

Indholdsfortegnelse

Problemformulering	3
Metode	3
Teori.....	4
Niklas Luhmann - Systemteori.....	4
Sociale systemer	4
Autopoiesis	5
Psykiske systemer	6
Kommunikation.....	7
Meningsbegrebet.....	9
Iagttagelse.....	11
Mediesociografi.....	12
Mediebegrebet	12
Medieteorien og det kommunikative rum	13
Kerstin Severinson Eklundh - Sprogspil.....	14
Indledning	14
Regler.....	15
Rammen.....	15
Sprogspillet elementer	16
Move.....	17
Afslutning.....	17
Spillet initiativ.....	18
Subspil.....	19
Gearing.....	19
Opsamling	20
Sammenligning: Luhmann & Eklundh.....	21
Diskursanalyse – teorien	21
Kritisk diskursteori – Faircloughs tilgang.....	22
Analyse	24
DR's debatforum som medie.....	24
Det kommunikative rum	26
Delkonklusion.....	32

Luhmann – Systemteoretisk analyse	32
Kommunikationen i det sociale system.....	33
Mening og meningsgrænsen.....	35
Iagttagelse.....	39
Delkonklusion.....	40
Sprogspilsanalyse	40
Afklaringer før analyse	41
Definition af debatforum som sprogspil	41
Regler i DR's debatforum	41
Rammen om kommunikationen.....	42
Sprogspillet elementer	43
Afslutning. Er spillet succes eller fiasko?	44
Subspil.....	45
Gearing.....	47
Delkonklusion.....	49
Kritisk diskurs analyse.....	50
Indledning til analysen	50
Generelle træk for debatten	50
Eksempel 1.....	51
Eksempel 2.....	52
Perspektiverende	53
Delkonklusion	54
Perspektivering	55
Konklusion	56
Litteraturliste	57
Bilag	58

Antal tegn: 129.929

Problemformulering

Vi vil i denne opgave foretage en analyse af kommunikationen på DR's debatforum. Det er vores ambition at analysere et moderne kommunikationsmedie ud fra fire forskellige teorier, der beskriver kommunikationssituationen fra forskellige vinkler. Vi ønsker at redegøre for teoriernes brugbarhed og undersøge, hvordan de hver især tilføjer viden til kommunikationsanalysen. Endvidere vil vi vurdere deres relevans i forhold til mediet, hvori vores empiri udfolder sig.

Metode

Vi vil i vores opgave starte med at præsentere den valgte teori i den nævnte rækkefølge. Niklas Luhmanns systemteori. Jesper Tækkes mediesociografi. Kerstin Severinson Eklundhs sprogspilsteori og til sidst Norman Faircloughs tilgang til den kritiske diskursanalyse.

Vi vil som det første i vores analyse beskrive mediet, for vores valgte empiri. Til formålet vil vi bruge elementer fra Jesper Tækkes afhandling; Mediesociografi. Det er vores ambition at, med denne teori, påvise de faktorer, der determineres af mediet og påvirker kommunikationen. Efter en redegørelse af mediet følger en sociologisk systemteoretisk analyse baseret på Niklas Luhmann. Her vil vi afdække hvorledes sociale systemer dannes og reproduceres igennem kommunikative handlinger, ligeledes vil vi forholde os til teoriens gyldighed på et moderne medie. Fra disse generelle teorier vil vi bevæge os tættere på sproghandlingerne ved hjælp af Eklundhs sprogspils teori. Her vil kommunikationen betragtes som et spil hvor deltagernes intentioner og handlinger kædes sammen. Ligeledes vil analysen også fokusere på mediets indvirkning i kommunikationen set ud fra Eklundhs teori. Herefter vil vi fokusere på det konkrete indhold i tråden gennem den kritiske diskursanalyse, nærmere betegnet Norman Faircloughs tilgang. Vi vil bruge denne tilgang til at analysere hvilke diskurser der er i spil, og vurdere om der forekommer holdningsændring.

Hvert analyseafsnit vil blive opsummeret i en delkonklusion, hvor der redegøres for de enkelte analysers resultater. Dette vil munde ud i en samlet konklusion der samler opgavens resultater. Afslutningsvis vil vi fortage en perspektivering hvor vi vil samle op på vores anvendte teorier.

