

Sociale interaktioner i VRChat

3. semester - 2022

Eksamensgruppenr:

V2124809656

Projekttitle:

Sociale interaktioner i VRChat

Gruppens medlemmer:

Anton Emiliano Olascoaga Nielsen - 71419

Morten Liljeborg - 71357

Wassim Belhaj - 72051

Vejleder:

Ditte Stilling Borchorst

Hold:

Humtek B

Dato:

05-01-2022

Abstract

The purpose of this project is to gain a better understanding of how VRChat users experience social interaction in the virtual worlds accessible on the platform, and how they are similar/different from social interaction in the physical world and on other communication technologies.

Throughout our project we will have post-phenomenological standpoint allowing us to focus on how the technology, through mediation, affects our experience of the world, in this case social interactions. With the post-phenomenological standpoint, we find it relevant to collect empirical data through autoethnographic research and interviews, allowing us to hear other users experience the way they present them and to get a personal experience of the phenomena of social interaction on VRChat.

To describe the users and our experiences, we use William R. Sherman and Alan B. Craigs definition of key elements in VR-experiences and James J. Gibsons theory about Affordances. Based on our analysis we observe that the experience of social interactions on VRChat are both affected by the hardware (VR-gear/PC) we use to interact with VRChat, meanwhile the virtual worlds and the objects within also play an important part on how users socialise on the platform. Finally, we discuss how VRChat might differ from other communication technologies, based on the views expressed by Sherry Turkle in her TED-TALK presentation “Connected, but alone?”.

Indholdsfortegnelse

1. Problemfelt	5
1.1 Problemformulering	7
1.2 Arbejdsspørgsmål.....	7
2. Semesterbindinger	8
2.1 Teknologiske systemer og artefakter	8
2.2 Subjektivitet, teknologi og samfund.....	8
3. Redegørelse	8
3.1 VR-oplevelser.....	8
3.2 Brugere og udvikler (<i>Participants and creators</i>).....	9
3.3 Virtuelle verdener (<i>virtual worlds</i>).....	9
3.4 Indlevelse (<i>immersion</i>)	10
3.5 Interaktivitet (<i>Interactivity</i>).....	11
3.6 VRChat.....	12
3.7 Model over VRChat.....	13
4. Teori	14
4.1 Postfænomenologi	14
4.2 Affordences	17
4.3 Sherry Turkle	17
5. Metode	19
5.2 Autoetnografisk metode	20
5.3 Interview.....	21
5.4 Sammenspil mellem autoetnografi og interview	23
6. Analyse	23
6.1 Tilvænnning af udstyr og VRChat	23
6.2 VR eller desktop.....	24
6.3 Den virtuelle verden	25
6.4 Virtuelle objekter.....	26
6.5 Spejle	27
6.6 Lyd	28
6.7 At tage kontakt	28
6.8 Betydning af samtaler	30
6.9 Avatar.....	31
7. Diskussion	33

7.1 At lytte.....	34
7.2 Forskel på tale og tekst	35
7.3 Meta og social VR's rolle i fremtiden.....	35
8.Konklusion	36
Bibliografi	38

1. Problemfelt

Den teknologiske udvikling har løbende udviklet og ændret hvordan vi mennesker kommunikerer og socialiserer med hinanden. Tidlige eksempler på medie- og kommunikationsteknologier er radioen, fjernsynet og telefonen, som har fungeret som medier der har påvirket det enkelte individs forståelse af verden igennem kommunikation med andre mennesker.

Mere moderne eksempler på teknologier der har indflydelse på hvordan vi socialiserer og kommunikerer med hinanden, er sociale medier, som Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, TikTok. Disse medier har ledt til nye muligheder for hvordan vi kan kommunikere og interagere med hinanden, idet de giver individet et talerør der gør det muligt ikke kun at modtage information og forstå verden, men også at kommunikere information og egne synspunkter ud til omverden.

En af de mest centrale af de ovennævnte aktører inden for sociale medier er Facebook, der for nyligt annoncerede deres navneskifte til Meta. Det gjorde de efter deres eget udsagn for at tydeliggøre deres skiftende fokus fra sociale medier hen imod begrebet "metaverse"

"It's the next evolution in a long line of social technologies, and it's ushering in a new chapter for our company." (Meta, 2021).

Begrebet metaverse stammer fra science fiction-novellen *Snow Crash* hvor det beskrev et "computer generated universe". Der findes ikke nogen fast definition på hvad begrebet betyder, men på nuværende tidspunkt kan en generel beskrivelse lyde således: *"In its current meaning, metaverse generally refers to the concept of a highly immersive virtual world where people gather to socialize, play, and work"* (Merriam Webster, 2021).

Som en del af Metas fokus på metaverse har de blandt andet investeret stort i udviklingen af Augmented Reality (AR)/Virtual Reality (VR) teknologi, og annonceret at det skal spille en central rolle i deres vision om at udvikle sig indenfor metaverse.

Et allerede eksisterende eksempel på en platform der indeholder elementer fra idéen om metaverse er VRChat. VRChat er en platform hvor man ved brug af VR-teknologi kan fordybe sig i virtuelle verdener og interagere med andre brugere i realtid. Man gør dette ved at styre en virtuel avatar, med VR-udstyr eller PC-tastatur og mus, for dermed at kunne interagere med den virtuelle verden

og de andre brugere på VRChat. På VRChat er det muligt at deltage i den virtuelle verden, uden at opgive ens borgerlige navn og vise sit fysiske udseende.

Vi vil gerne undersøge dette emne med en postfænomenologisk tilgang, hvor vi vil fokusere på brugerens og vores egen oplevelse af social interaktion på VRChat. For at give et indblik i hvad en VR-oplevelse består af, vil vi referere til William R. Sherman og Alan B. Craig der i bogen *“Understanding Virtual Reality: Interface, Application and Design (2nd ed.)”* giver en beskrivelse af fem kerneelementer i en VR-oplevelse. Sherman (anno 2019) var ved udgivelse af bogen ansat som Senior Technical Advisor for Indiana University Advanced Visualization Lab Division of Research Technologies. Craig (anno 2019) var en uafhængig konsulent inden for virtual reality, augmented reality, visualization og high-performance computing (Sherman & Craig, 2019).

Vi tror at nye sociale platforme, som vil blive udviklet ud fra visioner om metaverset, kan være det næste skridt i forhold til at ændre vores måde at kommunikere og socialisere. Vi mener at det er interessant at undersøge dette medie, da dette medie giver en ny og anderledes måde at indgå i sociale interaktioner på. Vi er kommet frem til denne *problemformulering*:

“Hvilke erfaringer har VRChat-brugere med at indgå i sociale interaktioner i de forskellige VRChat-rum og hvilke forskelle/ligheder er der mellem interaktioner på VRChat, i den fysiske verden og andre medier?”

I gruppen er vores motivation for at arbejde med dette felt blandt andet:

- At det er et forholdsvis nyt felt, som tiltrækker sig opmærksomhed fra en af de største aktører inden for sociale medier.
- At vi har haft nogle oplevelser med teknologien før, i form af at nogle af os selv ejer noget VR-udstyr, og fra et tidligere projekt der omhandlede virtual reality. Derfor er der nogen af os der har en vis viden om hvordan teknologien fungerer på nogle bestemte områder, men ikke på de områder denne opgave omhandler, hvilket puster noget frisk interesse ind i projektarbejdet for os.
- At vi finder det interessant, at vi igennem projektet har mulighed for selv at prøve kræfter af med VR-udstyr og VRChat som del af vores metode, hvor vi kan arbejde autoetnografiske og deltage i “felten” med brugerne. Dette giver os mulighed for at prøve en anden arbejdsform end vi har arbejdet med i tidligere projekter.

1.1 Problemformulering

“Hvilke erfaringer har VRChat-brugere med at indgå i sociale interaktioner i de forskellige VRChat-rum og hvilke forskelle/ligheder er der mellem interaktioner på VRChat, i den fysiske verden og andre medier?”

1.2 Arbejdsspørgsmål

1: Hvilke elementer består en VR-oplevelse af?

Da vi har et postfænomenologisk udgangspunkt, har vi valgt at fokusere på at redegøre for begrebet “VR-oplevelse”, fremfor at fokusere på at redegøre for tekniske aspekter i forhold til VRChat og VR-teknologi.

2: Hvordan er brugernes oplevelse i VRChat?

Vi vil foretage autoetnografisk undersøgelse og brugerinterviews for få at indblik i oplevelsen af sociale interaktioner i VRChat. Vores arbejde med autoetnografi og brugerinterviews vil foregå som en iterativ proces, hvor at de to metoder komplimenterer hinanden ved løbende at give forskellige perspektiver. F.eks. vil vores autoetnografiske undersøgelse hjælpe med at udforme vores interviewspørgsmål.

3: Hvordan passer VRChat ind i Sherry Turkles teknologisyn i “Connected, but alone?”?

