

C-projekt  
Journalistik och multimedia  
VT 2007  
Södertörns högskola  
Slutseminarium 070528

Elina Hasslund och Matilda Wiechel  
Examinator: Karin Stigbrand  
Handledare: Ville Carlström  
Antal tecken: 46973

# Second Life

– en förlängning av verkligheten

Vad är Second Life? En värld på Internet som fungerar likt ett socialt nätverk men till skillnad från andra virtuella världar är det inte ett spel. Det är en förlängning av verkligheten. Man vinner ingenting i Second Life, förutom nya bekantskaper och fascinerande upplevelser i en vacker tredimensionell miljö. Den uppdaterade versionen av Internet har suddat ut gränserna mellan användare och producent. Second Life är ett resultat av samspelet mellan virtuell värld och verklighet. Den virtuella världens genombrott på webben är här.

# Innehållsförteckning

<b>Överingress</b> (537 tecken)	s. 1
<b>Faktaartikel</b> ”Second Life – En förlängning av verkligheten” (7 292 tecken)	s. 3-6
<b>Reportage</b> “En resa genom skärmen” (8 724 tecken)	s. 7-11
<b>Reportage</b> ”Enmansshow i garderoben” (5 726 tecken)	s. 12-15
<b>Faktaartikel</b> ”En virtuell lärandespiral” (9 112 tecken)	s. 16-20
<b>Personporträtt</b> ”Kungen av det andra Sverige” (6 677 tecken)	s. 21-24
<b>Krönika</b> ”Det finns inget som heter virtuell våldtäkt” (5 293 tecken)	s. 25-27
<b>Arbetsrapport</b> (3 612 tecken)	s. 28-30
<b>Källförteckning</b>	s. 31

# Second Life

## - En förlängning av verkligheten

**Second Life har vuxit enormt under kort tid** och börjar likna den fysiska världen allt mer och finesserna likaså. Alla användare representeras av en avatar. Avatarerna kan ta del av, samt vara med och påverka utvecklingen genom att köpa mark, bygga virtuella objekt och göra affärer. Second Life är ett nytt sätt att umgås, en plats för alla, oavsett intresse.

**Omvärldsbevakningen gäller inte** längre bara den fysiska världen utan även den virtuella måste bevakas och analyseras. Inte minst av ekonomiska anledningar eftersom den virtuella världen har en egen valuta och en omsättning på 1,5 miljarder amerikanska dollar per dygn. Företag och organisationer har börjat etablera sig i Second Life och använder den virtuella verkligheten som en ny kommunikationskanal. Varje dygn byggs och tillverkas saker i Second Life motsvarande flera tusen heltidsanställda programmerare.

Här har fysiska lagarna upphävts och de arkitektoniska möjligheterna är oändliga. Vissa pratar om en möjlighet till ett nytt kreativt seende.

**Stora företag etablerar sig.** Det amerikanska analysföretaget Gartner hävdar i en färsk undersökning att minst 80 % av alla Internetanvändare kommer att använda sig av virtuella världar om fem år. Gartner råder dock stora företag att inte investera allt för stora summor tills den virtuella utvecklingen är mer stabiliserad. Ingen av bolagen har hittills lyckats skapa en lönsam säljkanal, även om vissa är på god väg.

IBM är det företag som har lyckats bäst med sin etablering hittills. De satsar stort och har i dag två öar med massvis av innehåll och projekt.

Nyhetsbyrån Reuters tror också på utvecklingen och har startat, Reuters Second News Center, som är en särskild nyhetstjänst för invånarna. På så sätt uppdateras avatarerna dagligen om vad som sker i Second Life.

40 000 – 1 miljon US dollar kostar det för företag att etablera sig i Second Life. Allt beror på var man väljer att synas.

**Svenska företag i Second Life.** I juni klipper Carl Bildts avatar bandet för att inviga ”House of Sweden”, Svenska Institutets filial i Second Life. Ambassaden kommer vara Sveriges länk mellan det virtuella och verkliga livet i hopp om att attrahera en ung selektiv målgrupp.

Tidningen SydSvenskan har en egen ö, SydSverige, i Second Life. Än så länge står ön utan innehåll och liknar mest en enda stor byggarbetsplats. Uppbyggnaden sker stegvis men i framtiden kommer ön bestå av byggnader och kontor för representanter från SydSvenskan, samt andra företag som är intresserade av att synas på platsen.

**PR- byrån Tactiq** arbetar med marknadsföring och affärsutveckling. I första hand fokuserar de på företag i den verkliga världen. Men eftersom Second Life är ett nytt sätt att möta konsumenten, så väljer allt fler företag att synas i den virtuella världen. Tactiq samarbetar nu med musikgrupper och företag som är intresserade av olika projekt i Second Life. Det senaste arrangemanget var en konsert för technogruppen Long Range som streamades ut på tio olika öar och blev en succé.

**Virtuella artister.** Second Life har stor potential för nya artister när det gäller att föra samman musiker och lyssnare. Här finns möjlighet att spela live, prata med varandra i realtid och se varandra. Musiker med uppkoppling men utan större publik har länge gett spelningar i Second life. För dessa artister är Second Life en viktig marknadsföringskanal precis som andra stora communitys som My Space eller videosajten Youtube. På My Space kan man lägga upp fyra låtar av skiftande kvalitet och en textpresentation med bild. Second Life är framtiden just nu, med oändliga möjligheter för artister.

**Digitala märkeskläder.** American Apparel, Nike, Adidas och Levis är några av de digitala märkeskläder som säljs i butikerna i Second Life. Digitala märkeskläder är dyrt precis som i verkliga livet. En tröja från American Apparel betalas med riktiga pengar och är inget fysiskt, utan ett digitalt plagg som din avatar bär.

**Alkohol och narkotika.** Det är fullt möjligt för avatarer att dricka alkohol och använda sig utav visuella droger. Den digitala berusningen sker i form av suddig bildskärm och ett skript som gör att avataren beter sig lite mer okontrollerat än vanligt.

**Sex i Second Life.** Alla invånare i Second Life är födda könlösa. Som användare skapar man sin avatar som man eller kvinna – men utan kön. Det får man köpa till. Könsorgan är endast

behövt om man vill utföra någon form av sexuell aktivitet med en annan avatar, vilket är vanligt förekommande. Könsorgan säljs i stora varuhus och precis som allting annat är det inte gratis.

