



Virtuelle Verdenser

Sense-making strategier og brugerdreven innovation 2008-2011

Sisse Siggaard Jensen

Professor i digital kommunikation

Institut for Kommunikation, Business og Informationsteknologier

Roskilde Universitet, 2009

Projekt om Virtuelle Verdenser

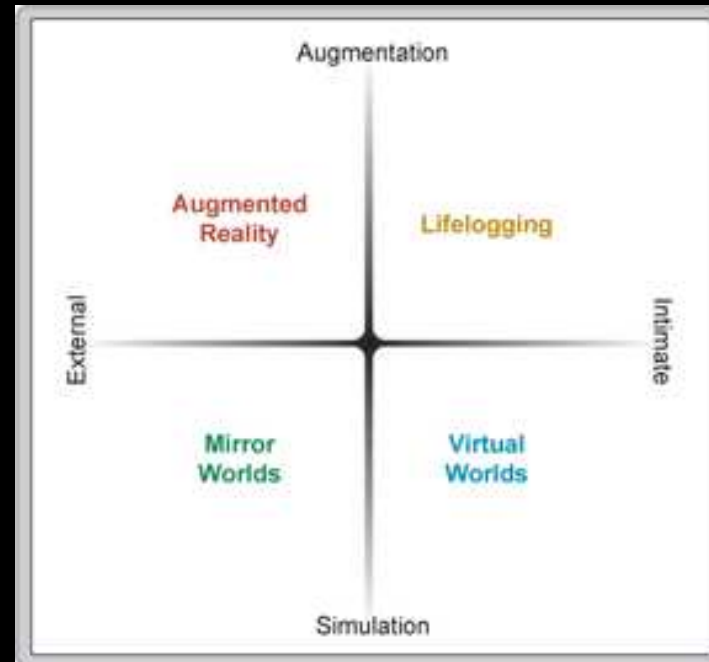
<http://worlds.ruc.dk/>

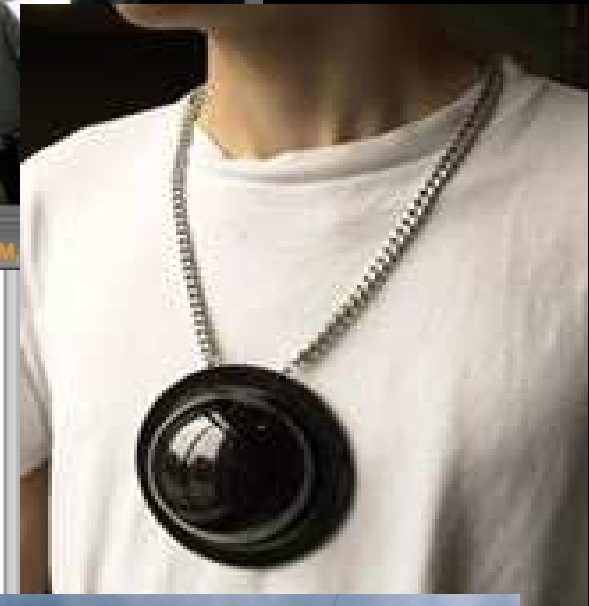
- Sense-making strategier og brugerdreven innovation
- Teorier og metoder
- Empiriske felter
 - Nye markedsdynamikker og ledelse
 - Social og kulturel innovation
 - Vidensproduktion

Brugerdrevet indhold

- Web 2.0 "social computing"
 - YouTube, Facebook, Flickr, Twitter
- Web 3D
 - Second Life
 - Brugerdrevet indhold: Social interaktion, kommunikation, handling, oplevelser, uddannelse, business
 - Open Sim
 - Open source – kontrol med system og server/ firewall: organisationer, institutioner, projekter der kontrollerer tilgængeligheden
 - Sirikata
 - Open source – Humanities Lab, Stanford University
- Crossplatforms: hypermedia og mediekonvergens
 - Tweets og streaming af møder, arrangementer, oplevelser in-world til web'et
 - Chat-bridges der forbinder chat in-world med chat på nettet og vice versa i en kakofoni af kommunikation