Vi vil diskutere Sherry Turkles begreb “Alone Together”. Med Alone Together beskriver Turkle en tendens med at vi kan være fysisk til stede med andre mennesker, men samtidigt have fokus rettet på andre ting og mennesker igennem digitale medier. Vi vil tage udgangspunkt i Turkles syn på social interaktion i den fysiske verden og på sociale medier, for at diskutere hvordan VRChat adskiller sig og hvilke ligheder der er.

2. Semesterbindinger

2.1 Teknologiske systemer og artefakter

Da vi har med virtual reality og VRChat at gøre, ønsker vi at undersøge samt skabe en bedre forståelse for disse to teknologier. Derfor finder vi det relevant at inddrage TSA, mere specifikt TRIN-modellen. TRIN-modellen består af seks trin, som hver især omhandler forskellige aspekter af en valgt teknologi. Vi vil bruge de trin fra Trin-modellen som vi finder relevante til hjælpe med at udforme en redegørelse for selve VR-teknologien og VR-Chat.

Vi vil gerne benytte os af trin 4: teknologiske systemer og trin 5: teknologiske modeller for at give et indtryk i de forskelle aktører og artefakter der er relevante ved brug af VRChat.

2.2 Subjektivitet, teknologi og samfund

Vores projekt bliver forankret i semesterbindingen STS, idet vi undersøger samspillet og relationen mellem en teknologi (VR-teknologi og VRChat) og subjektet der benytter sig af teknologien. Vi vil gøre brug af nogle af de kvalitative metoder, som STS-dimensionen byder på. Der vil herfor gøres brug af interview og autoetnografisk feltundersøgelse, for at få dybere indsigt i de sociale interaktioner som forekommer i VRChat.

3. Redegørelse

Vi vil i det følgende afsnit beskrive hvilke elementer VR-oplevelser består og derefter redegøre for hvad VRChat er og går ud på, bl.a. ved at inddrage elementerne fra VR-oplevelser.

3.1 VR-oplevelser

I vores redegørelse af VR-oplevelser tager vi udgangspunkt i Sherman og Craigs definition fra bogen "Understanding Virtual Reality".

I "Understanding Virtual Reality" nævner Sherman og Craig fem kerne-elementer inden for Virtual Reality oplevelser (Sherman & Craig, 2019):

1. Brugere (Participants)
2. Udviklere (Creators)
3. Virtuelle verdener (virtual worlds)

4. Indlevelse (Immersion)

5. Interaktion (Interactivity)

De 5 punkter

Disse fem kernelementer giver os et bedre indblik i, hvad en VR-oplevelse består af. Da vi er interesseret i at undersøge hvordan VRChat-brugernes oplevelse af social interaktion på VRChat, er det nyttigt at have en grundlæggende forståelse for hvilke elementer der kan være med til at forme brugernes oplevelse.

3.2 Brugere og udvikler (Participants and creators)

Ifølge Craig og Sherman, er VR-teknologi et medium der muliggør kommunikation mellem mennesker - et "human communication medium". Derfor er både brugerne og udviklerne essentielle for VR-oplevelser. Allervigtigst er brugerne, da det er inde i deres sind at oplevelsen finder sted. Af denne grund er alle VR-oplevelser forskellige, da de forskellige brugere medbringer deres egne evner, fortolkning, baggrunde og historier og derfor oplever den virtuelle verden på deres egen måde.

Udviklerne er de personer der designer og implementerer de applikationer og systemer som danner rammerne for VR-oplevelser. Craig og Sherman understreger, at udviklerne ikke er skaberne af "oplevelsen", men derimod af "applikationen/værket". Derimod skabes oplevelsen i samarbejde mellem brugerne og skaberne. Applikationen/værket skal forstås som en kombination af VR-systemet, kode, koncepter og modeller (Sherman & Craig, 2019).

3.3 Virtuelle verdener (virtual worlds)

Craig og Sherman definerer "virtual world" således:

"Virtual World: (1) *an imaginary space often manifested through a medium.*

(2) *A description of a collection of objects in a space and the rules and relationships governing those objects."* (Sherman & Craig, 2019, s. 8).

Craig og Sherman beskriver den virtuelle verden som værende to ting. Den første måde beskriver den virtuelle verden som værende en forestillet verden, som vi kan manifestere gennem et medium;

i dette tilfælde enten et VR-headset eller computer. Den anden beskrivelse dækker over en samlet beskrivelse af de objekter og regler, som er gældende i rummet.

I VRChat er den virtuelle verden den verden, eller det rum, man oplever igennem VR-headset eller computer. Den givne verden/rum består af en række forskellige objekter som f.eks. borde, stole, bar, flasker, spejle hvor reglerne er den kodning der bestemmer hvordan disse objekter opfører sig. Nogle objekter er statiske og kan ikke flyttes, andre kan samles op, nogle kan man interagere med osv.

De pointerer endvidere at den virtuelle verden eksisterer uafhængigt af om den bliver fremvist via et givent medie. I relation til VRChat, vil det altså sige at selve den virtuelle verden eksisterer uafhængigt af om at der er brugere som oplever den igennem deres VR-headset/computer.

“A virtual world can exist without being displayed in a VR-system (...) -- much like a play or film scripts exists independently of specific instances of their performance.” (Sherman & Craig, 2019, s. 7).

3.4 Indlevelse (immersion)

Indlevelse eller fordybelse kan ske igennem et medium som f.eks. en novelle, film, radio, fjernsyn, eller animation. I disse traditionelle medier bruges der ofte envejskommunikation mellem Udviklere og publikum. Handlingen i traditionelle medier er forudbestemt, imens publikum oplevelser er forskellige, afhængige af deres baggrunde. Der sker altså ingen direkte *interaktion* mellem publikum og verden, hvilket er det sidste kerneelement for VR-oplevelser (Sherman & Craig, 2019).

En anden grundlæggende forskel mellem traditionelle medier og VR er at indlevelsen hovedsageligt sker på et mentalt plan, imens indlevelsen med VR starter på et fysisk plan. Craig og Sherman beskriver indlevelse og mental/fysisk indlevelse således:

*“**Immersion:** Sensation of being in an environment; can be a purely mental state or can be accomplished through physical means: physical immersion is a defining characteristic of VR; mental immersion is a principal goal of most media creators.”* (Sherman & Craig, 2019, s. 10).

*“**Mental immersion:** state of being deeply engaged; suspension of disbelief; involvement.”* (Sherman & Craig, 2019, s. 10)

“Physical immersion: bodily entering into a medium; synthetic stimulus of the body’s senses via the use of technology; this does not imply all senses that the entire body is immersed/engulfed” (Sherman & Craig, 2019, s. 10)

I forhold til VRChat beskriver det oplevelsen af at være kunne indleve sig i at være til stede i f. eks en bar, biograf eller en japansk have. Med VR-udstyr er muligt ikke kun at indleve sig mentalt, men også fysisk ved at stimulere kroppens sanser, oftest syn og hørelse.

3.5 Interaktivitet (Interactivity)

Interaktivitet er det femte og sidste af Craig og Shermans kerneelementer. For at VR skal virke autentisk, skal det kunne respondere på brugerens handlinger.

Under interaktivitet beskriver de begrebet *kollaborative miljøer* (collaborative environments) som et system hvori flere brugere interagerer og oplever hinanden i samme virtuelle område.

“Collaborative environment: multiple users interacting within a virtual world that enables interaction among participants; not necessarily manifested in virtual reality; a collaborative VR environment can be referred to as multipresence or multiparticipant.” (Sherman & Craig, 2019, s. 14)

I dette system bliver brugerne repræsenteret af deres avatar:

“Avatar: (1) a virtual object used to represent a participant or physical object in a virtual world; the (typically visual) representation may take any form; (2) the object embodied by a participant; (3) adapted from Hindi, meaning the earthly embodiment of a deity.” (Sherman & Craig, 2019, s. 15)

I VRChat er der tale om et kollaborativ miljø, da man deltager i forskellige verdener hvor man kan interagere med andre brugere som er repræsenteret af deres avatar. Craig og Sherman understreger at denne form for multistilstedeværelse ikke er forbeholdt VR-oplevelser, men også kan eksistere i non-VR-situationer. På VRChat kan dette fænomen bl.a. opleves både med VR-udstyr og PC (mus, tastatur, højttaler).

3.6 VRChat

VRChat er en online platform man kan oprette en profil på, som giver mulighed for at opleve sociale VR-oplevelser i virtuelle verdener, skabt af VRChats community-udviklere. Som VR-delen af VRChats navn indikerer, er VRChat egnet til at opleves med VR-udstyr, men det er også muligt at bruge VRChat med PC uden VR-udstyr.