Ju finare kön, desto mer kostar det. Men för att kunna ha en sexuell relation räcker det inte med ett kön, även ett skript behövs. Prisklasserna varierar även här, beroende på hur användaren vill utöva den sexuella akten. När avataren införskaffat de skript som fordras går det att utöva grafisk sex med chatten som kommunikationsmedel. Att ligga sked i soffan, kyssas eller hålla varandra i handen är andra varianter av skript för närhet.

**Hur stort kan det bli?** Antalet Second Life användare beräknas vara över 6,5 miljoner. Antalet ”aktiva invånare” är svårare att bestämma, men det är sällan fler än 50 000 inloggade samtidigt. Många människor läser om den virtuella världen och finner den intresseväckande. De loggar in och inspekterar, men blir aldrig aktiva användare. Ytterligare många av dessa är journalister och företag som finns där för att bevaka framtidens virtuella mötesplats.

Det är lätt att skapa en avatar och du kan forma hur många virtuella identiteter du vill. Något som gör den gällande siffran på världens antal invånare lite osäker. Hur många som har en handfull alter egon syns inte i statistiken, inte heller hur många som är ”engångs användare”. Det vill säga de som testat att ha en avatar, men som inte använt den.

**Linden Labs** i San Francisco startade år 1999. Idén var att experimentera med 3D- animationer, formge landskap och bygga en värld kring dem. Resultatet blev fyra år Second Life senare.

Inspirationen har hämtats från science fiction- romanen ”Snow crash” av Neil Stephenson. Från början var den virtuella världen tänkt som ett spel med snabba belöningar, men konceptet ändrades allt eftersom. Second Life har vuxit explosionsartat sedan 2003 och har problem med att få kapaciteten att klara av all tung grafik. Som det är nu kan alla vara med att påverka genom att designa med hjälp av gränssnitt direkt i Second Life.

**En tänkbar konsekvens i framtiden** är att den stora massan tröttnar. Att Second Life slutar som en modefluga med kort utgångsdatum. Med för många användare och få servrar finns det risk att trycket blir för hårt. Den långsamma kapaciteten som existerar i dagsläget medför en osäker framtid.

## Faktaruta

Antal invånare (avatarer): Cirka 6,5 miljoner

Antal aktiva: Cirka 2,5 miljoner

Antal inloggade de senaste 30 dagarna: 1 miljon

Valuta: 1 UD dollar = 280 Linden Dollar

Växling: Linden Dollar är direkt konverterbar med US dollar

Omsättning: Drygt 10 miljoner om dygnet.

Ägare: Linden Labs: [www.lindenlabs.com](http://www.lindenlabs.com)

Åldersgräns: 18år

Källa: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)

2007-05-20

**Elina Hasslund**

# En resa genom skärmen



Barncancerfondens välgörenhetskonsert

Foto: Matilda Meili

**I den virtuella världen Second Life kan du resa runt jorden och uppleva nya platser på bara några minuter. Från en välgörenhetsgala i den svenska vårsolen till en tropisk solnedgång i Hawaii. Endast fantasin sätter gränserna.**

**“Skänk pengar, annars kommer barnen med cancer aldrig förlåta dig”**

Textremsan i skrikande gul lyser över våra huvuden. Insamlingsbössor finns på bägge sidor av den nybyggda scenen som står med ryggen mot havet där den ger sina åskådare en naturskön vy. Skymningsljuset är orange över grässlätten och vattnet.

Månen är på väg att ta ett bad.

Det är kväll på ön Second Sweden och jag njuter av något så unikt som en utomhuskonsert som inte påverkas av vädret. Barncancerfonden har sin första virtuella välgörenhetsgala i Second Life. Ön är gjord som ett svenskt landskap med granskog, björkar och gräsmattor. En stor dalahäst poserar centralt på ön och representerar ett Sverige som känns avlägset här bland alla artificiella färger och figurer.



**Kvällens första artist** Natalie Moody gör entré på scenen. Hon är ett skolexempel på en Second Life produkt. I den virtuella världen är hon en fullbokad sångerska/låtskrivare. I verkligheten är hon student och drömmer om ett genombrott även i den vanliga världen. I mörkblå långkjol och korsett med guldbroderier håller hon en klassiskt utformad gitarr och sjunger med melankolisk stämma. På scenen står en stor flygel och högtalare är uppriggade längs kortsidorna. Båda är där för syns skull eftersom Natalie själv sitter hemma i sitt vardagsrum. Med en mick och en gitarr sjunger hon direktsänt live för oss, troligtvis i mjukisbyxor.

– Vad roligt att så många är här. Alla pengar vi får in ikväll går till barncancerfonden. Glöm inte att donera!

Mellansnacket och presentationerna hackar och är osynkroniserade. Jag saknar artisternas mimik och kroppsspråk. Närvaron av andra avatarer gör upplevelsen. Det är spännande att se dem teleportera sig och falla ned från himlen lite här och var för att sedan flyga iväg igen. Framför scenen börjar det bli fullsatt, en informationsruta poppar upp och berättar att det är över hundra avatarer på plats.

**Skaran skruvar på sig**, folk dansar eller sitter i klungor på gräsmattan.

En del hänger med huvudet och ser ut som de kräks. Ganska likt en riktig konsert. Skylten ovanför dessas huvuden anger statusen ”*away*”, som innebär att de inte rörts på en stund. Ovanför scenområdet en bit upp i luften hänger en zeppelinare med barncancerfondens logga på. På den ser jag siluetten av en mansfigur som har hittat kvällens bästa ståplats.

Natalie Moody sjunger svenska barnsånger. Spridda applåder och tafatta visslingar efter varje låt gör henne missnöjd med publikens engagemang och efter ett par framträdanden säger hon ifrån i micken.

– Ni som är här ikväll, kom igen och var med lite är ni snälla!

Jag förstår henne. Utan den kontakt som vanligtvis uppstår mellan publik och artist under en spelning är handklappningarna och visslingarna det enda hon kan förlita sig på.

– Annars kan ni väl lämna plats så att några av de som vill kan bli insläppta, det är fullt och många har nekats inträde.

Ändå doneras det för fulla muggar och tackmeddelanden till givarna poppar ideligen upp i chatrutan. Vid kvällens slut har det samlats in över 10 000 kronor.