Metaverse roadmap





WELCOME TO THE EVERQUEST® UNIVERSE





DANSK



10 DAGES
GRATIS PRØVE

SPIL SAMMEN MED
11 MILLIONER ANDRE

DOWNLOAD

[FUNKTIONER](#) [TRAILER](#) [HVAD KRÆVES DER FOR AT SPILLE?](#)

[ANMELDELSER](#) [FORÆLDREHJØRNET](#) [GOODIES](#)



12+

www.pegi.info

[LÆS MERE PÅ WOW-EUROPE.COM](#)

[SEND DETTE TILBLUD TIL DINE VENNER](#)

Spillet kan downloades gratis. Den gratis trial account (prøvekonto) har begrænset funktionalitet og spilletid. Hvis du vil opgradere til en fuld account (fuld konto), skal du købe en World of Warcraft i en butik og tegne et abonnement. Du skal have internetforbindelse for at kunne spille. [Yderligere oplysninger...](#)

© 2007 Blizzard Entertainment





SECOND LIFE GRID STATUS: ONLINE

Current Time:	9:19 am PT
Logged In Last 60 Days:	1,378,311
Online Now:	56,211



First Name:

Last Name:

Password:

Chenet

Shan

Log in

[Sign up for account](#)

[Forgot your name or password](#)

Open source

- Sirikata, Humanities Lab Stanford



Virtuelle verdener?

- **”A synchronous, persistent network of people, represented as avatars, facilitated by networked computers.”**

– Mark Bell, Journal of Virtual Worlds Research 2008

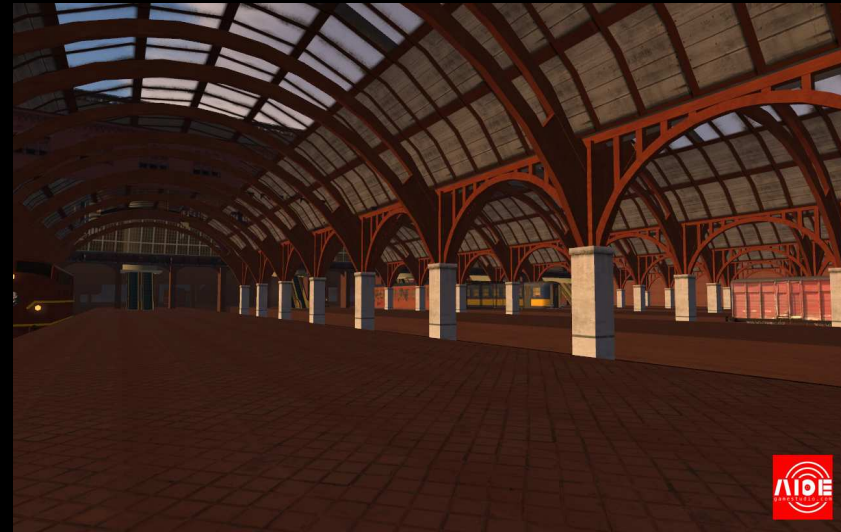
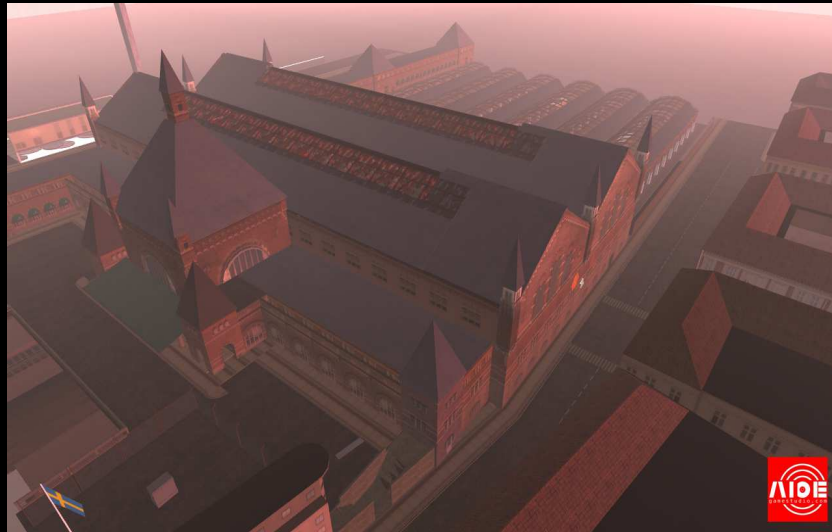
Forskning?