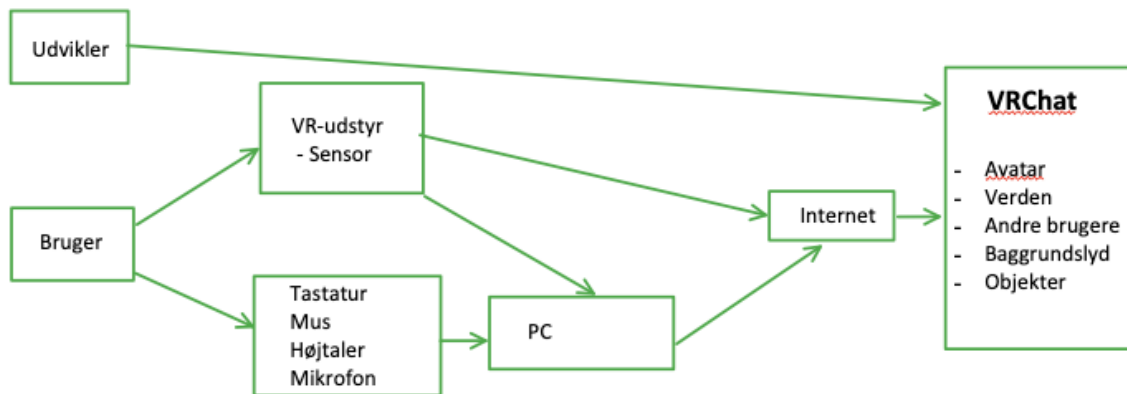
Inde i platformen kan man åbne et interface som indeholder forskellige funktioner, hvor de tre vigtigste er "Worlds", "Avatar" og "Social".

- "Worlds" giver et overblik over de forskellige verdener man kan deltage i. Her er det muligt at hoppe ind i VRChats egne skabte verdener, eller hoppe i community-skabte verdener. Disse verdener byder på forskellige aktiviteter og er enten bygget op omkring et tema eller en aktivitet.
- "Avatar" gør det muligt at bestemme hvilken avatar man vælger til at repræsentere sig selv. Her er det endnu engang muligt at vælge mellem VRChats officielle avatars, eller få andre avatars skabt af andre VRChat-brugere.
- "Social" giver et overblik over de brugere man har tilføjet til sin venneliste. Her kan man se hvem der er online/offline og vælge at invitere dem eller deltage i deres verden.

VRChats mål er, at man kan socialisere og interagere med andre VRChat brugere på tværs af lande. De virtuelle verdener fungerer som et mødested, og her præsenterer man sig selv overfor andre med en selvvalgt avatar. Verdenerne inviterer brugerne til at interagere med hinanden, og/eller nogle af de objekter som verdenerne består af. Det munder ud i at VRChat forsøger at danne ramme for at være et sted, hvor venskaber kan dannes eller styrkes (VRChat, u.d.).

3.7 Model over VRChat

Med udgangspunkt i trin 4 og trin 5 har vi udarbejdet en model som visualiserer det system af relevante aktører og artefakter, som indgår i brug af VRChat.



For at VRChat kan opfylde det formål om at være en social platform, hvor brugere på tværs af verden kan indgå i sociale interaktioner med hinanden, er der en række forskellige teknologiske artefakter og aktører, som skal indgå i samarbejde, for at dette behov kan opfyldes.

Første aktør er udviklerne. Udviklerne har skabt fundamentet for platformen, som gør det muligt for udviklere at ekspandere og gøre VRChat til den platform, som den er i dag. Det er udviklernes formål at tiltrække brugere til at benytte sig af platformen. Derudover kan brugerne også indgå i rollen som udvikler ved at designe virtuelle verdener.

VRChat kan opleves på tre forskellige måder - enten via VR-Udstyr tilkoblet en computer, mobilt VR-udstyr eller igennem en computer med skærm, tastatur, mus, høretelefoner/højttaler og mikrofon. Disse forskellige systemer er nødvendige, for at tilgå VRChat og interagere med andre brugere.

I systemet indgår internet også som en del af systemet, da VRChat kun er tilgængeligt med internetforbindelse. Internetforbindelse kan have betydning for kvaliteten af oplevelsen.

4. Teori

4.1 Postfænomenologi

I det følgende afsnit vil vi redegøre for postfænomenologien og hvordan vi har inkluderet det i vores projektarbejde.

Postfænomenologi og fænomenologi har det til fælles at man forsøger at lade fænomenerne taler for sig selv, uden tilførsel af teori eller hypoteser. Med et fænomen forstås den fremtrædelsesform en genstand har, når det erfares af subjektet. Postfænomenologien adskiller sig fra fænomenologien, ved prøve og forstå "erfaringens medierede form" igennem teknologi. Altså hvordan teknologi er med til at forme vores erfaring af verden (Oleson, Bille, & Riis, Under udgivelse)

Mediering, forstærkning og reducere

Indenfor postfænomenologien har man en teknologiopfattelse der siger at menneskets erfaringer er struktureret igennem *teknologisk mediering*. Det vil sige at teknologien indgår i en relation med subjekt, verden og teknologien, hvor teknologien fungerer som bindeled mellem subjekt og verden. Det sker ved at teknologien både forstærker og reducerer dele af verden. Når noget bliver forstærket, bliver det mere fremtræden i vores erfaring af verden, og når noget bliver reduceret, bliver det mere nedtonet. En central pointe ved denne relation mellem forstærkning og reduktion er, at det er et grundvilkår i vores erfaring af verden gennem teknologi (Oleson, Bille, & Riis, Under udgivelse). Et eksempel på dette kan være høretelefoner med støjreduktion. Oplevelsen af lyden der kommer ud af høretelefonerne bliver forstærket, men det sker på bekostning af lyden fra omgivelserne.

Multistabilitet

Inden for postfænomenologien handler begrebet *multistabilitet* om hvordan teknologiske redskaber eller systemer fremtræder forskelligt for forskellige mennesker, afhængigt af deres erfaringer og forhold til teknologien (Oleson, Bille, & Riis, Under udgivelse). Man har altså den opfattelse at teknologier ikke har egenskaber der determinerer deres virke.

Olesen, Bille & Riis fremhæver, to andre begreber som fænomenologen Heidegger brugte til at beskrive menneskets relation til ting. Ifølge Heidegger kan ting enten fremstå vedhåndsværende eller forhåndsværende. Som eksempel fremhæver de hammeren:

”Hammeren vil i sin brug fremstå 9 vedhåndenværende, når den umærkeligt indgår i forlængelse af kroppen som del af en aktivitet: at hamre. Hammeren indgår dog i en anden relation med sin bruger, hvis den pludselig brækker eller giver vabler. Her træder den frem som et selvstændigt objekt snarere end som del af praksis; nu er den forhåndenværende, et objekt.” (Oleson, Bille, & Riis, Under udgivelse, s. 8-9)

Relationstyper

En af de centrale personer inden for postfænomenologien er Don Ihde som introducerede en måde at lave en skematisk analyse over relationen mellem subjekt, teknologi og verden.

Legemliggjorte relationer: (Jeg – Teknologi) – Verden)

Den legemliggjorte teknologi-medierede relation dækker over de relationer hvor teknologien bliver kropsliggjort. At teknologien bliver kropsliggjort, skal forstås således, at ved brug af teknologien, fungerer og opleves den næsten som et kropsligt legeme for subjektet. Et typisk eksempel på en teknologi der falder ind under denne relationstype er et par briller. Når subjektet benytter sig af brillerne, fungerer de nærmest som er nyt sæt øjne, der er med til at sanse verden (Rosenberger, verbeek, & Verbeek, 2015). Teknologien bliver altså vedhåndsværende.

Hermeneutiks relation: Jeg – (Teknologi – Verden)

Med hermeneutiske relationer refererer Ihde til teknologier der bruges ved at opfatte og fortolke output fra en teknologi. I stedet for at opleve verden direkte igennem teknologien, som med brillerne, bliver verden oplevet ved at fortolke på teknologiens præsentation af verden. For at kunne forstå teknologiens output er det nødvendigt at subjektet har et vist kendskab til den form for output teknologien giver (Rosenberger, verbeek, & Verbeek, 2015). En person der kigger på uret, vil kun vide hvad uret fortæller om verden, hvis han er kendt med hvordan et ur fungerer. Et andet eksempel kan være en blodprøve fra en patient. Det er ikke sikkert at patienten selv er i stand til af aflæse hvad blodprøven viser, men det kan lægen der har en faglig baggrund. Her bliver teknologien forhåndsværende.

Andetheds relation: Jeg – Teknologi – (– Verden)

Andetheds relationen omhandler teknologier som vi interagerer med, på en måde som minder om, hvordan vi interagerer med andre mennesker. Teknologierne er lavet således at deres interface prøver at muliggøre en interaktion der minder om en "person til person" interaktion. Med ordet andethed skal man forstå at teknologien på en måde agere som et "andet" mennesker (Rosenberger, verbeek, & Verbeek, 2015).