**Några timmar senare** står den i verkliga världen väl etablerade dj:n Cari Lekebusch bakom skivspelarna på scenen. Hans virtuella jag är inte helt olikt den verkliga versionen. På gräsmattan släpper avatarerna loss i den orangebruna natten och dansen känns självklar till de elektroniska ljudslingorna.

Jag vill också dansa! Mitt virtuella jag har problem med att röra sig och måste backa och gå om hela tiden. Jag påminner mest om en gaffeltruck i mitt rörelsemönster och undrar oroad hur det ska gå. Piltangenterna är mer svårmanövrerade än den tv-spel kontroll jag är van att styra digitala rörelser med. Mitt Real Life jag blir irriterad på min avatar för att den är så klumpig. Jag går in i folk och har svårt att ta lagom många steg eller ens att hålla rätt kurs.

Istället flyger jag upp och hänger i luften en bit ovanför de andra ett tag. En man med stora vingar, vitt skägg och svart läderoutfit kommer och hänger bredvid mig en stund. Vi skulle kunna prata med varandra. Det gör vi inte. Känns nästan lite fint.

**Blå bollar på dansgolvet** indikerar att de har något med saken att göra och jag klickar tills mitt virtuella jag intagit alla standardposer i registret utom dans och jag sitter på rumpan mitt bland alla dansande och känner mig dum.

Någon har uppmärksammat detta och ger mig instruktioner via den allmänna chatten.

AHA. Jag dansar. Nej! Jag dansar i luften! Koreografin består av en serie danssteg som upprepas i cykler. Det finns några olika vilket ger en dansgolvsupplevelse där de dansande har samma flyt. Min avatar har roligt och synkroniserar sina rörelser med ett gäng andra pixelvarelser. Killen jag dansar med är snygg. Han ser ut som någon som jag skulle relatera till som snygg i verkligheten. Jag undrar vilka människorna bakom mina nya vänner är.

**Efter efterfesten vill jag utforska världen.** Men många av mina drömresemål är inte som jag hade tänkt. Amsterdam, New York, London, Tokyo och flera av mina favoritparadisöar är alla skapade som fristäder för sex eller spel.

Jag landar i ett stort köpcentrum i Amsterdam. Det påminner om det verkliga Bangkoks gigantiska köpcenter och här är många av butikerna till uthyrning. När jag landar inser jag att jag är i minoritet som har kläder på mig. Det känns inte det minsta laddat. Ett par ägnar sig åt någon slags vågad akt på en dubbelsäng som står uppslängd mitt i landskapet.

Den virtuella nakenheten är trubbig och inte speciellt utförlig. Det känns allt annat än fantasieggande. Jag får en känsla av att duscha i badhuset med nakna okända i läskig lysrörelsbelysning.

När en stor kvadratisk muskulös mansavatar kommer fram till mig så flyger jag därifrån innan hans nyköpta 90-graders vinklade fallos hinner komma för nära.

**En ko står staty istället för dalahästen** på den brasilianska ön Ilha Brasil.

Här avslöjar träd och buskar av den mer tropiska sorten att jag har kommit till varmare breddgrader. Folk är somrigt klädda, många har bikini till sina slappa surfshorts och sandaler.

En ring av fascinerade avatarer har samlats kring två capoiara utövare. De har ett varsitt svärd och utför de koreografiska kampsportsrörelserna med smidighet.

Avatarer ler inte så mycket men alla verkar vara glada här.

– Muito bom! Ropar någon.

– Yeeeeeeaaaaawwwww! Blir svaret.

Capoieramannen har bar tatuerad överkropp och snusnäsduk på huvudet för att hålla sina dreadlocks på plats. Hans partner har långa flätor och kamouflagebyxor. De ser levande ut när de rör sig i sitt välgjorda skript.

Precis som i det riktiga Brasilien får jag som kvinna spontan uppskattning av förbipasserande män. Flirtiga kommentarer poppar upp i chatten men den slangiga varianten av brasiliansk portugisiska är svår att förstå. Jag försöker tyda ett meddelande men är inte så snabb. Min charmör muttrar något surt när jag inte hinner svara och går vidare till nästa tjej.

**Second Life sover aldrig.** Kontorstid på en kontinent betyder kvällstid på en annan.

Det börjar bli läge för lite frid. Jag teleporterar mig till ön Hawaii eftersom jag har hört att de har en otroligt vacker soluppgång. Lyxiga strandvillor växer fram under mig när jag flyger fram över ön. En sak som är konstant störande i Second Life är att världen aldrig verkar hinna med. Den byggs upp under eller efter mig hela tiden. En strand verkar vara tom, jag flyger mot den och krockar med en husvägg som inte stod där för två sekunder sedan. Så är det hela tiden.

Konstigt nog verkar virtuella paradiser ha samma exploateringsproblem som de verkliga. Här finns nästan ingen obebyggd sandstrand. Istället för pittorska små bungalows står här stora husbyggen uppradade bredvid varandra.

Ändå är det helt tomt på andra varelser. Jag flyger planlöst omkring och det är lätt att känna sig ensam.

**Vågorna slår mot strandkanten** och gör bekanta harmoniska vågljud. En bit ut från en udde ser jag den. Fenan som skär genom vattnet och en mörkare grå kropp under. Den simmar i cirklar och det klara vattnet gör den lätt att följa med blicken. Vad händer om jag trycker på ”stop flying” kommandot. Uppåten av en haj i Second Life? Tre sekunder senare ser jag den underifrån. Jag står på havsbotten och kan inte simma. Hajen är en delfin. Inte det minsta intresserad av mig. Prata kan den inte heller. Jag hittar en övergiven brasa på stranden och slår mig ned. En eka ligger uppslängd i sanden en bit bort med årorna snyggt i kors över kölen. Solen är på väg upp.

**Matilda Wiechel**

# Enmansshow i garderoben



Magnus Betnér inleder showen.

Foto: Johan Hedström

**Magnus Betnér stiger in i garderoben i en lägenhet i Uppsala där han kommer att fördriva tiden den närmsta halvtimmen. Garderoben är kvällens scen. På skrivbordet står en blänkande vit Macintosh utrustning som ger en behaglig kontrast till det lätta möblemanget. Ett slitet skrivbord med tillhörande stol är det enda som får plats, men också det enda som behövs. Med ett glas starkt, svart kaffe och en mikrofon börjar han showen. Ensam.**

\*\*\*

**Jag vaknar utanför en stor butik i ett grönt landskap** och har ingen aning om var jag befinner mig. Lite småstressad teleporterar jag mig över till ön Second Sweden där det nalkas galapremiär. Efter några sekunder landar jag utanför en hög vacker byggnad med väldetaljerad fasad och stora, ljusa fönster. Byggnaden påminner om Berns salonger i Stockholm, och mycket riktigt visar det sig att inspirationen kommer därifrån. ”Välkommen till Berns lokal” står det på en skylt. Jag är framme.