- Workshops med partnere
 - Forskellige vidensformer
- Metrotopia – Research Island Denmark i Second Life
 - Lab eksperimenter: brugerdreven innovation, mediereception, kommunikation, design



Forskning?

- Virtuelle rekonstruktioner
 - Hovedbanegården
 - Brugerdreven arkitektur



Forskning?

– Havhingsten?



Forskning?

- Receptionsforskning
 - Eksperimentelt Lab <http://worlds.ruc.dk/archives/613>
- 3D designforskning
 - Collaborative design, co-design, co-creation
- Sense-making studier
 - 8 Case-studier
- Remedieringsstudier
 - Biblioteksprojekter (6 biblioteker)
 - Uddannelse
- Machinima og animation
 - Filmproduktion (selvstændigt kunstnerisk udtryk)
 - Live story-boards (produktionsprocessen)
 - Integreret i filmproduktion (scener, figurer m.m. sammen med rl)
<http://worlds.ruc.dk/categories/video-and-sound>

Forskning?

- Viral Marketing
 - Virtual Studio Amsterdam
- Innovationskommunikation
 - Danske arkitektvirksomheder
- Internationalt forskningssamarbejde
 - Humanities Lab, Stanford University; Nordisk netværk om virtuelle verdener; ECREA, Digital Communication and culture section; University of Arts Berlin, Cornell University, Innsbruck University, University of Melbourne, Ohio University, Montana University
 - Internationale konferencer m. papers: ECREA Barcelona 2008 og 2009, Bangor 2008, ICA 2009 og 2010, AoIR 2008, Metaverse U 2008 og 2009, Transforming audiences 2008 og 2009
 - International publicering
- International forskningsworkshop (juni 2010)
- PhD seminarer
 - September: 5 danske ud af 16 deltagere – Tyskland, Sverige, Holland, Italien, Finland, Portugal, England
- Undervisning
 - Internationale studerende, studerende på Kommunikation (workshops 2007, 2008, 2009)

Er det strategisk?

- Vi eksperimenterer med nye former for dialogisk forskningskommunikation i samarbejde med parter uden for forskningsverdenen .
 - Inviterer partnere indenfor i processen og ikke blot som tilhørere til færdige resultater
 - Aktive ”medforskere”
- Identificerer nye business-potentialer og forskningsemner i samarbejde med parter uden for forskningsverdenen
 - Studerer ikke blot aktiviteter men er medskabende og igangsættende
- Forskning i samarbejdet er en vigtig og integreret del af projektet
 - Et selvstændigt delprojekt, der fokuserer på dialoger og diskurser mellem de forskellige vidensformer

Er det strategisk?

- Påvirker det vores forskning?
 - Ja,
 - men indtil videre primært ved at de emner
 - vi identificerer som interessante for forskningen
 - vurderer vi tillige i lyset af mulige business-potentialer eller potentialer for øvrige aktører i samfundet
- Styrer det vores forskning?
 - Nej,
 - indtil videre har vi ikke oplevet det,
 - men der kan være tale om et potentielt problem, det er
 - vigtigt at være opmærksom på

Er det nemt?

- Risky business
 - Forskellige: tidshorisonter, kulturer, diskurser, vidensformer og syn på viden
- Usikkerhedsfaktorer
 - Spørgsmål om tillidsforhold, kompetencer, konkurrerende parter, mange ansøgninger, økonomiske realiteter



Hvad kræves der?

- Ledelsesmæssige udfordringer for forsknings- og projektledelse
 - Konstante tilpasninger
 - Åbenhed for ændringer
- Nye publiceringsformer
 - Kortere tidshorisonter
 - Open access og elektronisk publicering
- Organisatorisk opbakning
 - Afbureaukratisering
 - Økonomisk support
 - IT support
 - Faciliteter, fx lokaler ;-)

Her finder I mere om projektet?

<http://worlds.ruc.dk/>