Et eksempel på en teknologi der kan beskrives med denne relation, kan være en chatbot der agerer som kundeservice for en virksomhed. I dette tilfælde er chatbottens formål at give kunden en service, der minder om den service et rigtigt menneske ville kunne tilbyde. Dette kommer til udtryk når kunden "chatter" frem og tilbage med chatbotten i en chatboks.

Baggrundsrelation: Jeg – (- Teknologi) – Verden

Baggrundsrelationer dækker over teknologier som er med til at udgøre vores omgivelser. Teknologien er ikke "direkte" i brug men er stadig med til at forme subjektets oplevelse af omgivelserne. Selve teknologien fungerer i baggrunden men den har stadig indflydelse på subjektets oplevelse af rummet – *"The technology is, as it were, 'off to the side.' Yet as a present absence, it nevertheless becomes part of the experienced field of the inhabitant, a piece of the immediate environment,"* (Rosenberger, verbeek, & Verbeek, 2015, s. 19)

Et eksempel kan være en radiator som ikke fungerer. Det er først når temperaturen falder i et rum, at vi bliver opmærksomme på denne teknologi.

Vi har tænkt os at lave en postfænomenologisk analyse, hvor vi gør brug af de forskellige begreber til at forklare, hvordan VR-udstyr, PC, VRChat (herunder dets virtuelle verdener og objekter) påvirker vores måde at opleve social interaktion. I vores analyse vil ikke kigge på VRChat som en enkelt enhed, men nærmere et netværk af forskellige fysiske og virtuelle artefakter, som hver især former vores oplevelse på forskellige måder.

4.2 Affordances

Den første person til at præsentere begrebet affordance, var psykologen James. J. Gibson. Han beskrev affordance som værende de aktionsudførelser, som eksisterer mellem verden og individet. Disse interaktioner behøver ikke at være synlige eller kendte, ifølge Gibson. Et eksempel på affordance kan være, som Donald A. Norman beskriver i artiklen *"Affordance convention and design"*, et dørhåndtag, som er noget der kan interageres med for at få et bestemt resultat, mens det på samme tid har et design som gør det forholdsvist let for brugeren at finde ud af hvordan man interagerer med objektet.

Et andet eksempel på et sådant objekt kunne også være en knap, som man kan trykke på i forbindelse med interaktion med et objekt. Knapper er som regel designet til at være placeret højt oppe på objekt som den er sat på, for at invitere mennesket til at trykke på den, så funktionen som knappen er egnet til, kan blive udført. Knapper skiller sig som regel ikke bare ud ved at være placeret højere, men også ved at have en anden farve end resten af objektet så man lettere lægger mærke til den (Norman, 1999).

Når vi taler om affordance er det vigtigt at pointere, at vi ikke taler om selve objektet, men om det forhold der er mellem brugeren og den interaktion der er imellem dem. Det vil sige de muligheder for interaktion mellem menneske og objekter. For eksempel er det ikke alle mennesker der ville i stand til at køre en bil, enten fordi at de ikke har den nødvendige viden der skal til, eller også er de fysiske ude af stand til at køre bilen. Når man ved hvordan man køre en bil og er fysisk i stand til at køre bilen er opstår en affordance.

Grunden til at begrebet affordance er relevant at inddrage i vores undersøgelse af VRChat er, at der opstår affordances i VRchats verdener som tillader brugeren at interagere med det virtuelle miljø, hvilket kan frembringe bestemte erfaringer/oplevelser i det virtuelle miljø.

4.3 Sherry Turkle

Sherry Turkle har med sin baggrund i sociologi og personlighedspsykologi undersøgt den subjektive relation mellem mennesket og teknologi, og hvordan det har ændret samfundets og menneskets måde at socialisere på. Dette fortæller hun om i hendes TED-TALK foredrag *"Connected, but alone?"*, som tager udgangspunkt i hendes bog *"Alone together - Why we expect more from technology and less from each other"* (Turkle, 2012). Derfor vil dette afsnit tage udgangspunkt i

hendes TED-TALK, for at forstå hendes perspektiv på hvordan måden vi socialisere os på har ændret sig. Det er netop hendes perspektiv, vi vil tage udgangspunkt i, i vores diskussion, og sætte det op imod vores og andre VRChat-brugers erfaringer af VRChat.

Mobiltelefonen spiller en central rolle i måden vi mennesker interagerer med hinanden, og det er derfor også den teknologi, som Turkle tager udgangspunkt i hendes TED-TALK. Hun mener at mobiltelefonen er i stand til at have indvirkning på et individs psyke, og at den ikke blot er med til at ændre hvad vi gør, men også ændre hvem vi er (Turkle, 2012).

Vi bruger mobiltelefonen til at sende mails og være på sociale medier, på trods af hvilken situation man befinder sig i – om det så er et møde, begravelse, i skole eller sammen med sin familie. Dette fører videre til hendes pointe om, at dette kan have konsekvenser for hvordan vi relaterer til andre mennesker, men også måden vi relaterer til os selv. Hun bruger udtrykket "alone together" til netop at beskrive, hvordan vi i sociale sammenhænge bruger mobiltelefonen, selvom vi er sammen med andre mennesker. Yderligere forklarer hun at vi mennesker ønsker at være sammen med andre, men også andre steder (virtuelt). Med andre ord, har vi i højere grad kontrol over hvad vi bruger vores fokus på, og hun eksemplificerer det med en person som har et ønske om at deltage i et bestyrelsesmøde, men som vælger kun at fokusere på de emner som interesserer personen, og "hopper fra" ved at bruge sin mobil, så snart det ikke længere er interessant for personen (Turkle, 2012). Dette bekymrer Turkle, da hun mener at vi kan komme til at gemme os fra hinanden.

Turkle fortæller om et møde hun havde med en 18-årig dreng, som fortæller at han har et ønske om at lære om hvordan man har en samtale. Det har ledt hende til at stille spørgsmålstegn ved hvad der er i vejen med at have samtaler og svaret har været at det finder sted i realtid, og man kan ikke kontrollere hvad man vil sige (Turkle, 2012). Hun fortæller om at flere mennesker fortrækker at sende beskeder frem for at tale sammen. Det skyldes at man kan redigere og kontrollere hvad man siger til andre, og altså måden man fremstår. Dette er problematisk mener hun, da evnen til at føre en samtale er vigtigt for mennesket, og hjælper os med at forstå os selv.

En sidste pointe som Turkle kommer med, er at teknologi appellerer mest til os, når vi er mest sårbare. Hun uddyber yderligere at vi er ensomme, men vi er bange for intimitet og at mobiltelefonen og sociale medier er med til, at give os følelsen af samvær.

Ifølge Turkle skyldes denne udvikling at kommunikationsteknologi (kilde):

- Give os mulighed for at rette vores opmærksomhed hvorhen vi vil.
- Give os følelsen af at vi altid kan blive hørt.
- Sørge for at vi aldrig er alene.

5. Metode

5.1 TRIN-modellen

Vi vil bruge elementer fra TRIN-modellen, som inspiration til et redegørende afsnit om VR- teknologi, VR-Chat og VR-oplevelser.

Trin 4: Teknologiske systemer.

“Teknologiske systemer er sammenhængende systemer af teknologiske artefakter, som samlet besidder en bestemt funktionalitet, der muliggør omformning af natur med henblik på opfyldelse af menneskelige behov.” (Jørgensen, 2020, s. 9).

Trin 4 kan være med til at forstå hvordan VR-teknologien og VRChat opererer som et system. Her er fokus at klargøre og forstå hvordan systemet fungerer, for at give et helhedsbillede af de processer som foregår under en VR-oplevelse. Vi har valgt fremhæve aktører også, da de spiller en essentiel rolle for at muliggøre VRChat.

Trin 5: Modeller af teknologier.

“Modeller af teknologier kan være numeriske (abstrakte), visuelle eller fysiske. De er repræsentationer, hvor særlige udvalgte egenskaber ved en teknologi søges gengivet og/eller undersøgt. En model kan samtidig være et værktøj til at skabe eller udvikle konkrete artefakter.” (Jørgensen, 2020, s. 10)

Trin 5 benyttes til at lave en visuel repræsentation af en VR-oplevelse hvori vi præsenterer de vigtigste artefakter, processor og aktører. Denne model giver en bedre forståelse og overblik hvordan en VR-oplevelse i VR Chat foregår.

5.2 Autoetnografisk metode

Udover at gennemføre interviews har vi også valgt at arbejde autoetnografisk i forbindelse med vores empiriindsamling. For at redegøre for autoetnografi som metodisk tilgang, tager vi udgangspunkt i Heewon Changs artikel *“Individual and Collaborative Autoethnography as Method”*. Ifølge Heewon Chang, er der stor diversitet i forhold til autoetnografiske tilgange, men tre simple karakteristiske træk er (Chang, 2016):

- Autoetnografi bruger forskerens personlige oplevelser/erfaringer som primært data.
- Autoetnografi forsøger at udvide forståelse af sociale fænomener.
- Autoetnografiske processer kan variere og resultere i forskellige skriftlige produkter.