- Hej och välkommen!, säger en man i rutig utstyrsel. Han har kritvit hud, blå utsmetad ögonskugga och lustigt hår format i röd tuppkam.

Det visar sig vara Johan Howard. En av grundarna till ön Second Sweden.

**Röda mattan är utrullad** och folk strömmar in. Vissa åker flygande rullstol, andra springer. Jag går in i rask takt. Väl inne är lokalen inte allt för stor. Det är högt i tak och jag flyger upp till balkongen för att få bättre sikt över publiken. Det är blandad kompott. Ingen avatar är den andre lik, men alla finns på plats av samma anledning. Nämligen för att se komikern Magnus Betnérs första föreställning i Second Life.

Jag rättar till min lila tröja. Passar samtidigt på att göra några andra kroppsliga ingrepp. Färga håret, förminska läpparna och förlänga kroppen går på några minuter. Som en slank brunett med långa ben och smal midja känner jag mig redo för kvällen.



Berns lokal är full av lyriska Betnérs fans.

Foto: Elina Benelli

**Klockan närmar sig 21** och dörrarna stängs. Det är fullt hus och minst 70 avatarer finns på plats. Jag flyger ner från balkongen och ställer mig bredvid en kortväxt, rund farbror i blåställ. Med jämna mellanrum gräver han i högerfickan och upp medföljer en brun påse. Han tar en klunk och jag förstår med en gång att den innehåller alkohol.

Strålkastarna lyser upp den stora scenen och där står han. Den arga komikern Magnus Betnér.

- Tack gode gud för att ni är här, säger han och höjer händerna mot publiken. Tack gode gud är även ett humorprogram och faktiskt det enda humorprogram i Sverige som är improviserat. Resten är manus. Men ikväll har jag inget manus, utan tänker snacka om all möjligt skit.

**Magnus Betnérs avatar är lik hans mänskliga jag.** Han är kort, tunn och ledigt klädd även i Second Life. Kvällen till ära ser han ut som vanligt. En vit t-shirt och ljusa jeans. Även fast det är hans avatar som står på scenen lyser hans självförtroende och attityd igenom. Hans förmåga att betona meningar är hans största redskap för att skapa närvaro i Second Life. Han lämnar inte en själ oberörd.

- Ett ämne som gör mig illa till mods är de såkallade kallade "kändisarna" som syns i alla tv-program och på första sidan av Aftonbladet. Dessa människor är inte kända för att det gjort något bra, utan för att de har medverkat i någon usel dokusåpa. Den typen av kändisar håller jag mig undan.

**Skämten är en hårsman från vad som anses vara okej.** Han är till synes arg och drar skämt om samhällets orättvisor och namnger kända personer som han inte tycker om. Uppkäftig fast med glimten i ögat. Titeln på showen, "Inget är Heligt" relaterar till att man som komiker kan skämta om allt, så länge man gör det på rätt sätt.

Som ett exempel på könsroller och jämställdhet berättar han om sin tvååriga dotter.

- Dagens unga tjejer har det tufft, säger han och tar ett djupt andetag.

Han tar några steg fram och tillbaka på scenen innan han fortsätter.

- Om jag skulle säga till min dotter att det är okej om hon ligger med hela skolan, skulle ni i publiken säkert fundera på hur jag kan uttrycka mig så. Om min egen dotter! Men hade jag däremot sagt det till min son, hade jag fått en dunk i ryggen av de andra papporna på fotbollsträningen. Hur fan blev det såhär?

**Chatten**, som är det enda kommunikationsmedlet blir överhettad av kommentarer.

Publiken är entusiastisk och framför gärna sina åsikter.

Själv visar jag mitt stöd genom att trycka på "klappa händer" knappen som finns i menyraden för uttryck. Genom knapptryckningen gör avataren som den blir tillsagd.

Ljudet av två händer som klappar förs ut i högtalarna till alla som befinner sig i Berns-lokalen.

**När föreställningen börjar lida mot sitt slut** tackar Magnus Betnér för publikens stöd. Han hinner inte längre än att gå ned för scenen förrän han omringas av lyriska fans som vill få en skymt av sin stora idol. Jag ställer mig blygsamt bredvid honom och dokumenterar mötet genom att ta några fotografier.

Musiken pumpas ut och jag bestämmer mig för att stanna kvar en stund. I baren bjuds jag på en stor stark av en okänd man. Han är lång och muskulös med för liten tröja. Jag tackar snabbt nej till erbjudandet och tar istället raska steg mot Magnus Betnér.

- Vill du dansa?, frågar jag generat.

Inget svar.

Förmodligen har han hunnit lämna ön. Jag går vidare till en ring med danskunniga avatarer. Med korrekt koreografi utför de varje rörelse i samma takt. Jag ansluter mig till ringen och njuter av musiken.

**Magnus Betnér lägger ifrån sig mikrofonen** och kommer ut ur garderoben. Kvällens virtuella föreställning är slut.

- Fan va häftigt, säger han med ett leende på läpparna.

**Elina Hasslund**



# En virtuell lärandespiral



Foto: Håkan Ivarsson

**Virtuella världar är en möjlighet till personlig utveckling.**

**Genom att göra saker du inte vågar i verkliga livet kan du pröva nya sidor av dig själv. Utan att riskera några sociala konsekvenser.**

**Är du blyg kan du låta ditt virtuella jag** göra allt det där du inte vågar. Gör du bort dig kan du alltid skapa en ny karaktär och börja om från början. De erfarenheter du skaffar dig kan du ta med dig i det verkliga livet.

– Det blir en slags lärandespiral.

Peter Zackariasson är doktorand på Handelshögskolan vid Umeå universitet och forskar i virtuella världar. För honom är Second Life ett resultat av fusionen mellan virtuell värld och verkligheten.

– Den typiska Second Life- användaren vill utforska virtuella idéer och skapa virtuella produkter. Här kan man förverkliga idéer som inte tidigare varit möjliga.