Ansvarsfordeling:

Troels	s. 5-10 + 33-41
Nis	s. 10-15 + 25-33
Simon	s. 15-18 + 41-50
Tobias	s.18-25 + 52-54

Teori

Niklas Luhmann - Systemteori

Niklas Luhmanns mål er at formulere en universel teori for faget sociologi ved at tilslutte sig den almene systemteori¹. Luhmanns teori er en funktionelt-strukturel systemteori², som tager sit udgangspunkt i en funktionel analyse af verden³.

Sociale systemer

Et *socialt system* defineres af Luhmann som sammenhængen mellem sociale handlinger, der henviser meningsfuldt til hinanden⁴. Sociale systemer dannes i følge Luhmann altid, når personers handlinger knyttes sammen, henviser til hinanden, og afgrænser sig fra deres *omverden*. Alle handlinger, som henviser meningsfuldt til hinanden, er en del af det pågældende system, mens alle andre handlinger som ikke direkte opretholder relation til meningssammenhængen, er en del af systemets omverden. Det beskrives at noget enten er system eller omverden.⁵ Undtagelsen fra dette forhold er dog *verden*. Verden afgrænses ikke overfor noget ydre, og er derfor ikke et system. Det er heller ikke omverden, fordi omverden forudsætter at omfatte noget indre, som ikke findes i omverden selv. Det beskrives af Kneer og Nassehi at; alt hvad der sker, sker i verden.⁶ Verden beskrives som den enhed, der omfatter alle systemer og deres tilhørende omverden. Et centralt udgangspunkt hos Luhmann er den *kompleksitet* som findes i verden. Begrebet kompleksitet betyder, i følge Kneer og Nassehi, den samlede mængde af mulige begivenheder og tilstande. Noget er komplekst når det kan antage mindst to tilstande.⁷ Kompleksiteten kan vokse i takt med antallet af tilstande og mulige relationer mellem dem. Den yderste og højeste mulige kompleksitet, bliver af Luhmann betegnet med begrebet *verdenskompleksitet*, som dækker over alt hvad der er muligt i verden. Den menneskelige bevidsthed kan imidlertid ikke fatte verdens store kompleksitet, og sociale systemer har derfor til opgave, at reducere denne kompleksitet. Forskellen i kompleksiteten er det, der afgrænser og definerer systemet fra dets omverden. Sociale systemer reducerer kompleksitet ved at indskrænke mængden af mulige tilstande, og de gør det herigennem muligt for den menneskelige bevidsthed at bearbejde kompleksitet. Et systems omverden er altid mere kompleks end systemet, og der sker derfor et fald i kompleksitet, når man går fra omverden til system. Luhmann mener derudover, at kompleksitet kun kan reduceres med kompleksitet. Dette betyder, at et socialt system må opretholde et

¹ Kneer & Nassehi (1997): s. 37

² Kneer & Nassehi (1997): s. 38

³ Kneer & Nassehi (1997): s. 39

⁴ Kneer & Nassehi (1997): s. 42

⁵ Kneer & Nassehi (1997): s. 42

⁶ Kneer & Nassehi (1997): s. 42

⁷ Kneer & Nassehi (1997): s. 44

kompleksitetsniveau, der er højt nok til at kunne opretholde sig selv i tilfælde af at dets omverdensbetingelser ændrer sig.

”Komplekse systemer skal ikke kun tilpasse sig deres omverden,
de skal også tilpasse sig deres egen kompleksitet.”⁸