Ifølge Chang kan man enten vælge at have en individuel eller kollaborativ metodisk fremgangsmåde. I vores gruppe har vi valgt at arbejde kollaborativt. I artiklen beskriver Heewon hvordan man kan arbejde kollaborativt ved at inddrage den individuelle fremgangsmåde.

“This means that we “collect” our individual mentoring-related data to construct our own autoethnography and simultaneously contribute our individual data to the community data for collective analysis.” (Chang, 2016, s. 110).

Det har vi gjort ved at hvert gruppemedlem løbende har noteret og tænkt over deres personlige erfaringer/oplevelser, fra vores brug af VRChat, og derefter analyseret dem i fællesskab. Ved at arbejde kollaborativt får man indsamlet forskellige perspektiver. Dette medfører en mere kompleks proces, da disse forskellige synspunkter skal diskuteres for at opnå en fælles konsensus (Chang, 2016).

Indsamling af autoetnografisk materiale kan ske på forskellige måder: at mindes/huske, indsamle artefakter og dokumenter, interviewe andre, analysere sig selv, observere sig selv, og reflektere over relevante problemer inden for forskningsfeltet (Chang, 2016). Vi har i vores arbejde gjort en blanding af disse. I vores indsamling af autoetnografisk data har vi både foretaget interviews og reflekteret over vores egne oplevelser af at socialisere på VRChat.

“I look for recurring themes among my stories, others’ perspectives on our relationships, and artifacts. I also take note of out-lying stories, critical moments, and quotable statement.” (Chang, 2016, s. 115)

Når man skal analysere på sit materiale, forklarer Chang, at det kan være nyttigt at inddele materialet i forskellige segmenter. Når man opdeler dataen i forskellige segmenter, gøres det ud fra dominerede temaer. I vores arbejde har vi inddelt dataen i tre kategorier: Social interaktion, Fremstilling af sig selv og Rummenes betydning. Det er dog vigtigt at man sætter den data man analyserer på i relation til det større billede i forskningsfeltet, samt de andre segmenter man analyserer på (Chang, 2016).

“Meaning-making is like holding chunks of data against a backdrop and understanding what the data mean in relation to other segmented data and within the broader context.” (Chang, 2016, s. 116)

5.3 Interview

For at tilegne os ny viden om brugerens subjektive oplevelse af egne sociale interaktioner i VRChat, gøres der brug af interview. Interview kan give en mere nuanceret forståelse af hvorfor og hvordan nogle brugere af VRChat interagerer med hinanden og omgivelserne. Da der arbejdes med en specifik målgruppe, VRChat-brugere, har det været oplagt at interviewe personer inde i VRChat. Det vil sige at interviewene er blevet gennemført i en VRChat verden med mennesker, som har fremstået igennem deres avatar figur. Måden vi har udvalgt interviewpersonerne på i VRChat har mindet om måden hvorpå man vælger interviewpersoner i et voxpop interview, hvor der bliver spurgt tilfældige om de har lyst til at deltage.

Udvælgelse af interviewpersoner

Vi havde gjort os en række overvejelser inden interviewene blev foretaget, for at sikre at kvaliteten af interviewet er tilstrækkeligt til den analyse vi efterfølgende har ville gennemføre. Herunder har vi sikret os at interviewpersonen er over 18 år gammel og har tilstrækkelig erfaring med VRChat til at kunne svare på spørgsmål om deres oplevelser med VRChat. Måden vi greb interviewet an på, var ved at have en samtale om tilfældige emner, og senere spore ind på om de havde lyst til at hjælpe os med et interview til vores projekt – dvs. om de ville give informeret samtykke til deltagelse i vores undersøgelse. Vi fik gennemført to interviews, og begge interviewpersonerne er anonyme.

Derfor har vi givet dem to dækkenavne, hvor kalder den første interviewperson for Joshua og den anden for Michael.

Metodisk overvejelse

For at teste vores interviewspørgsmål af valgte vi lave nogle testinterviews, for at finde ud af om vi skulle justere nogle af spørgsmålene, for at få bedre svar. Testinterviewsene førte til at vi reviderede spørgsmålene, og vi fuldførte to interviews.

Metodisk har vi valgt at gøre brug af den semistruktureret interviewform. Denne interviewform er også kendt som semistrukturerede livsverdensinterview, og tillader mere åbenhed til udfolde et komplekst fænomen. Da vi forsat er nye i VRChat-universet, har det været ønskværdigt at benytte den semistruktureret interviewform, da interviewpersonernes svar kan lede til nye spørgsmål, som bidrager til mere viden (Kvale & Brinkmann, 2009).

Interviewspørgsmålene er opdelt i fire temaer, som hver især er med til at bidrage til indsigt i deres oplevelser af de sociale interaktioner, som forekommer i VRChat. Disse fire temaer lyder således: *Basis, avatar, social interaktion og rummet*. Temaerne fungerer som forskningsspørgsmål, og det er ud fra dem at interviewspørgsmålene er udformet. Temaerne og spørgsmålene herunder, blev stillet i nogenlunde forudbestemt bestemt rækkefølge. Som det bliver beskrevet i bogen "InterView" af *Stein Kvale og Svend Brinkmann*, har vi valgt at det er op til interviewerens selv, om interviewguiden (spørgsmålene) skal følges til punkt og prikke, eller afvige i tilfælde af den interviewedes svar leder til en nye spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009). I det at interviewene er foretaget i VRChat, har alle tre gruppemedlemmer været tilstedeværende under interviewet. Det har derfor været nødvendigt at definere rollerne under interviewet, så det fremgår så naturligt som muligt for den interviewede. Vi har derfor inden interviewet udvalgt en person fra gruppen til at tage interviewrollen, som har til ansvar for at stille alle de nedskrevne spørgsmål som vi havde forberedt. Dog var der mulighed for de øvrige gruppemedlemmer at stille nye spørgsmål undervejs i interviewet, hvis den interviewedes udsagn leder til det.

Forud for interviewet blev interviewpersonen introduceret til vores projektemne og procedurerne for interviewet. Denne teknik kaldes for *briefing* og er med til at skabe en god kontakt mellem interviewer og interviewpersonen (Kvale & Brinkmann, 2009).

5.4 Sammenspil mellem autoetnografi og interview

Vi har valgt både at gøre brug af autoetnografi og interview af forskellige årsager. For det første vil det at vi selv går ind i forskningsfeltet og afprøver det, give nogle indblik som vi måske ikke ville forstå og indfange igennem et interview. Her tænker vi specielt på at forstå, hvordan hardware og virtuelle objekter har betydning for indlevelsen i den virtuelle verden. Samtidigt vil mere erfarne VR-brugere have nogle erfaringer som vi ikke selv har lagt mærke til eller overhovedet har nået at opleve.

De to metoder supplerer også hinanden ved at vi hele tiden går frem og tilbage imellem metoderne i en iterativ proces. Til at starte lavede vi autoetnografiske observationer som var med til at give et indblik i relevante spørgsmål. Derefter lavede vi en række "test" interviews og samtaler med brugerne som gav os indblik i andre ting som vi kunne undersøge. Denne proces gik vi igennem et par gange.

6. Analyse

Vi har valgt at lave en samlet analyse over vores autoetnografiske observationer og interviews, da vores proces i opgaven har gjort brug af disse to metoder samtidigt. Vi vil derfor både inkludere nogle af vores egne notater, samt interviewpersonernes udsagn, for at undersøge og beskrive hvordan sociale interaktioner kommer til udtryk i VRChat. Nogle pointer bliver støttet op af både vores autoetnografiske observationer og interviews imens andre pointer kun kommer til udtryk i enten observationer eller interviews.

6.1 Tilvænnning af udstyr og VRChat

Får at bruge VR-version er det nødvendigt at tilkoble VR-udstyr til sin computer eller konsol. Ved brug af VR-udstyr opstår der en legemliggjort relation da VR-udstyr giver brugeren mulighed for at opleve den virtuelle verden med kropslige sanser i form af syn og hørelse. Ud over at fungere som

vores sanser, giver udstyret også mulighed for bevægelse ved hjælp af sensorer som er placeret foran brugeren.

“Ved min første oplevelse skulle jeg I starten bruge lidt tid på at lære at bruge udstyret (VR-udstyr) korrekt.

- *Hvordan man gik*
- *Hvordan man muter/unmuter mikrofon.*
- *Teste om andre kan høre mig.*
- *Hvordan andre ser mig gå rundt I den virtuelle verden.*

Derefter var det let at “fordybe” sig I den virtuelle verden.” (Morten, s. l. 6-11)

I takt med at man blev mere vant til at bruge VR-udstyret, gik det fra at være en *forhåndsværende* relation til at være en *vedhåndværende*.