Virtuella upplevelser är billiga och lättillgängliga. Saknar man möjlighet att resa eller köpa land i verkligheten så kan man göra det virtuellt istället.

**Skillnaden mellan Second Life** och mera krigs- och tävlingsinriktade virtuella världar är att här handlar det inte om att vinna något. Världen har inga avanceringsnivåer. Inte heller något belöningsystem som är det som brukar göra skapa ett beroende av dataspel.

De flesta onlinespel går ut på att kriga och erövra. Belöningen i Second Life är att bygga sociala nätverk och förverkliga digitala drömmar.

– Alla onlinespel har det sociala gemensamt. Det ligger en spänning i att alla andra spelarna är med och till exempel ser mig döda det där monstret. Utan det sociala skulle de inte alls ha samma dragningskraft, säger Peter Zackariasson.

Second Life världen är skapad med öppen källkod vilket betyder att användarna själva kan skapa virtuella objekt direkt inne i programmet. Producenten Linden Lab står bakom den virtuella världen som hela tiden omskapas av dess aktiva användare. Kreativiteten har därmed lämnat producentens händer och det är användarnas fantasi som sätter gränsen för vad som går att göra.

**Stora summor pengar** växlar ägare varje dag i Second Life. Den virtuella världens egen valuta Linden dollar är konvertibel till amerikanska dollar. Med en omsättning på 1,5 miljarder dollar om dagen har Second Life för länge sedan lämnat monopolpengastadiet. Ekonomiskt sett är den virtuella världen en egen stat att räkna med. Många företag och organisationer har börjat etablera sig i och använder alltmer den virtuella verkligheten som kommunikationskanal. Varje dygn byggs och tillverkas saker i Second Life motsvarande flera tusen heltidsanställda programmerare.

Både det amerikanska och det svenska skatteverket har haft problem med att veta hur de ska reglera vinster i virtuella världar.

– Second Life är en av de första virtuella världar där det är tillåtet att handla med varor som man skapat i spelet. Andra virtuella världar och onlinespel tillåter inte tillverkarna att man säljer saker som är skapade i programmet. Då kan man inte gärna anmäla till skatteverket att man gjort det. Myndigheterna har än så länge en ”det vi inte vet” inställning.

### **Här samsas entreprenörer, myndigheter, artister och vanliga odödliga.**

Second Life världen skulle kunna fungera som en ersättare för ett vanligt socialt liv såväl som ett yrkesliv. Kan denna nya typ av virtuell värld vara mer beroendeframkallande än spel med belöningsystem, eftersom den i sin utformning fungerar som en konkurrent till den verkliga världen?

Peter Zackariasson är själv en erfaren onlinespelare men han menar att syftet med det virtuella aldrig kan bli att ersätta det fysiskt verkliga. Han tycker att det är svårt att mäta ett spelmissbruk i antalet timmar framför datorn.

– Ett tecken är när dina studier blir lidande. Eller du inte har tid för din partner. När spelandet gör att privatlivet tar skada spelar du kanske för mycket. Men det kan vara tvärtom också. Tänk dig någon som jobbar extremt mycket, har ett obefintligt socialt nät och bor ensam. Då kan en virtuell social plattform ge tillfredsställelse och vara en positiv länk till omvärlden.

**Trots all den frihet** som finns i den virtuella verkligheten ser resultatet ofta ut som en reproduktion av verkligheten. I Second Life väljer de flesta de stereotypa skönhetsideal som finns i den verkliga världen. Männen vill vara lite mer muskulösa och gärna solbrända. Kvinnorna vill ha smala midjor och stor byst.

– Second Life är ett socialt spel som bygger på sociala mönster. Vi visar vår kroppsliga attraktion på samma sätt som i vanliga livet.

Peter Zackariassons teori om varför är att det är svårt att förvänta sig att användarna ska göra något som går utanför deras vanliga tankebanor. Där har producenten möjlighet att styra den virtuella världens utformning genom att programmera de val som finns.

– Det är många män som väljer ett kvinnligt virtuellt jag, men inte lika många kvinnor som väljer att vara män. Anledningen till det är att de män som spelar mycket tycker att det är trevligare att titta på en vacker kvinna i många timmar. Plus att som kvinnlig avatar har man fördelar av att bli hjälpt av andra i spelet. De flesta tänker automatiskt att den vackra kvinnan verkligen är en vacker kvinna i Real Life också.

**De virtuella spelvärldarna** kallas sammanfattade MMORPG, massively multiplayer online role-playing games. Peter Zackariassons forskning handlar om virtuella världars utformning och med vilka värderingar dessa skapas. Målet med hans forskning är att skapa förståelse för hur virtuella världar byggs och vilka effekter dess värderingar får. Det är reglerna och lagarna som byggs in i ett spel vid skapandet som styr vad spelarna kan eller inte kan göra i spelet. Second Lifes producent Linden Lab är ett amerikanskt företag och världen är byggd med ett västerländskt kapitalistiskt samhälles värderingar.

I forskningen kategoriseras de olika typerna av onlinespel med hjälp av en skala där det finns två motpoler av virtuella världar; ”extension” world och ”detention” world. Second

Life befinner sig långt ut på extension-sidan vilket står för en förlängning av den fysiska världen. Detention står för att stänga av mellan det verkliga och det virtuella. Till detentionspel hör spel som World of Warcraft och andra spel där en större interaktion med verkligheten skulle förstöra magin i spelet.

**Långt innan Second Life föddes**, år 1992, skrev Neil Stephenson sciencefictionskildringen "Snow Crash" som har varit en klar inspiration till Second Life världen. Från den brutala kapitalistiska världen förflyttar man sig till "Metaversum", den nya digitala världen. Peter Zackariasson beskriver Snowcrashideologin som cyberpunk - ett virtuellt vilda västern byggt av användarna själva.

– Man kan se Second Life som Internet 3.0. Du kan skapa dina egna idéer som överlever och tekniken är samma som på nätet.

Det som gör Second Life speciellt är att det är helt användarbaserat. Den bästa programmeraren med mest fantasi har bäst förutsättningar. Samma grundtanke finns bakom det fria operativsystemet Linux och den Internetbaserade encyklopedin Wikipedia. – Second Life och explosionen av virtuella världar är vad Internet var i mitten på nittioalet. Det verkliga och det virtuella smälter samman och utvecklas. Till exempel har det börjat komma virtuella programledare i Japan. Om tio år kommer de virtuella världarna att vara en naturlig del av vår vardag.

