

Skal museet ha' et andet liv?

Af Charlotte S H Jensen

Hvad var det egentlig for noget med dét der Second Life, der var så omtalt sidste år? Pludselig var det hot – nu er det not, hvis man skal tro medierne. Men er der alligevel en fremtid for museer og kulturarv i virtuelle verdener?

For ca. 1 års tid siden var Second Life (SL) meget omtalt – med det resultat, at masser af firmaer m.m. styrtede ind. I efteråret 2007 styrtede mange så atter ud igen, efter at have opdaget, at der alligevel ikke lå guld på de virtuelle gader. Blandt dem, der gav op var Chris ("The Long Tail") Anderson, som smed håndkædet i ringen i sommeren 2007. Der skete for lidt, og der var for få folk, syntes han. Og han vurderede i øvrigt at SL-fremtiden for virksomheder nok var ringe. En af Politikens journalister tilbragte i sensommeren 2007 en uge i SL under navnet "Ridiculous Writer", og gennem en række artikler kunne man følge hans bestræbelser på at få tøj og kønsorganer af og på i de rette situationer.

Lad det være sagt straks: Second Life rummer meget andet end "den slags". Nyfødte avatarer er skabt som Ken og Barbie, så de, der styrer mod "voksenområderne"ⁱⁱ, må købe det relevante ekstraudstyr. Og selvom jeg har tilbragt efterhånden en del tid i SL, er min virtuelle dyd fuldstændig intakt. Der er sjovere ting at komme efter.

Danske avatarer er hyppige gæster

Second Life er skabt i 2003 af det private firma Linden Research, også kaldet Linden Lab. Inspirationskilden var romanen Snow Crash af Neal Stephenson. Romanen har rod i cyberpunk-genren og beskriver en verden – Metaverse – som er et brugerskabt univers, hvor borgerne kan kommunikere og interagere med hinanden. Second Life, som kun er én ud af flere virtuelle verdenerⁱⁱ, har i januar 2008 en befolkning på næsten 12 mio. avatarer. Som regel er der ca. 40 – 50.000 in-world ad gangen.

Selvom firmaer og medier for tiden har dømt SL ude, er antallet af "bebyggede" kvadratkilometer og antallet af så vel unikke som in-loggede brugere jævnt stigende. I december og november 2007 var stigningen i nye SL-borgere fx på ca. 5% pr. md. Danmark og Sverige indtager hhv. 25 og 26 pladsen blandt de 104 lande, som er repræsenteret. Der er noget færre nordmænd, finner og islændinge. De danske avatarer er også flittige gæster og ligger på en 20. plads i top 100 over mest aktive nationer. USA, Tyskland, Japan og

Storbritannien topper listen. De fleste af de oprettede avatarers "ejere" er mellem 25 – 34 år, og ca. 70% er mænd. Ser man på forbrugt tid i SL tegner kvinderne sig for ca. 40% af timerne og mændene for 60%ⁱⁱⁱ. Der er tilsyneladende færre kvinder, til gengæld er de forholdsvis aktive. I efteråret 2007 angav it-avisen Computerworld, at danske avatarer i gennemsnit brugte 39 timer om måneden på deres andet liv.

Professionelle grupper i SL

Gruppen af danske avatarer er altså relativt lille, ca. 3.100 stk. og er oven i købet faldet en smule. Samtidigt har den første hype som nævnt lagt sig, og fra tid til anden kan man i medierne læse, at SL er "dødt" – i hvert fald for forretningsverdenen. Men et er den anvendelse, der ligger i forbrug – noget andet er læring. Så den aktuelle, kommercielle afmatning behøver ikke at betyde, at 3D-nettet også på længere sigt er uden interesse, når det gælder mulighed for formidling og aktiviteter med kultur og kulturarv som tema. Måske endda tværtimod.

Marianne Riis, der er videnskabelig assistent på Institut for Kommunikation ved Aalborg Universitet mener i et indlæg på it-vest NYT fra oktober 2007, at SL i "*et problemorienteret, pædagogisk perspektiv synes at byde på et stort læringspotentiale, ikke mindst som supplement inden for e-læring.*"^{iv} Noget kunne tyde på, at mange SL-borgere er enige med hende, for stedet indeholder en lang række grupper, som netop arbejder med at undersøge og afprøve muligheder for læring. Det gælder fx grupper som "Museums in Second Life", "Archivist of Second Life" samt diverse netværker af bibliotekarer, undervisere og andre med interesse for det læringsmæssige perspektiv på virtuelle verdener.