6.2 VR eller desktop

Ved brug af VRChat kan man enten bruge VR-version eller desktop version. Desktop-versionen kan også opfattes som en legemliggjort relation, da vi ved hjælp af skærmens display, tastatur, højttaler eller høretelefoner også får mulighed for at opleve den virtuelle verden med kropslige sanser.

Når man bruger Desktop- og VR-version sker der en forstærkning af den virtuelle verden og en reduktion af den fysiske verden, man befinder sig i. Et eksempel på dette kan være når man har VR-headsettet på og ser og høre den virtuelle verden, samtidigt med at det spærrer for ens oplevelse af hvad der forgår i den virkelige verden. Vi har dog oplevet efter at have afprøvet både VR- og desktop version, at VR-versionen fungerer meget bedre i forhold til at forstærke den virtuelle verden, samtidigt med at den fysiske verden også reduceres. Når teknologien formår at forstærke den virtuelle verden, giver det også en bedre mulighed for at indleve sig i, og interagere med den virtuelle verden. En årsag til at VR-udstyret gav en bedre oplevelse kan skyldes at den I højere grad tillod fysisk indlevelse.

Michael forklarede også, at VR-udstyr er med til at give ham en bedre oplevelse af VRChat. Grunden til at han mener det er, at han var i stand til at gøre mere og udføre flere kropslige bevægelser i modsætning til brug af desktop version:

“(...) I feel more free with my VR thing so I can move more show more it's cool show like I can move my hands more or just show signs that's more easier, desktop is a little bit, I must say I like VR more I can just sit down or lay down in any pose and I can still look at people or I'm forced to the laptop of mine to sit there and just wait.” (Michael, s. 1, l. 26-29)

Joshua brugte desktop-version, og nævnte at det kunne være en ulempe i forhold til at interagere med andre brugere:

“Well actually I've seen people use VR headsets to like pad me on the head (...) since I'm like a desktop user and I don't do much it's really, really sad actually, I'm just limited to doing this pose unless I have to buy the whole headset sensors and all that”- (Joshua s. 4, L 11-12).

6.3 Den virtuelle verden

Under vores interview hørte vi mange forskellige ting om hvordan brugerne oplever verdenerne og hvad deres meninger var om dem. Ifølge Michael er det en af de vigtigste elementer i VRChat: *“I think that makes VRChat also the VRChat - the rooms” (Michael, s. 5, l. 21-22)*

“En af de første ting jeg lagde mærke til da vi gik ind i VRChat var, at nogle af de verdner som vi besøgte, gjorde meget ud af at fremstille sig selv som noget realistiske, mens andre verdner lægger mere vægt på ting som er mere fantasifulde. Jeg oplevede at det var lettere at indleve sig i de verdner der som prøvede at imitere virkeligheden. ” (Anton, s. 4, l. 25-28).

Vores oplevelse er at skaberne har prøvet at bygge verdenerne op ved at skabe specifikke miljøer, som kommer til udtryk igennem de objekter verden er skabt af. De objekter som skaberne har valgt, kan være med til at forstærke brugerens indlevelse i det enkelte miljø. Et eksempel er “The Black Cat” som består af lounge restaurant, bar og en scene.

“Den første verden vi gik ind i var “The Black Cat”. Efter loading screen var færdig var det første jeg så en hotelreception med en pejs der var antændt. Der blev spillet rolig klavermusik og jeg kunne høre lave stemmer fra andres brugeres samtaler. Da vi kom længere ind i verdenen, var der et rum som bestod af en bar med trægulv hvor der var borde og stole. I hjørnet var der også en scene med højtalere og mikrofon. I mine høretelefoner kunne jeg hele tiden hører de andres samtaler sammen med klavermusikken hvilket gav en følelse af at være til en reception i en lounge.” (Morten, s.2, l. 27-32).

6.4 Virtuelle objekter

Inde i Black Cat var der også mange objekter man kunne interagere direkte med, f.eks. ved at samle dem op og holde dem i hånden. Det kan være ølflasker, puder, poolkøer, dartpile osv. Her opstår der en affordance. Disse objekter inviterer til at man interagerer med den virtuelle verden og deltager i aktiviteter med andre brugere. Disse aktiviteter kan f.eks. være at se film i en biograf, lave mad i et restaurantkøkken, strippe på en stripstang, danse i en natklub, spille spil som Cards Against Humanity, UNO, Truth or Dare etc.

Disse affordances kan være en god indgang til at tage kontakt med andre:

“... in terms of the mini games in VRChat it's a really good icebreaker, like get to know each other there's an among us that is a freestyle that is some tag, Cards Against Humanity that is Uno there is a lot you can think of.” (Joshua, s. 7, l. 3)

Eksempelvis fortæller Michael om en oplevelse han har haft i en madlavningsverden og hvordan verdenen inviterede til interaktion med andre brugere igennem dens tema.

“I like the cooking when we actually have to talk with the people so “hey bring the burger there bring the fries there” and thats a cool one”. (Michael s. 5, l. 13-14)

Vi oplevede også selv at en fremmed bruger tog kontakt til os ved at bruge nogle af de objekter der vil tilstede i verdenen.

“Vi var lige kommet ind i Black Cat for møde nye mennesker at snakke med. Vi havde splittet os op og var gået hver for sig. Jeg kom forbi og hørte en anden bruger tilbyde mig en drink fra baren. I baren var der fontæne til at skænke drikkevarer fra samt glas og pandekager. Senere kom LilWassy hen da han så at vi havde en samtale og han fik også en drink. Han hjalp mig med at “drikke” min da han lettere kunne holde glasset pga. hans VR-udstyr.” (Morten, s. 2. l. 9-13)

6.5 Spejle

I The Black Cat var der også flere spejle indbygget som man kunne tænde ved at trykke på en knap i den virtuelle verden. Ofte mødtes folk foran disse spejle og havde samtaler. Disse spejle havde næsten en boble effekt. Når man stod foran spejlet, fokuserede man kun på de avatarer man så i spejlet. Stod man uden for spejlets rammer og observerede brugerne foran spejlet virkede det som om at de var i deres egen boble. Vi oplever at spejlene kan forstærke ens egen avatar samt dem man har en samtale med, imens resten af verden og de andre brugere reduceres.

“En af de personer fra vores testinterviews fortalte os om spejlene og hvordan nogle brugere benyttede spejlene til blot at sidde og kigge på hinanden, uden at sige meget. Det havde vi inden interviewet ikke var noget vi havde tænkt over, men var noget vi godt kunne genkende, og det førte til at vi ville inkludere spejlernes effekt i vores interviewspørgsmål fremover.” (Wassim, s.3, l. 21-25)

Dette beskrives også af Joshua, som fortæller om hans opfattelse af spejlernes effekt og betydning i VRChat:

“...these kinds of people just like stare in the mirror like this it's usually because one they don't... they are socially awkward, they don't know how to start the conversation and they just want attention from others when they pass by, so I do also did that once before and then there were a few people who approached me in the end, but sometimes they don't like it, sometimes they do, so it's really unpredictable whether they're going to approach you or not.” – (Joshua, s. 5, l. 25-29)

Michael nævner at man kan bruge dem til at interagere med hinanden ved at vinke, men at han ikke bruger det på samme måde som "katten" (Joshua). Her kommer spejlets multistabilitet til udtryk da Michael beskriver hans anderledes forhold til hvordan spejlet kan bruges.

I stedet bruger han det mere i forhold til at se på sig selv for at "forstærke" sig selv og få det godt.

"I must say I don't use that mirrors like the cats said I mostly just used them to look at myself to just power myself up and just feeling good, but I see those guys I maybe wink mirror the wink back to me and we continue to talking and it works out, so I think it's a great use of mirrors."(Michael, s.5, l.6-8)

6.6 Lyd

En anden affordence vi oplevede i verdenerne er lyden. I sammenspil med VR-headset eller højttalere har lyden i verdenerne indflydelse på stemningen og hvordan folk agerer i verden. Lyduniverset kan f.eks. bestå af regn, fuglelyde eller blæst hvis man er i en udendørs verden. I Black Cat var lyden med til at skabe en lounge stemning, hvor man gik rundt og socialiserede med folk. Desuden bliver lyden også oplevet via Spatial Audio, så man får en fornemmelse af at være i en verden/rum hvor lyde kommer for forskellige retninger og kan navigere efter hvor lyde kommer fra.

6.7 At tage kontakt

Udover at de forskellige objekter og temaer i verdenerne inviterer til social interaktion, har vi også oplevet at der på VRChat er andre sociale normer, som har betydning for hvordan man kommer i kontakt med fremmede.