Sociale systemer beskrives af Luhmann som kommunikationssystemer, der opretholder sig selv ved at knytte kommunikationer an til kommunikationer i en rekursiv proces.⁹ Han skelner mellem tre typer af sociale systemer; *interaktionssystemer*, *organisationssystemer* og *samfundssystemer*; Interaktionssystemer opstår mellem tilstedeværende personer, som sanser hinanden. Systemet opstår f.eks. mellem personer, der møder hinanden til en fest. De handlinger som personerne foretager udenfor festen hører til systemets omverden. Interaktionssystemet ophører når festen slutter og folk tager hjem eller videre i byen. Organisationssystemer er ifølge Luhmann sociale systemer, som er organiserede med nogle særlige betingelser og et form for medlemskab. Ved nogle organiserede regler fastlægger organisationssystemer nogle specifikke adfærdsmønstre og handlingsforløb, som ikke forventes i systemets omverden.¹⁰ Specielle regler og medlemskab sørger også for, at disse systemer strækker sig over længere tid, og dermed ikke ophører på samme måde som interaktionssystemer. Et eksempel på et organisationssystem er golf klub. Hertil er knyttet et medlemskab og specifikke regler for opførsel på banen og i klubhuset. Samfundssystemet er i følge Luhmann det mest omfattende sociale system. Samfundet er hverken et interaktions- eller et organisationssystem. Det bliver beskrevet som et system af højere orden, som indeholder en mangfoldighed af forskellige handlinger, samt alle interaktions- og organisationssystemer.¹¹

Autopoiesis

Begrebet *autopoiesis* er defineret af biologen Humberto R. Maturana, og betyder selvfrembringelse og selvopretholdelse.¹² Maturana har sammen med Francisco J. Varela brugt autopoiesis til at beskrive levende systemer i den almene systemteori. Ifølge dem er autopoietiske systemer levende dannelser, som fremstiller og opretholder sig selv. Autopoiesis sker ved at systemerne i en cirkulær proces, selv producerer de dele og komponenter, som de består af. Maturana og Varela beskriver autopoietiske systemer som *lukkede* systemer, der reproducerer sig selv og samtidigt *åbne* systemer, da systemer kontinuerligt optager nødvendige bidrag fra deres omverden. Systemerne er lukkede, fordi de udelukkende forholder sig til sig

⁸ Kneer & Nassehi (1997): s. 69

⁹ Kneer & Nassehi (1997): s. 72

¹⁰ Kneer & Nassehi (1997): s. 47

¹¹ Kneer & Nassehi (1997): s. 47

¹² Kneer & Nassehi (1997): s. 52

selv. De beskriver også at de autopoietiske systemer opererer selvrelationelt, som igen gøres endnu mere konkret med begrebet *rekursivitet*.¹³ En proces er rekursiv, når den anvender sine egne dele og operationer til at skabe sig selv. I deres organisationsmåde beskrives det, at autopoietiske systemer ikke kender til deres input eller output, men selv skaber alt nødvendigt til selvopretholdelse. Dog har systemerne pga. deres åbenhed, mulighed for at trække nogle bestemte bidrag fra deres omverden.

”Omverdets-kontakten, som de levende systemer råder over (åbenheden), bliver først for alvor mulig gennem den autopoietiske organisationsmåde (lukketheden).”¹⁴

Luhmann anvender autopoiesis begrebet i sin systemteori og skriver, at der udover de levende systemer eksisterer neurale, psykiske og sociale autopoietiske systemer. Han definerer systemer som autopoietiske når de autonomt producerer og reproducerer de elementer de består af i rekursive processer. Denne selvstændighed kalder Luhmann for operationelt lukkethed, en lukkethed, som altså er en forudsætning for systemets åbenhed.

Psykiske systemer

Som nævnt foretager Luhmann altså en generalisering af autopoiesis-begrebet. Han søger i første omgang at overføre autopoiesis-begrebet på psykiske systemer, for derefter at kunne overføre det til sociale sammenhænge. Psykiske systemer er bevidsthedssystemer, der består af tanker og forestillinger. Systemerne er autopoietiske, fordi de konstant frembringer sine elementer af sine elementer i en rekursiv proces og herved opretholder sig selv som enhed.¹⁵ Tanker og forestillinger er korte begivenheder i bevidstheden, der konstant forfalder og bliver erstattet af nye. Det vil sige, at bevidstheden hele tiden frembringer tanker af tanker og på den måde går fra bevidsthedstilstand til bevidsthedstilstand.