Kunstmuseer i front

3D-nettet har en del muligheder, som det almindelige www ikke har. Frem for alt giver det mulighed for at opbygge modeller af huse, miljøer m.m. i en simuleret virkelighed, der minder om den vi kender fra PC-spil. Det er muligt at skabe steder, hvor avatarer kan interagere med hinanden, men også med genstande og miljøer på helt nye måder. Desuden kan der holdes konferencer, kurser og foredrag således at deltagerne dels kan høre foredragsholderen gennem deres PC og dels følge med på displays, der anvendes som en art powerpoints.

Et par museer har allerede gjort forsøget. Brandts, som trak sig ud i begyndelsen af 2008 og Statens Museum for Kunst, som er involveret i projektet "Virtual Moves" som vises i såvel SL som på museet. I SL kan man naturligvis flyve rundt om værkerne og derved få en anden oplevelse end den analoge verden kan tilbyde. På samme måde udnytter de helt særlige formidlingsmuligheder af museet, der viser van Goghs værker i en form, hvor avatarerne kan gå ind og blive en del af værket.

Som i nettets barndom?

Der er mange tekniske forhold ved SL som kan forbedres, fx søgefunktionen. Grafikken er heller ikke nær så god som den, man kender fra spil. Men de første muligheder for at lægge billeder på nettet var heller ikke overvældende gode. Opløsningen måtte nødvendigvis være elendig på grund af datidens forbindelser, og antallet af farver gjorde, at mange portrætfotos fremstod i sære kulører.

I det hele taget kan man iagttage flere paralleller til den gang, internettet trådte sine barnesko. Æt af disse forhold er også, at kulturarvsinstitutionernes interesse for det nye medie har været begrænset. For ca. 10 år siden var der mange historiebegeistrede privatpersoner, som var tidligt ude med at formidle historie i cyberspace. De lavede hjemmesider om danske konger, vikingerne m.m. mens mange institutioner koncentrerede sig om præsentationer ud fra en mere organisatorisk tilgangsvinkel.

I SL har jeg, i en vis analogi hermed, oplevet en del "hjemmelavede museer", lokationer for rollespil og andre "historiske" steder af meget forskellig kvalitet. Fx et (nu lukket) museum for keltisk kultur, der blandt flere andre genstande viste Solvognen, Gundestrupkarret og et kort over de britiske øer, som angav hvor kelterne boede. I visse af de steder, der huser historiske rollespil oplever man idelige diskussioner om hvorvidt man kan gå med gummisko i middelalderen eller om damer kan bruge jeans og stiletter i Det Vilde Vesten. Der m.a.o. gode muligheder for udvikling og forbedring af autenciteten.

Nye samværsformer og medejerskab

3D-nettet giver også mulighed for at afprøve nye samværsformer mellem museum og bruger. Netop dette forhold diskuterede Richard Urban og Paul Marty på sidste års "Museums and the Web" konference. Urban og Marty anså 3D-nettet som en mulighed for at udvikle et nyt læringsrum med appel til personer, der ønsker en meningsfuld fritid. De så desuden opbygningen af virtuelle museer som en vej til udvikling nye relationer mellem "museum" og "gæst" : *"If museums can engage SL residents as individuals interested in serious leisure with whom they can collaborate, rather than treating them as consumers, museums may help establish new uses for platforms such as SL[™]".* Samarbejde og medejerskab er lettere at etablere i den virtuelle verden, hvor aktiviteterne ikke er begrænset af det hensyn, der ligger i håndteringen af originale genstande. Medejerskab til det virtuelle museum giver desuden et andet interesseniveau – én af interviewpersonerne i Urban og Martys paper udtrykte det således: *"If you build it, they will come. If they build it, they will keep coming back".*

At genopfinde museet?

Den digitale udvikling giver hele tiden de etablerede institutioner og deres kommunikations- og formidlingsformer nye udfordringer. Ikke mindst 2.0-udviklingen betyder, at institutionernes traditionelle monopol på tolkning og kontekstualisering konstant udfordres. Det er en udfordring, som ikke kun kan besvares med, at fagfolks tolkninger m.m. er de mest korrekte rent faktisk. Også former og fora har betydning.

