. Uten å ha en systematisk og prinsipiell tilnærming i forhold urettferdighet, bråkmakere, svindlere (*svindlerne prøver å utnytte nybegynnere for å stjele penger og ressurser, ydmyke dem seksuelt osv.*) har de i stedet arbeidet for sine "venner" og motarbeidet sine "fiender" – faktisk i enkelte tilfeller sparket ut brukere eller utradert dem i sin helhet, og motstanderne av slik aktivitet sier at enkelte spillskaperne tror de eier alt som skapes i eget spill og at de oppfører seg omtrent som de gamle greske guder. I enkelte nettspill har man opplevd at lavnivåspillere har slått seg sammen og laget revolusjon mot eliten..en slags virtuell frihetskamp mot diktaturalliansen.

¹⁰ <http://www.itavisen.no/825314/kleskode-for-avatarer>

¹¹ <http://www.metaplace.com/>

¹² <http://delogbruk.ning.com/group/secondlife>



De fleste mener at eierne har en viss forvaltningsplikt og ansvar for å ta godt vare på det samfunnet de har skapt, eierne kan ikke gjøre hva de vil, de må styre fellesskapet – ta seg av det og pleie det. Samtidig gir ikke eierskap rett til å ødelegge. Andre mener at styring må springe ut fra brukerne; brukerne benytter området, de utfører forretninger, dyrker sine forhold, dyrker sitt kjærlighetsliv, det er her de kommuniserer og samhandler - burde da ikke disse menneskene bestemme hva som skal skje?

Hvem skal lage reglene?

Men hvem skal skape reglene vi skal leve etter, reglene som virtuelle borgere må følge? Det skal lite sentral organisering til for at folk skal kunne bygge opp struktur, mening og samfunn. Man ser at enkelte områder styres fullstendig av de som har valgt å bosette seg der – men man har ingen struktur for å takle problemer som oppstår. Bør selskapene som står bak ta ansvar for hendelser som skjer? Noen mener at hvis spillskaperne skal løse den type problemer blir det nesten som en religion – at vår "gud" skal komme og løse opp i problemene som en slags supermann. Er dette en ønsket utvikling? Dersom man overlater til brukerne å nærmest duellere på gammeldags vis for å løse problemer vil utfallet bli at erfarne brukere alltid vil være overlegne i forhold til lavnivåspillere....heller ikke en god løsning (*den oppfattes som urettferdig*) siden alle betaler det samme for å delta, det er bare tid (og evt mer penger) som utgjør forskjell i utrustning, ressurser og ferdighet. Noen selskap har riktignok noen sanksjoner; f.eks hvis man dreper uskyldige i spillet vil poeng bli gjort om til minuspoeng o.l. Som nevnt tidligere kan man gjennom revolusjoner få regimeskifter – dette viser at man kan være mer enn en passiv nettspiller.

En utfordring er at i den virkelige verden har ulike land ulike kulturer; regler for hva som er akseptabelt og vi har nasjonale lovverk – og her ser vi jo ofte at vi er i konflikt med hverandre; at noen har lover som er helt uaktuelle for oss (*f.eks dødsstraff*). Skal vi også i de virtuelle verdener få slike skiller; må vi kvinner dekke oss til i "arabiske virtuelle verdener"? Hva med de som ønsker å skape virtuelle verdener etter normer som for oss er uakseptable; f.eks en "ren arisk verden"? Reglene for hvordan vi skal oppføre oss i sosiale sammenhenger er også veldig ulikt; noen går rett bort og sier "hei" – noe som f.eks er ukjent i Kina...konseptet total frihet passer ikke denne kulturen og man er sosiale på en annen måte. De blir forvirret og føler at det ikke er nok veiledning i de tradisjonelle virtuelle verdenene til at de føler seg hjemme her, man har derfor utviklet alternativer hvor spillskaperen har mer veiledning- og operatørrolle.

Påvirkning på markedsøkonomi.

Fra å være rene underholdningsspill har bruken av virtuelle verdener utviklet seg til å påvirke markedsøkonomien i den virkelige verden, man mener faktisk at det kan innvirke på nasjonaløkonomien i enkelte land. Det er store penger i omløp og investorene er redde for å gå glipp av den neste dotcom-bølgen – den kommer sannsynligvis innenfor dette området.