I den fysiske verden føler vi at der er sociale normer som kan gøre det svært at interagere og kommunikere med fremmede mennesker hvor vi på VRChat oplever at det er tiltænkt at man skal møde nye folk derfor mere acceptabelt at opsøge kontakt hos fremmede.

Eksempelvis har vi oplevet at man i VRChat kan opsøge kontakt ved at stille sig tæt på en gruppe fremmede mennesker, hvor at det i den fysiske verden ville bryde den sociale norm.

“Jeg hoppede ind i verdenen “The Black Cat”, hvor jeg så en gruppe af mennesker høre musik og og hvor den ene freestyle-rappede. Jeg stod og lyttede med til hvad der blev rappet og komplementerede efterfølgende hans freestyle-rap og vi snakkede om forskellige musikkunstnere i gruppen.” (Wassim, s.3, l. 17-20)

Joshua havde også nogle lignende oplevelser:

“Uhm, judging the room and the atmosphere I think it's hard for me to discover or at least join a group of people since I don't I have to listen to them and maybe know what they are talking about so that's how that's how usually us those who attend the rooms we just listen to them and then we start talking about it so we can join it in the convo.” (Joshua, s.5, l.5- 8)

“I must say it's really fun actually mostly I am just going to people and listen, like the cat did just standing there listening they will even maybe say something to my avatar or ask a question to me”. (Michael, s. 1, l. 27-29)

Vi oplevede at det nogle gange kunne være svært at deltage i en samtale med en gruppe af mennesker, hvis samtaleemnet var internt.

“Der var nogle gange fandt jeg det svært at interagere med andre brugere fordi, at jeg ikke vil forstyrre den samtale som de allerede var i gang med. Grunden til dette var at jeg mente at det ville være uhøfligt at gøre lige netop dette. Derfor fortrak jeg at tale med nogle som heller ikke havde formåede at starte en samtale.” (Anton, s. 5, l. 1-4)

Vores oplevelser af sociale interaktioner i VRChat er, at betydningen af faktorer som normalt spiller en stor rolle i den fysiske verden, bliver reduceret på VRChat. Ens fysiske udseende bliver ikke vist frem, og den sociale status man har i den fysiske verden, bliver ikke taget med ind i VRChat. Det eneste man oplever, er avataren og stemmen.

Dette kan være med til at forstærke oplevelsen af individets personlighed. Dette fremhæves også af Michael og efterfølgende af Joshua:

“I think in the real world you can faster get outcasted and just let's say you know you know the person maybe you have talked to them but not that much but there will always be somebody who back talking away or something not always but mostly because that's how it is and people will always go how you looking at stuff and that's also but in VR you're... you're anonymous most of the time so you have an avatar who doesn't look like your real life and nobody knows here it's a great thing about the Internet you can be what you want.” - (Michael, s. 4, l. 3-8)

“Well as an introvert yeah I can really express a lot since my real face isn't showing and it's just an avatar that's me so I can really say whatever I want just like you know social media and everything so yeah I guess I'm more talkative in like VRChat than in real life.” - (Joshua, s. 4, l. 21-23)

6.8 Betydning af samtaler

Interviewpersonerne, Michael og Joshua, har forskellige forhold til hvad disse sociale interaktioner betyder for dem. Joshua forklarer at det for ham har en oplivende effekt at kunne interagere med andre mennesker på VRChat:

“Well, it's actually (...) How do I put this? Enlivening like really knowing that there are people who feel the same way who like the same things that you do, and you just really bring up... or express myself and everything, since knowing that I'm an introvert and I want to talk to other people aside from my family at home (...)” (Joshua, s. 3, l. 16-20)

Michael oplever at folk er bedre til at lytte på VRChat, end de er i den virkelige verden:

“But most of them you can really talk to them they will actually listen” (Michael, s. 3, l. 10-11)

“And I appreciated that stuff, and it's really, it's... you just have to listen to the people. I think that's a big problem that we have in real life then that's more helpful that (it) is in your VRChat.” (Michael, s. 3, l. 33-35)

Michael oplever også at samtalerne er meningsfulde for ham:

“Obviously, they are meaningful (...) there's things like people have shared me their opinions and I will tell them my opinion so it's also nice thing, because every person has their different opinions, and just people even telling me some stuff which I could better in myself this also great because you can and improving yourself and this is really good in here.” (Michael, s.4, l. 16-20)

6.9 Avatar

Udover den virtuelle verden og dens objekter, så spiller avatarer også en stor rolle i forhold til oplevelsen af social interaktion på VRChat. Som tidligere nævnt, sker der på VRChat en reduktion af de elementer vi normalt danner vores førstehåndsindtryk af (udseende og social status) og det er i stedet avataren som er det første man møder.

Ud fra vores observationer og interviews, har vi oplevet hvordan avatarernes multistabilitet kom til udtryk ved at de forskellige brugere brugte deres avatar forskelligt.

I gruppen havde for forskellige forhold til brug af avatar. Fra start af brugte Anton en robot-avatar og skiftede meget sjældent. Morten og Wassim havde også en personlig foretrukken avatar (Wassim brugte en Kylo Ren avatar fra Star War og Morten brugte en “spejder ræv”) men i visse situationer skiftede de.

“Med hensyn til min mening om avatarene, så ændrede jeg ikke min til noget specielt jeg valgte bare at bruge den jeg havde valgt fra begyndelsen. Grunden til at jeg gjorde dette var fordi at jeg ikke rigtig så VRChat som noget der skulle nydes, men mere som noget der skulle forstås. Noget der skulle dissekeres og undersøges. Desuden så virker det ikke rigtig som den bedste beslutning at bedømme andre brugere på hvordan de vælger at se ud efter min mening.” (Anton, s. 5, l. 5-10)

Morten og Wassim oplevede at når de skulle ud og møde nye folk og lave interviews, så foretrak de at bruge deres personlige avatar. Vi har senere snakket om at det skyldtes at man gerne ville fremstå mere neutral og seriøs, fremfor at være en skør eller fjollet avatar.

“Da lavede vores interviews gerne ville vi gerne være i interviewrollen. Det ville være mærkeligt skulle lave noget seriøst arbejde imens man havde en Lego-mand eller let påklædt anime figur som avatar.”
(Morten, s.2, l. 14-16)

Morten og Wassim downloadede begge en “bikini Pepe”-avatar, som er en kvindelig udgave af Pepe the frog (kendt meme/internet karakter) iklædt bikini. Vi oplevede hurtigt at det var unaturligt at være sig selv i “bikini Pepe” når man skulle møde fremmede brugere.

“Ved brug af bikini Pepe blev det ofte en mere useriøs og fjollet samtale der blev etableret. På et tidspunkt mødte vi en bruger på 14 år. Efter mødet snakkede vi om at det ville være svært opbygge en ærlig relation og være sig selv over for personen imens man var iført en let påklædt avatar.” (Morten, s. 2, l.33-35)

Derudover kunne det også give en uønsket form for opmærksomhed, ved at man blev seksualiseret på grund af sin kvindelige letpåkledte avatar. Joshua gav os et lignende eksempel på hvordan avataren kunne bruges til at tiltrække en specifik form for opmærksomhed. Han brugte en avatar der hed Bongo Cat, som også er en kendt meme-karakter. Grunden til at han brugte Bongo Cat var at den tiltrak positiv opmærksomhed fra andre brugere:

“The avatar I'm using is the famous Bongo Cat and I use it to talk to people so and then they usually approach me, and I guess pad me on the head since I'm like adorable and all that” (Joshua, s. 2, l.9-10)

Derudover mener han også at det kan være en god samtale starter:

“...and talk about let's say cats as you know I'm a cat and all that. And then That's when I expound the bobble and then we can talk about other topics related to it. Like, we play games that are related to cats, they maybe own a cat a home in real life”. (Joshua, s. 2, l.19.21)

7. Diskussion

Vi vil indledningsvis tage fat i begrebet “alone together” som Sherry Turkle præsenterer i hendes TED-TALK foredrag, for at diskutere betydning af begrebet, og hvordan det relaterer sig til VRChat og den måde man socialiserer på platformen. Når Turkle bruger begrebet “Alone Together” taler hun om et fænomen hun har observeret, hvor kommunikationsteknologi er med til at ændre vores måde at være sammen på.

“We're getting used to a new way of being alone together. People want to be with each other, but also elsewhere — connected to all the different places they want to be. People want to customize their lives.” (Turkle, 2012, 4:12)

Hun giver flere eksempler på hvordan vi på trods af at være samlet i den fysiske verden, stadig er alene i hinandens selskab. Eksempelvis fortæller hun om hendes datter, som er sammen med sine veninder, imens de alle sammen er på telefonen og ikke taler med hinanden. Dette mener hun kan have negative konsekvenser for os som individer, da det at have med samtaler med andre, lære os at have samtaler med os selv – vi selvreflekterer og lærer os selv af kende igennem vores samtaler.

