Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Virkeligheden er virtuel : det virtuelle er virkeligt

Ejsing-Duun, Stine

Publication date:
2009

Document Version
Tidlig version også kaldet pre-print

Link to publication from Aalborg University

Citation for published version (APA):
Ejsing-Duun, S. (2009, aug. 11). Virkeligheden er virtuel : det virtuelle er virkeligt.
http://videnskab.dk/blog/virkeligheden-er-virtuel-det-virtuelle-er-virkeligt

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from vbn.aau.dk on: April 24, 2024

Videnskab dk

Virkeligheden er virtuel - det virtuelle er virkeligt

Af: Stine Ejsing-Duun, ph.d.
11. august 2009 kl. 10:23

En gade er en gade, en statue er en statue, og en bygning ligger vel der, hvor den ligger?

Dette kan være sandt, hvis man anvender teknologiens muligheder for at skabe nye betydninger og verdener ved at distribuere et netværk af (virtuel) information ud i det fysiske rum, så strukturen og elementerne i det pågældende rum ændres.

Ved brug af teknologi og spil kan vi ændre vejnettet og give et torv eller en lygtepæl ny betydning - i hvert fald mens du spiller et pervasive game, hvor det "virtuelle" blandes med det fysiske.

Det lyder måske abstrakt - lad os lige gøre det mere konkret:

Forestil dig, at rådhuspladsen er en hule med flere udgange. Når du går hen over pladsen, kan du ikke se noget forandret. Du kan ikke se hulen eller udgangene, medmindre du på skærmen af din mobiltelefon kan se et kort over hulen, der viser, hvor du kan komme ud.

Du vil gerne ud af hulen, for du har lige scoret en skat fra en slumrende drage, men ikke alle veje fører ud. Løber du ud af udgangen, der er markeret i nærheden af Strøget; foretrækker du at styre ned ad Vesterbrogade eller mod Jarmers plads?

Hvis du er heldig, kan du måske endda finde en portal til en tredje verden midt på rådhuspladsen, som vil skifte hele scenen.

På mobilskærmen vises tegn (pixels, ikoner), der repræsenterer en drage, udgangene fra hulen og hulens vægge. Disse tegn er symboler - de står for noget andet, end de er. Når vi spiller, er vi med på, hvad de står for.

Dette repræsentationelle rum bliver ofte kaldt "virtuelt" og forstået som en modsætning til den "sande" virkelighed - den vi kan røre ved, lugte og se.

Når forskere definerer pervasive games bruges termer som "augmented reality", "virtual reality", "alternative reality " og "hybrid reality" blandt andre. Der er altså en del virkeligheder på spil, som alle skabes gennem brug af teknologi.

"Augmented reality" skabes ved, at brugeren ser data som digitale billeder, der lagt oven på det fysiske miljø (ved hjælp af en skærm, man kan se igennem, briller eller lign.).

"Virtual reality" er en tredimensional computergrafisk teknologi, der kan skabe kunstige verdener, som brugeren kan interagere med i real tid.

"Alternate reality" er en virkelighed, der udgiver sig for at være en anden, end den er - under spillet lader spillerne som om, de ikke tror, der er tale om en spil-virkelighed, men at det er virkeligt (for alvor) (McGonigal, 2003).

"Hybrid reality" er rum, i hvilke grænsen mellem det fysiske og det virtuelle rum er udvisket (de Souza e Silva, 2008).

Virkelighedsbegrebet bliver altså vendt op og ned, når pervasive games bruger den fysiske verden som en del af spilleverden. Ifølge den amerikanske spilforsker Jane McGonigal kan vi ikke skelne mellem virkeligheden og det virtuelle.

Det virtuelle er en symbolsk repræsentation af noget - for eksempel en drage. Virkeligheden erkendes også igennem gennem symboler, der rammesætter praksis og er i den forstand også virtuel.

Ofte bruges ordet virkelighed om praksis. Tager vi til udlandet og møder en anden orden, moral og måde at gøre ting på, kan man sige: "det er en helt anden virkelighed". Vi kan skifte mellem forskellige typer af praksis, alt efter situation. Hvis virkelighed er en praksis, findes "den rigtige" virkelighed ikke, da der ikke kun eksisterer én praksis.

Praksis i pervasive games er en anden end den praksis, jeg udfører, når jeg går igennem strøget på udkig efter sko på udsalg, eller når jeg står på rådhuspladsen og venter på en ven. Den klare forskel mellem købe-sko samt vente-på-ven praksis og spille-i-gaden praksis er at såvel byens struktur og elementer kan ændre betydning i sidstnævnte.

Der kan være endnu en forskel, idet spillet ofte vil bygge på en fortælling i en vis udstrækning. Når vi spiller, ønsker vi at tro på denne sekundære verden - selv om vi godt ved, at vi efter spillet må forlade den igen. Vi spiller med. Når vi leger, ved vi godt, at dragen ikke eksisterer uden for spillets praksis.

Men vi vil gerne have lov at tro det, mens vi spiller, derfor ville man også kunne høre spillerne udføre handlinger, der viser "tro" på dragens eksistens - ved for eksempel at hvine, når man kommer tæt på eller lade som om dens ild strejfede skulderen.

Ifølge den franske teoretiker **Merleau-Ponty** er rum er ikke en scene på, hvilken objekter er arrangeret, rum er derimod, det der gør det muligt at placere objekterne. I spileksemplet er det såvel rummets struktur, som elementerne i rummet, der bliver manipuleret med.

Men spillet repræsenterer ikke rådhuspladsens virkelighed. Det repræsenterer virkeligheden i en fortælling - som Tolkien ville kalde en sekundær verden, og den kan vi kan forstå gennem fantasien. Fantasien sætter os i stand til at skifte mellem forskellige rammer eller tilpasse os forskellige typer af praksis.

I design af pervasive games er det netop muligt at lege med forholdet mellem rummets indhold og rummet som beholder. Lokationsbaserede teknologier har givet nye muligheder for at manipulere med rummets struktur, indhold og praksis.

Altså at lege med rum- og virkelighedsopfattelsen, at gøre det vi traditionelt kalder virkelighed virtuel og gøre det virtuelle virkeligt.

URL: http://videnskab.dk/blog/virkeligheden-er-virtuel-det-virtuelle-er-virkeligt
© Ophavsretten tilhører Videnskab.dk