”Bevidsthedens autopoiesis er den fortsatte spinden frem af mere eller mindre klare tanker.”¹⁶

Psykiske systemer producerer altså tanker af tanker i en rekursiv proces, men som tidligere nævnt kan autopoietiske systemer ikke eksistere og fortsætte sine processer uden passende bidrag fra omverdenen. Bevidstheden producerer selv alle de tanker og forestillinger den består af, men dette er dog ikke muligt uden en hjerne og uden en krop. Det psykiske system er afhængigt af bestemte hjerneprocesser, og

¹³ Kneer & Nassehi (1997): s. 55

¹⁴ Kneer & Nassehi (1997): s. 55

¹⁵ Kneer & Nassehi (1997): s. 64

¹⁶ Kneer & Nassehi (1997): s. 65

hjernen befinder sig derfor i systemets omverden. Hjernen er dog ikke lig med bevidstheden, hjerneaktiviteter er ikke tanker. De to størrelser bevidsthed og hjerne er utilgængelige for hinanden. Bevidstheden er ved produktion af tanker henvist til bestemte bidrag fra omverdenen, men disse omverdensbidrag forbliver bidrag, som finder sted i bevidsthedens omverden. Bevidsthed og hjerne smelter altså på intet tidspunkt sammen. Deres forhold betegnes i stedet af Luhmann som *strukturelt koblede*.

”Systemer der er strukturelt koblede, er henvist til hinanden - og de forbliver samtidig omverden for hinanden”.¹⁷

Kneer og Nassehi forklarer at begrebet strukturel kobling bruges til at beskrive et afhængigheds-/uafhængighedsforhold mellem systemer.

Kommunikation

De elementer sociale systemer består af, betegner Luhmann som kommunikation.¹⁸ Systemerne beskrives som kommunikationssystemer, der frembringer kommunikation af kommunikation i en reproducerende proces. Kommunikation er, i Luhmanns forstand, ikke et produkt af menneskelig handling, men et produkt af sociale systemer. Mennesket kan ikke kommunikere, kun kommunikation kan kommunikere.¹⁹ Luhmann definerer i denne sammenhæng ikke mennesket som et system, men som flere systemer, der opererer adskilt. Et af de systemer er det psykiske system, hvis omverden udgøres af andre systemer, som det organiske, det neurale, det biologiske osv. Mennesket er altså ikke kun bevidsthed, det består også af andre levende systemer, som alle betegnes som selvreferentielt lukkede.²⁰ Hermed menes at systemerne ikke kan skabe kommunikative relationer til andre systemer, og altså ikke direkte kommunikere med andre mennesker. Luhmann mener derfor, at kommunikation kun kommer i stand gennem sociale systemer, som i en autopoietisk og rekursiv proces, skaber kommunikationer af kommunikationer.²¹ Sociale systemer har ligesom andre autopoietiske systemer, mulighed for at trække bestemte bidrag fra sin omverden. Netop her kommer menneskelige systemer ind i billedet, med uerstattelige omverdensbidrag til de sociale systemers kommunikationsprocesser. Kommunikation skaber konstant en efterfølgende kommunikation for at opretholde det sociale system. Hvis dette ikke sker holder det sociale system op med at eksistere. Derfor har Luhmann den vigtige pointe, at kun psykiske systemer, altså bevidsthed, kan forstyrre eller pirre

¹⁷ Kneer & Nassehi (1997): s. 67

¹⁸ Kneer & Nassehi (1997): s. 69

¹⁹ Kneer & Nassehi (1997): s. 70

²⁰ Kneer & Nassehi (1997): s. 71

²¹ Kneer & Nassehi (1997): s. 72

til kommunikation. Psykiske systemer er delagtige i kommunikation på en særlig måde, dog uden at have direkte adgang hertil. Luhmann beskriver, at kommunikation og bevidsthed er selvreferentielt lukkede systemer, som opererer adskilt. Samtidig står de i et komplementært forhold til hinanden.²² Bevidsthed og kommunikation er utilgængelige for hinanden, på samme måde som hjerne og bevidsthed. Det leder Luhmann til konklusionen, at sociale og psykiske systemer er strukturelt koblede. Ingen kommunikation uden bevidsthed, og ingen bevidsthed uden kommunikation.²³ De to systemer er omverden for hinanden, men forbliver selvreferentielt lukkede og derfor adskilt fra hinanden. Psykiske systemer deltager i sociale systemer og herved kommunikation, men kan hverken afgive eller modtage budskaber.