Skal man tro chefanalytiker Jens Roland fra InnovationLab ligger det "*traditionelle museum i montren ved siden af Tollundmanden*", og museet har behov for at genopfinde sig selv på samme måde som biblioteker og boghandlere har gjort det^{vii}. Om det nu virkeligt går så galt, at museet ender på museum vil fremtiden vise. Men der er ingen tvivl om, at fremtidens kulturarvsinteressenter har nye ønsker og krav til såvel museets fysiske som virtuelle tilbud. Aktiv medskaben og uformel læring, hvor funability samt muligheden for en høj grad af personalisering er en drivkraft, vil uden tvivl være på ønskesedlen.

Vi har i dag en stor viden om brug af det konventionelle net og véd bl.a. at det som brugerne især ønsker, er at finde information samt at iscenesætte sig selv og kommunikere. På samme måde er det væsentligt at gøre erfaringer med, hvad der interesserer avatarer – fx chat, oplevelser og aktiviteter. For at afprøve mulighederne i 3D er det næppe nok at bygge digitale kopier af de fysiske museer. Der skal også, ligesom i "rl" - real life – ske noget, som man har lyst at deltage i.

Virtuelle verdener bliver mainstream

Et metavers som SL giver en mulighed for at prøve at genopfinde museet og en del af dets mission i en nye kontekst, på andre præmisser og med anderledes brugerrelationer. Men naturligvis stadigvæk med læring omkring kulturarv som focus. Det er som bekendt svært at spå – og især om fremtiden – men umiddelbart er der ikke nogen grund til at tro, at 3D-universer ikke fortsat vil udvikle sig, måske i første omgang som et supplement til det gamle, to-dimensionelle net. Nogle 2.0 specialister mener, at virtuelle verdener med tiden vil udvikle sig til mainstream medier på linje med tv, radio etc^{viii}. Det virker ikke som ren science fiction, for yngre generationer vokser op med brug af virtuelle verdener som fx Habbo o.lign. Hvorfor skulle de ikke opfatte 3D-net som et helt naturligt tilbud, også fra museumsverdenen?

Det er langt fra sikkert, at det vil være SL der overlever - der var også engang en browser der hed Netscape! Men det er det univers, som lige nu er det største og dermed det, som vi har at gøre vores erfaringer i.

Faktaboks

Sprog

De fleste steder er sproget engelsk.

Penge

Møntfoden i SL Linden dollars, som købes og sælges ved at bruge sit kreditkort.

300 Linden \$ = 1 US \$ (dvs. 4,96 d.kr.). Det er dog ikke nødvendigt at bruge penge for blot at opleve stedet. Der er også en del "butikker", hvor brugerne kan få gratis tøj, hår etc. til sin avatar.

Tid

SL har sin egen tidszone, SLT. SLT kl. 12 middag er kl. 21 dansk tid.

Vil du prøve Second Life?

Klik ind på <http://www.secondlife.com> og opret en gratis konto. Vær omhyggelig med at finde et godt navn til din avatar, for du kan ikke ændre det! Du skal opgive din e-mail og får derefter tilsendt en bekræftelse. Derefter skal du installere et lille program på ca. 30 MB, og derefter er du i gang. Dit grafikkort m.m. skal naturligvis være godt nok til at vise Second Life, men programmet tjekker selv, om det kan lade sig gøre.

På www.historie-online.dk findes en vejledning i at oprette avatarer og du er velkommen til at kontakte denne artikels forfatter cshj@oncable.dk (eller IM Charlotta Jenkins i SL) for en kort intro med landmarks – dvs. links – til historiske steder.

ⁱ Second Life er kun for folk over 18. For de yngre findes en særlig teen-udgave

ⁱⁱ En oversigt over virtuelle verdener findes i <http://www.virtualworldsreview.com>

ⁱⁱⁱ http://static-secondlife-com.s3.amazonaws.com/economy/stats_2007_final.xls

^{iv} <http://www.it-vest.dk/itvnyt/nr29/SL.htm>

^v Slidehows fra forskellige "historiske" steder findes på min blog <http://charlotteshj.wordpress.com> tag: second life

^{vi} <http://www.archimuse.com/mw2007/papers/urban/urban.html>

^{vii} <http://www.innovationlab.net/sw28672.asp>

^{viii} http://weblog.vidensbankfornyemedier.dk/a/media_species/virtuelle_verdener/