“So, a flight from conversation can really matter because it can compromise our capacity for self-reflection. For kids growing up, that skill is the bedrock of development.” (Turkle, 2012, 8:30)

Når det er vi er “alone together” ved at bruge kommunikationsteknologi ændrer det både hvordan vi er og hvem vi er

“And what I've found is that our little devices, those little devices in our pockets, are so psychologically powerful that they don't only change what we do, they change who we are.” (Turkle, 2012, 2:34)

Ifølge Turkle skyldes denne udvikling at kommunikationsteknologi:

- Giver os mulighed for, at rette vores opmærksomhed hvorhen vi vil.
- Giver os følelsen af, at vi altid kan blive hørt.
- Sørger for at vi aldrig er alene.

7.1 At lytte

“Over and over I hear, “I would rather text than talk.” And what I’m seeing is that people get so used to being short-changed out of real conversation, so used to getting by with less, that they’ve become almost willing to dispense with people altogether. So for example, many people share with me this wish, that some day a more advanced version of Siri, the digital assistant on Apple’s iPhone, will be more like a best friend, someone who will listen when others won’t. I believe this wish reflects a painful truth that I’ve learned in the past 15 years. That feeling that no one is listening to me is very important in our relationships with technology. That’s why it’s so appealing to have a Facebook page or a Twitter feed — so many automatic listeners. And the feeling that no one is listening to me makes us want to spend time with machines that seem to care about us.” (Turkle, 2012, 9:01)

I citatet ovenfor beskriver Turkle en tendens hun har observeret, med at folk hellere vil *skrive* med hinanden fremfor at *tale*. Det er nået drastisk punkt hvor man næsten vil undgå at menneskelige samtaler. I takt med at vi i større grad kommunikerer på tekst igennem kommunikationsteknologi, fremfor at have en samtale, får vi en følelse af at vi ikke bliver hørt.

Vi har erfaret igennem vores observationer og interviews, at man på VRChat indgår i interaktion med andre brugere hvor at man netop oplever at blive hørt.

“But most of them you can really talk to them they will actually listen” - (Michael, s.3, l. 10-12)

Dette mener vi kan skyldes at man er mere til stede på VRChat på grund af den indlevelse der opstår når man bruger VRChat med VR-udstyr (og i mindre grad PC). Den virtuelle verden man befinder sig i forstærkes, imens at den fysiske verden og andre kommunikationsteknologier reduceres. Man har altså ikke lige så let ved at rette opmærksomheden væk.

“And I believe it’s because technology appeals to us most where we are most vulnerable. And we are vulnerable. We’re lonely, but we’re afraid of intimacy.” (Turkle, 2012, 12:11)

Dette udsagn fra Turkle beskriver at vi er sårbare, og at vi er bange for intimitet. Som et resultat af dette, er vi mindre tilbøjelige til at tale med hinanden om emner, som står os nært og viser vores

sårbarhed. Man kan diskutere om VRChat tillader mere åbenhed, da anonymitet i VRChat, kan skjule ens fysiske udseende og sociale status. Vi har oplevet at dette giver mulighed for at åbne mere op om intime og sårbare emner. Det kan sammenlignes med skriftestolen som man kender det fra den katolske kirke, hvor man anonymt fortæller en præst om sine synder. På samme måde har vi oplevet at anonymiteten kan gøre det lettere for VRChat-brugere at åbne sig op, da man ikke blotter sig ved at vise sit udseende og sociale status.

7.2 Forskel på tale og tekst

“When I ask people “What’s wrong with having a conversation?” People say, “I’ll tell you what’s wrong with having a conversation. It takes place in real time, and you can’t control what you’re going to say.” So that’s the bottom line.” (Turkle, 2012, 6:27)

Hun oplever at mange har svært ved at tale med andre, da man netop ikke altid har kontrol over hvad man siger da det foregår i realtid. For at undgå dette, fortrækker mange at skrive beskeder, da man kan lettere kontrollere hvordan man fremstår på skrift. Det er et problem mener Turkle, da det er igennem fejl, at man viser sit sande jeg over for andre.

“it’s when we stumble or hesitate or lose our words that we reveal ourselves to each other.” (Turkle, 2012, 17:01)

I VRChat kommunikerer man med hinanden via tale, og derfor fremstår man mere autentisk, i modsætning til andre kommunikationsteknologier. Samtalerne er mere ufiltreret og man kan fremstå mere fejlbarlig. Dette har vi også oplevet undervejs i vores interviews og andre interaktioner med VRChat-brugere, og det har tilføjet til oplevelsen af, at man interagerer med andet menneske, på samme vis som man ville gøre i en normal samtale.

7.3 Meta og social VR’s rolle i fremtiden

I vores problemfeltet gav vi udtryk for at kommunikationsteknologier har indflydelse på, hvordan vi socialiserer og kommunikerer med hinanden, og at metaverse platforme kunne være næste skridt i

denne udvikling. Vi har i løbet af diskussionen, givet forskellige eksempler på hvordan VRChat former vores måde at socialisere og kommunikere.

Vi nævnte også i problemfeltet at Metas visioner om at skabe en metaverse platform. På nuværende tidspunkt er det stadig uvist hvordan denne platform vil udforme sig. Men baseret på Metas andre platforme, Facebook og Instagram, kan man måske forvente at ens udseende eller sociale status vil fremhæves (forstærkes) i modsætning til på VRChat, hvor disse elementer er reduceret. Hvis de netværk man har på Facebook eller Instagram vil blive videreført til ens Meta profil, vil man ikke have den samme mulighed for anonymitet.

8.Konklusion

VR-udstyret spiller en vigtig rolle i brugerens oplevelse, ved at give mental og fysisk indlevelse i den virtuelle verden. Herved forstærkes den virtuelle verden, imens den fysiske verden reduceres. Dette kan give resultater i at folk er mere til stede i samtaler og derfor lytter mere til hinanden.

Det kan konkluderes, at de virtuelle objekter og verdener i VRChat har indflydelse på de sociale interaktioner, ved at de igennem temaer og aktiviteter opbygger stemninger og inviterer til forskellige måder, at interagere med andre brugere.

På VRChat er brugerens fysiske udseende og sociale status reduceret og dette kan medføre at personligheden forstærkes. Anonymitet på VRChat kan have den effekt, at man er mere komfortabel med at dele ud om sig selv, da anonymitet giver frihed til at handle uden frygten for sociale konsekvenser og fordømmelse.

Vi mener også at avataren spiller en vigtig rolle i VRChat, fordi at den tillader brugeren at udtrykke sig selv og kan have betydning for hvilke emner eller typer af samtaler man har med de andre brugere. Derudover er avataren også med til at mediere oplevelsen af de virtuelle verdener, igennem de begrænsninger og muligheder den tillader i forhold til interaktion med verden, objekter og brugere.

Vi kan konkludere at VRChat adskiller sig fra de andre kommunikationsteknologier, som Turkle tager udgangspunkt i. For det første er VRChat centreret omkring kommunikation igennem tale, fremfor kommunikation på skrift. I følge Turkle fremstår vi for den person vi er, da vi ikke har mulighed for at kontrollere hvordan vi formulere og udtrykker os, når vi kommunikerer i VRChat. Turkle pointerer endvidere at vi igennem samtaler lærer at tale med os selv og selvreflekterer, hvilket er vigtigt i forhold til personlig udvikling. Da VRChats kommunikation foregår igennem tale, oplever vi de samtaler med andre, som kan hjælpe med at styrke evnen til at selvreflektere og øge personlig udvikling.

Bibliografi

Chang, H. (2016). Chapter 3, Individual and Collaborativ Autoetnographic as Method: A Social Scientist Perspectiv. I S. H. Jones, T. Adams, & C. Ellis, *Handbook of Autoethnography* (s. 107-122). Routledge.

Jørgensen, N. (2020). Digital signatur. En eksemplarisk analyse af en teknologis indre mekanismer og processor. s. 1-59.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterView, Introduktion til et håndværk 2. udgave*. Hans Reitzel forlag.

Merriam Webster. (30. Oktober 2021). Hentet fra Merriam Webster: <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/meaning-of-metaverse>

Meta. (28. Oktober 2021). Hentet fra About.fb.com:
<https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/>

Norman, D. A. (1999). *Affordances, Conventions and Designs* .

Oleson, F., Bille, M., & Riis, S. (Under udgivelse). *Postfænomenologi*.

Rosenberger, R., verbeek, & Verbeek, P. P. (2015). *A Field Guide To Postphenomenology, Postphenomenological Investigations: Essay on Human-Technology Relations*. Lexington Books.

Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2019). *Understanding Virtuel Reality; Interface, Application, and Design (2nd)*. Morgan Kaufman.

Turkle, S. (12. Februar 2012). "*Connected, but alone?*". Hentet fra TED:
https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone#t-1167894

VRChat. (u.d.). Hentet fra <https://hello.vrchat.com/>