Luhmann beskriver kommunikation som en tredelt selektionsproces, der består af information, meddelelse og forståelse.²⁴ Det kaldes en selektionsproces fordi den består af en række valg blandt flere muligheder. Her bruges begrebet kontingens til at beskrive selektionerne. En information vælges ud blandt en række af muligheder. Samtidig vælges der også en meddelelsesform, blandt en række af mulige. Informationen kan f.eks. meddeles mundtligt eller skriftligt på forskellige måder. Til sidst kan den meddelte information forstås, eller vælges at forstås på flere forskellige måder. Det bliver understreget af Kneer og Nassehi, at der først er tale om kommunikation, når alle tre selektioner er gjort.²⁵ Der foreligger altså kun kommunikation, når der er truffet et kontingent valg af information, af meddelelsesform og af forståelse. *Alter* (Informanten) selekterer en information og en meddelelsesform. Kommunikationen fuldbyrdes når *Ego* (adressaten) selekterer en forståelse.

”Afgørende er det, at den tredje selektion kan støtte sig til en forskel, nemlig til forskellen mellem information og dens meddelelse.”²⁶

Kommunikation kommer kun i stand ved at ego kan skelne mellem to selektioner og håndhæve denne difference.²⁷ Selektionerne indebærer at der deltager flere psykiske systemer, og udelukker på den måde at kommunikation kan ses som et produkt af ét menneskes handlinger. De tre selektioner er dog ikke operationer hos psykiske systemer, men derimod kun komponenter eller bestanddele i kommunikation. Ifølge Luhmann bliver information, meddelelse og forståelse selv produceret af det sociale system, og bliver altså ikke indført af psykiske systemer. Dette virker selvmodsigende, men man skal forestille sig at bevidsthed og kommunikation fungerer på forskellige niveauer, og kun påvirker hinanden gennem den

²² Kneer & Nassehi (1997): s. 75

²³ Kneer & Nassehi (1997): s. 76

²⁴ Kneer & Nassehi (1997): s. 85

²⁵ Kneer & Nassehi (1997): s. 85

²⁶ Luhmann (2000): s. 181

²⁷ Luhmann (2000): s. 183

strukturelle kobling. Det er selvfølgelig muligt at psykiske systemer forstår information på en eller anden måde, men det forbliver bevidsthed, altså tanker og forestillinger, og bliver ikke til komponenter i kommunikation.

Meningsbegrebet

Mening er et af grundbegreberne i teorien om sociale systemer, hvor psykiske og sociale systemer adskiller sig fra alle andre systemer ved at konstituere og anvende mening. Det skal her fastslås, at begrebet mening i denne kontekst, adskiller sig fra forståelsen af ordet i daglig tale, hvor det henviser til noget nyttigt eller meningsfuldt der passer ind i kontekst. Det giver f.eks. mening at strømper skal sidde på fødderne og ikke på hænderne, eller at elefanter ikke er lyserøde. Her skal mening opfattes som en måde, hvorpå psykiske og sociale systemer bearbejder kompleksitet. Selvom begge systemtyper opererer med mening, bibeholder de stadig deres autopoiesis, som tidligere beskrevet. Psykiske systemer opererer meningsfuldt i form af et lukket bevidsthedsplan, og sociale systemer opererer i form af et lukket kommunikationssammenhæng.

Det bestemmende for mening er forskellen mellem aktualitet og potentialitet, hvor aktualitet er det, der bliver selekteret i dette øjeblik ud fra flere mulige eller potentielle selektioner. Aktualitet og potentialitet er altså i høj grad påvirket af tid. Enhver selektion kan opfattes som en strøm af punkter, der selekteres i nutid ud fra noget potentielt, der ligger i fremtiden, og det tidligere aktualiseret flyder bagud i fortiden og danner en historie. Aktualitet er dermed per definition ustabil, da der i hvert øjeblik vil blive selekteret blandt det potentielle, der så i næste øjeblik vil være det aktualiserede.