**I den virtuella världen finns ingen etik, ingen moral och inga gränser.** Där finns heller ingen död och inga vapen som går att använda. Den som äger en ö bestämmer reglerna och ansvarar för rättsskipningen där. Om någon går över gränsen för vad ö-ägaren tolererar så finns möjligheten att portförbjuda oönskade besökare.

Det har förekommit virtuell terrorism i form av sabotage i Second Life. Praktiskt går det till så att sabotörerna ser till att maximera antalet besökare på en plats och lägger till en massa tung grafik och på så sätt pressar systemet att tillfälligt haverera.

All virtuell materialistisk skada är temporär.

### **Behövs det ett rättssystem i en virtuell verklighet?**

Peter Zackariasson anser att Linden Lab har ansvar för att det finns lika rättigheter i Second Life. Han berättar att det har förekommit fall i andra onlinespel där man talat om

en virtuell våldtäkt. I ett fall tog en karaktär över en annan karaktär och kunde på så sätt styra den andres handlingar till en interaktion i form av en ofrivillig sexuell handling. Efter ett demokratiskt möte med invånarna i onlinespelet togs beslutet att eliminera förövaren.

Här kommer baksidan av det virtuella jagets frihet från ansvar för sina egna handlingar in i bilden. De virtuella brotten har inga fysiska effekter men de kan åstadkomma emotionella skador. I Second Life är avataren länken mellan det virtuella och den verkliga personen bakom. Som användare förs dina känslor över till avataren och vice versa. Det som händer dig, eller ditt förlängda jag, kan påverka ditt verkliga jag.

– Risken med anonymiteten i den virtuella världen är att vi släpper våra värderingar för vad som är socialt accepterat. När du agerar genom en virtuell identitet vet ingen vem du är. Det finns inget att förlora.

**Matilda Wiechel**

# Kungen av det andra Sverige



Johan Hedberg

Foto: Matilda Wiechel

**Johan Hedberg är en känd profil i den virtuella världen. Med åtta månaders erfarenhet är han en av de mest rutinerade i Sverige. Som grundare till ön Second Sweden har han blivit en representant för fenomenet. Kungen av det andra Sverige.**

**Mötet.** Den specialdesignade rödrutiga utstyrseln är kvarlämnad i Second Life. Hans favoritkostym som burits vid varje konversation. Tuppkammen och den markanta ögonskuggan likaså. Dagen till ära bär han en proper klassisk rock. Hans märkesbågar skyddar honom från solskenet samtidigt som det ger honom ett mystiskt första intryck. Han är stilig klädd. Utseendemässigt är han sin totala motsats i den virtuella världen. Idag är det inte avataren Johan Howard jag möter, utan människan Johan Hedberg.

**Johan Hedberg** är en fokuserad och väluppfostrad man. Han har precis rusat iväg från sitt föredrag på Handelshögskolan där han informerat studenter om virtuella världar. Lätt stressad slår sig Johan Hedberg ner på den hårda, slitna caféstolen där han kommer att sitta större delen av eftermiddagen. Uppmärksamheten är min och han har inget emot att dela med sig av sina kunskaper. Entusiastisk som få berättar han om det som för många förblir obegripligt och abstrakt.

- Poängen med Second Life är just att det inte finns någon poäng. Second Life är ett socialt nätverk där du kan resa runt jorden på några timmar, uppleva platser du bara kunnat drömma om samt träffa människor av alla nationaliteter.

Johan Hedbergs stora intresse för Second Life har gjort honom till en representant för Sverige. Han har figurerat i ett antal tv- program och är ett hett namn på nättidningarnas debattsidor. Det tydliga kroppsspråket och den intensiva blicken visar att han är engagerad och brinner för det han gör.

**Johan Howard** föddes för nio månader sedan. En könlös kvinnokropp i en manlig utstyrsel.

- Anledningen till att min avatar har en kvinnokropp är den rutiga utstyrseln jag bär i Second Life. Den passar inte en manskropp. Kläderna är specialdesignade av en vän i Florida, men det är ingen som märkt någon skillnad. Det enda som avslöjar att jag har en kvinnokropp är när jag förflyttar mig i Second Life. Det kan hända att ett par kvinnobröst växer fram, men som tur är försvinner de efter en stund.



Avataren Johan Howard

**Fyra timmar om dagen** ägnar han åt Second Life. Minst.

- Det är ett utmärkt sätt för mig att träffa mina vänner. På grund av allt arbete hinner jag knappt se dem i verkliga livet.

Johan Hedberg berättar om ett lesbiskt par som även har ett förhållande i den virtuella världen. Där äger de en bostadsrätt som innefattar allt ett hem bör ha. Tekniska prylar, inredning och vitvaror.

- I går flög jag över till deras nya lägenhet. Vi drack öl och såg en film i vardagsrummet. Sedan flög jag över till min ö, Second Sweden, och såg efter att grabbarna inte legat på soffloppet.

**Arbetet med Second Sweden** påbörjades för tre månader sedan. Johan Hedberg är en av grundarna till ön och har anställt ett flertal personer som hjälper till att bygga upp Second Sweden inifrån. Allt från svenska nattklubbar till en stor skärgård där avatareerna kan segla och njuta den svenska övärlden.

Johan Hedberg är noga med att skärgården blir klar denna sommar och berättar gärna hur han vill att det ska se ut.

- På vissa av öarna kommer vi att kunna erbjuda röda torp med vita knutar till försäljning. Många av torpen har även båtplatser för mindre båtar som kan användas vid kräftfiske och dylikt.

Först var det tänkt att Second Sweden endast skulle vara en mötesplats för svenskar, men för att inkludera de övriga nationaliteterna ändrades konceptet och blev internationellt.

Syftet med ön är att skapa en plattform för artister, författare och företag som vill representera Sverige.

**Oskrivna regler.** Det finns inga poliser och ordningsmän i Second Life. Varje ö-ägare är sin egen polis och ansvarar för att de avatare som är bosatta på ön och att de sköter sig. Det gäller även besökare. Precis som i verkliga livet finns oskrivna regler och lagar. Bryter avataren dessa blir denne automatiskt utkastad från ön, och i värsta fall Second Life.