Nye markedsstrategier

Det skapes ikke bare innhold som kan brukes i den virtuelle verden; f.eks designerkjoler til avataren, møbler, våpen osv – men de virtuelle verdenene brukes også som utstillingsvindu for egne produkter; f.eks har Nissan etablert seg i Second Life og gir bort en av sine bilmodeller gratis til de som ønsker – en måte å promotere seg på (*riktignok noe kritisert fordi man mener 1. det er ikke skikkelige veier her og 2. burde man ikke tenkt litt utenfor boksen, vise at man er kreativ – framfor å komme med et produkt som faktisk finnes i den virkelige verden*). Det at store firma kommer inn og bygger monumenter over seg selv vil nok bare øke i omfang.



Produsenter av klær ser for seg at man ikke lenger trenger å være avhengig av at de store kjedene selger varene, her kan man vise dem fram selv direkte til sluttbruker uten å tenke på lokaler, frakt og tradisjonell markedsføring – en slik markedsstrategi gjør at produsentene selv kan få større profitt fordi man kutter ut fordyrende mellomledd.

Det er mange utgifter knyttet til produksjon og salg i den virkelige verden, i en digital verden handler det om kreativitet. Først og fremst er man ute etter andres oppmerksomhet. Økonomien er mer mangfoldig – og vi får ikke bare ett merke, men tusen. I motsetning til tidligere hvor 3% produserte (selskapene) for de resterende 97% (brukerne) er økonomien nå mer mangfoldig og vi har ikke lenger et merke, men tusen...og brukerne står nå for ca 30% av innholdsproduksjonen – at flere bidrar gjør det mer stabilt i det lange løp.

Vi ser også at man har avatarer i de virtuelle butikkene som har roller tilsvarende roller IRL; f.eks kundebehandlere, økonomiansvarlig osv – man etterligner virkeligheten i stadig større grad.

Cybervaluta

De store summene det dreier seg om gjør at man får uønskede konsekvenser; alt man ser virtuelt kan omsettes til noe virkelig – slik eksempelet med klesproduksjon over. Man kan også selge kun virtuelle produkter, men som IRL finner man også her piratkopier – og hvordan skal man forholde seg til dette? Når tid brukt kan gi fordeler er dette en ressurs som kan selges; i forbindelse med gullgraving i World of Warcraft (*gull for å handle med, tar tid å "grave ut"*) blomstret det opp forretninger hvor man kunne kjøpe noen som spilte for deg mens du var opptatt med andre ting (*en slags moderne slavehandel?*). Mange spillere mener at det å kjøpe seg ressurser framfor å ærlig fortjene dem er juks, og også spillskaperne har også vært motstandere – mest fordi de ønsker å holde profitten for seg selv... Man ser at når spillskaperne stopper den virtuelle handelen i nettsamfunnet dukker det opp svarte og grå markeder utenfor, og på auksjoner kan man finne spillere som har kjøpt ressurser tidlig i en spill-lansering for senere å kunne selge dyrt...Generelt sett vil en slik utvikling fortsette – og vi vil se en virtuell økonomi blomstre fram, med egen valuta og vekslingskurs. Cyberpenger vil bli mer akseptert og få en verdi – det vil oppstå markeds plasser hvor man handler med cybervaluta.

En bedre verden?

Teknologien raser framover med stormskritt og vi ser for oss en perfekt verden online, men er dette så en bedre verden? Skillet mellom online og offline – mellom IRL og fantasi – blir mer utvisket. Vi ser at når det gjelder intellektuelt innhold har vi en tendens til å bli mer virtuelle, og vi ønsker å gjenskape alle våre sanseopplevelser på PC (*følelse av å befinne seg i organisk miljø, kjenne vind*). Dette er en langvarig prosess, , det tar flere år å digitalisere. Likevel tror man at siden vi er laget av kjøtt og blod er det vanskelig for oss helt å glemme den virkelige verden – fordi den er virkelig... Å utvikle en virtuell verden gjør at vi må gjennom akkurat de samme faser som vi har vært gjennom i den virkelige verden; alle faser av bosetning fra huleboer til romfarer. Det er en langsom og komplisert prosess og vi får de samme grunnleggende spørsmål; hvordan skal det styres, hvem lager lover.....moralske, sosiale og økonomiske spørsmål. Og selv om vår søken etter den perfekte virtuelle verden blir feilslått oppnår vi kanskje nye framskritt i i arbeidet med å skape den.