"Mening er altså den stadig nyarrangeren af forskellen mellem aktualitet og mulighed...(..)"²⁸

Det ikke-aktualiserede forsvinder ikke, men bliver opretholdt virtuelt og kan på et senere tidspunkt aktualiseres. Menings ustabilitet tvinger til at der konstant må knyttes an til en af tilslutningsmulighederne, ellers holder det sociale system op med at operere. Som tidligere nævnt forsvinder det ikke-aktualiserede ikke, men vil blive liggende og afvente en mulig aktualisering. Mening er derfor, som før nævnt, en form for håndtering af kompleksitet og muliggør en samtidig reduktion og opretholdelse af kompleksitet gennem "lagring" af det ikke-aktualiserede.

Meningsformen tvinger til selektion af noget potentielt. Enhver selektion indeholder en henvisning til mere eller mindre sandsynlige tilslutningsmuligheder, mening henviser derfor altid til yderligere mening.

²⁸ Kneer & Nassehi (1997): s. 80

Når et socialt system reproducerer sig selv ved at knytte kommunikation an til kommunikationer, vil der opstå en interaktionshistorie. Gennem interaktionshistorien dannes der en struktur, der kan betegnes som meningsgrænsen²⁹. Meningsgrænsen definerer, hvilke tilslutninger der er gyldige indenfor det sociale system, og hvilke der falder udenfor systemets selvreference. På denne måde opstår der en forventning til det potentielle, der kan aktualiseres indenfor det sociale system. Den kommunikative proces kan beskrives som en proces, der henholdsvis accepterer og negerer meningsforslag.³⁰

Som før nævnt er et socialt system altid mindre komplekst end sin omverden. Det er denne difference der konstituerer det sociale system ved at skabe en forskel i forhold til omverdenen. Meningsgrænsen opstår gennem interaktionshistorien og skaber derved systemets identitet. Over tid vil systemet opbygge forventningsmønstre, der opstår en struktur i kommunikationen. F.eks. tiltaler man de kongelige "deres majestæt" og ikke "halløj mama". Meningsgrænsen er dynamisk, hvis en tilslutning overskrider grænsen kan systemet fortage en selvrefleksiv iagttagelse og derved vurderer om den nye tilslutning skal optages eller afvises i forhold til meningsgrænsen. Hvis systemet godtager den nye tilslutning udvides meningsgrænsen, og den interne kompleksitet øges. Det beskrives også at meningsgrænsen knytter sig til bestemte *temaer og koder*. I følge Luhmann er kommunikation en proces der er styret af temaer.

*"Med et hvert temavalg ekspanderes og kontraheres systemet,
det tager meningsforhold op og lader andre falde."³¹*

Luhmann beskriver at kommunikation må ordnes gennem temaer, som bidrag til temaet kan relatere sig til.³² Temaer varer længere end bidrag, og de sammenfatter forskellige bidrag til kortere eller længerevarende meningssammenhænge.³³ Temaer tjener i følge Luhmann som kommunikationsprocessens saglige, tidlige og sociale strukturer, og de fungerer dermed som generaliseringer, for hvilke bidrag, der skal bringes hvornår, i hvilken rækkefølge og af hvem. På den måde er temaer reduktioner af den kompleksitet, som sproget åbner for.³⁴

²⁹ Tække (2006): s. 84

³⁰ Tække (2006): s. 84

³¹ Luhmann (2000): s. 185

³² Luhmann (2000): s. 196

³³ Luhmann (2000): s. 196

³⁴ Luhmann (2000): s. 198

Meningsgrænsen er også med til at skabe de koder der bruges i et socialt system. "Kodede hændelser virker som information i kommunikationsprocessen, ikke-kodede som forstyrrelse (Støj)."³⁵ Koder kan betragtes som de strukturer eller regler systemet overholder og består af. Det vil sige, at hændelser som ikke overholder disse strukturer, vil blive betragtet som støj og set bort fra, eller systemet vil danne et subsystem med strukturer, der kan håndtere disse hændelser. F.eks. kan en besked på et andet sprog virke som en ikke-kodet information, og derved blive betragtet som støj.