- Second Sweden har än så länge klarat sig utan terrorgrupper som till exempel SL Liberian Army. För att skydda ön och våra ö- invånare har vi ett register på de avatare som är svartlistade.

Terrorgrupperna förstör genom kasta tung grafik i form av boxar i Second Life. Boxarna överbelastar serverna som endast klarar av en viss belastning av grafik och ett max antal avatare. Skadorna som uppstår är endast temporära och går att reparera.



**De vanligaste brotten** är oftast oskyldiga. Det handlar mestadels om avatarer som glömt låsa sina hem och får oväntat besök av nyfikna anhängare. Fönstertittare är en annan variant. Precis som i verkliga världen anses det inte acceptabelt att vara fönstertittare eller gå in i någons hem. Hyrda eller köpta bostäder är privat mark.

- Härondagen berättade en vän till mig att en man stod i hans kök när han öppnade dörren. När min vän bad honom gå förstod han inte varför. Att tränga sig på hos någon i verkliga livet är inte okej, varför skulle det då vara det i Second Life?

När Johan Hedberg jämför Second Life med den verkliga världen låter alla argument som en självklarhet. För honom existerar ingen större skillnad.

**Singel i Second Life.** Johan Howard har ingen flickvän och har svårt att tänka sig ett förhållande i den virtuella världen. Relationer i Second Life är en vidareutveckling av yttlig vänskap. Man lär känna personens avatar, men inte människan bakom.

- Man bör vara försiktig när det gäller förhållanden i Second Life. För många blir det en chock att ses på riktigt. I andra communitys har personen oftast en profil med bilder, här kan man forma sin avatar hur man vill och många förväntar sig samma bild i verkligheten.

Hjärteproblem bland avatarer tillhör vanligheten. Avatar som mist sin partner genom att denne gjort slut eller helt enkelt valt att lämna den virtuella världen. Därför finns det nu stödgrupper i Second Life för de avatarer som behöver prata ut och som vill träffa andra i samma situation.

**Lyckliga slut.** För de avatarer som funnit kärleken i Second Life har nu möjligheten att ta steget längre. Nämligen att gifta sig. Fler och fler öar erbjuder paketpriser som innehåller det som behövs för ett äktenskap.

- Det kostar runt 10 000 svenska kronor att gifta sig. Då ingår kyrka, präst och bröllopsfest.

**Kallt kaffe.** Resan och upptäcktsfärden som Johan Hedström tagit med mig på är slut. Genom hans målade berättarteknik landar vi slutligen på fiket i vasastan där vi började vår resa. En resa i det obegripligt begripliga Second Life.

**Elina Hasslund**

# Det finns inget som heter virtuell våldtäkt

”I en filmsekvens visas en barnkammare med en 13-årig flicka i vit klänning och rosett i håret som våldtas av flera män, allt medan de iakttas av ett stort antal nyfikna åskådare.”

SvD, 10 maj 2007

## **Pedofili. Massvåldtäkt. Barnporr.**

Starka obehagliga ord som har syns i medierna i samband med Second Life.

Det har framkommit att det existerar barnpornografi och sex med minderåriga i den virtuella världen. Många platser i Second Life fokuserar på sex. Här kan man köpa alla typer av sexuella tjänster och förverkliga alla slags sexuella fantasier från rosenröda romantiska till blodnedstänkta erotiska möten med monster.

Tyska åklagare har inlett en förundersökning mot pedofiler i den virtuella världen.

Personerna bakom de virtuella personligheterna har identifierats, en 54-årig man och en 27-årig kvinna. De stängdes av från Second Life med omedelbar verkan.

Vad det handlar om är två vuxna människor som spelar rollspel. Vad man tycker om deras val av roller är en sak, men inget reellt barn är inblandat i det här fallet.

**Second Life startade som ett tomt rum.** Allt är byggt av användarna som har tagit chansen att skapa den bästa av världar. Här finns inga krig, ingen fattigdom och ingen död. Men det finns pedofiler och barnpornografi.

Vi pratar alltså om virtuella animerade varelser som har sex med andra virtuella varelser.

Vilka som står bakom dessa virtuella identiteter vet vi inte. Hur gammal den som väljer att spela ett barn och sälja sex till en som spelar vuxen vet vi inte. Lika lite som vi vet hur gammal den som spelar vuxen är.

**I Second Life finns alla val** i både positiv och negativ bemärkelse. Du kan ha sexuell interaktion med en varulv, en räv, en drake eller i det här fallet ett barn. Förlåt, en 27-åring som spelar ett barn. Eller kanske det var 54-åringen?

Både Svenska Dagbladet och Metro skriver om massvåldtäkter av barn i Second Life.

När det talas om våldtäkt ryggar jag tillbaka. Inte av den vanliga anledningen.

Alla handlingar i Second Life behöver ett script för att kunna utföras. Oavsett om du vill dansa, köra bil eller ha sex så krävs det att du gör ett aktivt val för att genomföra en handling. Som avatar föds du könlös och får därefter köpa ett kön och ett script, alltså ett rörelseprogram, för att kunna utföra ett sexuellt rörelsemönster som liknar verklighetens. Det går oftast till så att du köper sex av någon då en stor del av upplevelsen handlar om chattandet.

**Att kalla något som händer** i den virtuella världen för våldtäkt är fel. Det finns inget tvång i Second Life. Du har ett val. Lämna platsen, logga ut. Eller helt enkelt lämna datorn. Den håller inte i dig.

Att prata våldtäkt när det handlar om ett animerat rollspel är att förminska det verkligt fysiska brottet våldtäkt. Dessa två är vitt skilda. Även om de virtuella kan påverka oss emotionellt så kan det aldrig bli fråga om samma typ handling. Det förekommer inte någon våldtäkt i egentlig mening eftersom de sexuella handlingarna aldrig begås. I verkligheten. Om vi skärper straffen på de virtuella sexbrotten så ska vi i sådana fall höja straffet på en verklig fysisk våldtäkt. Annars riskerar vi att dessa två jämföras.

**Vad det då handlar om** är spridning av barnpornografiska bilder på nätet.

Om det handlar om fotografier där det är verkliga barn är ett stort problem, och Second Life är ytterligare ett ställe där barnpornografiska bilder sprids.

I Tyskland kan personer som har virtuell sex med virtuella barn dömas till max tre års fängelse. Från svenskt håll är Thomas Bodström engagerad i frågan. Som ordförande i svenska barnrättsorganisationen Ecpat jobbar han för att öppna ett kampanjkontor i Second Life. Han vill få frågan prövad av justitiekanslern och förväntar sig en skärpning av lagstiftningen i frågan. I tv4: s nyhetsmorgon lovar han att göra vad han kan för att den virtuella barnporren ska kriminaliseras i Sverige.

**Om vi lyckas få bort de animerade** virtuella barnpornografiska problemen i Second Life, hur blir det då med Real Life?

Borde vi inte snarare ta tag i alla övergrepp på barn som finns dokumenterade både i vår finkultur och i vår skräpkultur? Bilder som kan ses som barnpornografiska förekommer i tv. Filmare använder denna typ av scener för att berätta något för oss. Det görs reklam med sexuella budskap och modeller som är minderåriga. Fotografer tar bilder på riktiga barn

som skapar debatt om huruvida dessa är barnpornografiska och blir kända och sedda på grund av det.

De typer av bilder där verkliga människor medverkar borde rimligtvis påverka oss starkare. Där de poserande kanske också spelar en roll precis som i Second Life. Men där vi ser vem det är som spelar rollen och att den människan är ett barn.

Virtuellt sex i den form det existerar i Second Life är taffligt och fyrkantigt. Grafiken är som överallt i Second Life ofta dålig och inte speciellt uttrycksfull.

Därmed är den inte ursäktad. Pedofili borde inte få ha sin fristad någonstans.

Att du kan gömma dig bakom ditt digitala alter ego betyder inte att alla tankar och handlingar är lämpliga att förverkliga, ens virtuellt.

Det är konstigt att inte producenterna av Second Life byggt programmet så att vissa handlingar inte går att utföra. De har ju lyckats undvika många andra oönskade delar av vår vackra verkliga värld.

**Matilda Wiechel**

# Arbetsrapport för projektarbete om Second Life

## Ämnesval

Vi har gjort en artikelserie om det virtuella nätverket Second Life. Second Life världen har vuxit väldigt snabbt. Under tiden från att vi påbörjade projektarbetet tills det att vi var klara ökade antalet användare från fyra till mer än sex miljoner.

Second Life påverkar idag verkligheten såväl socialt som ekonomiskt. Med en egen valuta, egna artister och företag interagerar Second Life mer och mer med verkligheten. Ändå är det många som fortfarande inte har en aning om vad Second Life är. Mediernas rapportering har varit begränsad och relativt ytlig.

## Syfte och publicering

Syftet med artikelserien är att ge en förklarande bild av vad Second Life är för något.

Vi har sökt personer med olika anknytning till den virtuella världen och har haft som mål att ge en fördjupning i ämnet. Texterna ska kunna läsas av personer som inte har någon tidigare erfarenhet av Second Life och virtuella världar. Vi har skrivit texterna så att de kan läsas var för sig, eller som en helhet. De skulle kunna publiceras som artikelserie i någon av dagstidningarna eller gratistidningarna.

## Ansvarsfördelning

Vi har gjort research på varsitt håll och delat med oss av information till varandra.

Intervjuer och större delen av skrivarbetet har vi gjort individuellt, för att kunna fokusera och fördjupa oss på varsitt område.

Matilda:

- ”En virtuell lärandespiral.” Faktaartikel om forskaren Peter Zackariasson
- ”En resa genom skärmen” Resereportage från Second Life.
- ”Krönika om barnporr”

Elina:

- ”Enmansshow i garderoben.” Reportage om Magnus Betners show i Second Life.
- ”Kungen av det andra Sverige” Personprojekt Johan Hedberg.
- ”Faktaartikel”

## Research

Den grundläggande researchen har bestått av allt material vi funnit om Second Life.

Artiklar i tidningar och på webben. Radioprogram, TV 4: s nyhetsmorgon och SVT programmet Faktum.

Vi har även använt oss av längre samtalsintervjuer. Peter Zackarisson forskar i virtuella världar, Johan Hedberg grundade den svenska ön Second Sweden. Komikern Magnus Betné uppträder med sin show ”Inget är heligt” i Second Life.

Till reportagen är researchen gjord främst genom att vara i Second Life. Bland annat genom de två evenemangen vi rapporterar ifrån

Magnus Betners show. Live 21/4-2007. I Second Life 29/4-2007.

Barncancerfondens gala i Second Life 28/4-2007.

## Vinkel, form och gestaltning

Vi har arbetat för att ge läsaren en god översiktssbild av Second Life genom att belysa ämnet från olika vinklar. Eftersom vi har varit två skribenter har vi haft möjlighet att täcka flera genrer. Vi har arbetat med generna: Fakta, personporträtt, reportage och krönika. Vi har valt att lägga tyngden på fakta och reportage för att läsaren ska få svar på sina frågor om hur Second Life fungerar och hur det ser ut därinne. Formen är enkel med tydliga stycken och vi har jobbat med fetade ingångar istället för mellanrubriker, något vi anser ger texterna bättre flyt.

## Etiska problem

Vi har inte stött på några etiska problem. Det som har varit speciellt har varit att citera människor i Second Life där vi ibland har vetat vem som står bakom den citerade karaktären men oftast inte. Att citera en virtuell personlighet har fått stå för sig eftersom Second Life handlar om att gå in i en annan roll. Vi har själva berättat varför vi är i Second

Life om någon har frågat och har citatkollat med de personer vi känner till aktörerna bakom.

## **Citatkoll**

Alla intervjuade har fått chans att kommentera texterna. Citatkontrollen skickades ut via mejl till respektive:

Peter Zackariasson 14/5-2007. Svar 15/5-2007.

Johan Howard 14/5-2007.

Magnus Betnér 3/5-2007. Svar 9/5-2007

# Källförteckning

## Elektroniska källor

www.secondlife.com

www.secondlife.se

www.secondsweden.se

www.peterzackariasson.com

www.barncancerfonden.se

www.magnusbetner.com

www.realtid.se

www.sydsvenskan.se

www.gartner.

www.svd.se

www.metro.se

www.dn.se

www.lindenlab.com

[www.idg.se](http://www.idg.se)

Sökord: Second Life, Second Sweden, Linden Lab, virtuella världar, virtuell forskning.

## Intervjuer

Peter Zackariasson 30/4-2007

Magnus Betnér 21/4-2007

Johan Howard 2/5-2007