Iagttagelse

Den normale opfattelse af begrebet iagttagelse omfatter psykiske systemer, der observerer fænomener i deres omverden. Luhmann frigør begrebet fra det psykiske system og bruger det som et alment iagttagelses begreb, hvor alle former for systemer skaber mening gennem forskelle (jf. Meningsbegrebet). Iagttagelse er betegnelse ved hjælp af en skelnen. Disse to begreber udgør de to komponenter en iagttagelse består af. Ved at vælge en forskel foretager man en skelnen mellem to sider, hvor den ene af siderne betegnes. F.eks. sort/hvid, dyr/billig eller rigtigt/forkert. En iagttagelse kan kun finde sted når begge komponenter er til stede – noget kan kun iagttages når det skelnes fra noget andet.

*"En iagttagelse er således altid en betegnelse af én side indenfor rammerne af en skelnen"*³⁶

Ved at betegne noget er begge sider af forskellen givet samtidigt, men begge sider kan ikke samtidigt betegnes i samme iagttagelsesøjeblik, men kun i et senere tids-moment. Hvis man iagttager en Ferrari ude på gaden og betegner at denne bil må være dyr, kan denne betegnelse kun foregå i en iagttagelse. Dette kalder Luhmann *iagttagelse af første orden* (FOI). Ved at definere bilen som dyr gives samtidig, dog uden at det betegnes, at forskellen er ikke-dyr, ellers ville dyr ikke give nogen mening. Ved at foretage en iagttagelse binder man sig selv til den valgte forskel, og der opstår derved en blind plet, som er det, der ikke betegnes. Man kan kun se hvad man ser via den valgte forskel. Man kan derfor ikke iagttage sin blinde plet i samme iagttagelse. Under den første iagttagelse af Ferrarien ud fra forskellen dyr/billig, kan man ikke i samme tidsmoment iagttage ud fra forskellen hurtig/langsom. Denne blinde plet kan dog betegnes ved at foretage en iagttagelse af iagttagelsen. Luhmann kalder dette for *iagttagelse af anden orden* (AOI). Luhmann definerer ikke hvem den iagttagende er, det kan være den tidligere iagttagende eller et andet system der iagttager iagttagelsen. AOI er ikke privilegeret i forhold til FOI, men er på samme måde bundet

³⁵ Luhmann (2000): s. 183

³⁶ Kneer & Nassehi (1997): s. 101

til sin egen blinde plet. Dog muliggør AOI reflektive indsigter i den tidligere iagttagelse. AOI kan altså se at han ikke kunne se sin blinde plet i den tidligere iagttagelse.

Mediesociografi

Vi har i vores opgave valgt at inddrage elementer af Jesper Tækkes afhandling; Mediesociografi. Formålet med afhandlingen er at sandsynliggøre sammenhæng mellem tekniske kommunikations medier og mulige sociale strukturer som betinget af medier.³⁷ Opgaven fremstår som en syntese af Medieteorien, og den sociologiske systemteori, som beskrevet af Luhmann. Tækkes begrundelse for at kombinere de to teorier, er deres forskellige dækningsområder. Medieteorien afdækker tekniske mediers mulighed for at skabe et miljø, hvori mennesker sanser, erkender og kommunikerer. Her er det mediet, der er i fokus frem for de sociale konstruktioner. Dette løses ved at koble den sociologiske systemteori med medieteorien. Specielt Niels Ole Finnemans bidrag til Medieteorien finder vi interessant, da den giver nogle helt konkrete værktøjer til at analysere mediet i fokus. Vi vil, ved hjælp af disse værktøjer, analysere hvilke begrænsninger mediet sætter for kommunikationen og hvilke mediet åbner op for. Yderligere giver det en god struktur til at præsentere den indbyggede funktionalitet, der findes på DR's debatforum. I dette afsnit vil de dele af Medieteorien, som vi vil inddrage i analysen blive præsenteret. Selve analysen vil blive fremsat som en hybrid mellem medieteorien og sociale systemer. Tække specificerer dog nogle af Luhmanns begreber, da de ikke umiddelbart kan overføres til elektroniske medier. Dette gælder specielt for Luhmanns definition af de sociale systemtyper som Tække kritiserer for at være for rigid og firkantet. Tække opløser denne distinktion med begrebet om selvorganiserende interaktionssystemer. Ifølge Tække skaber disse systemer, i kraft af mediet, en historie, af allerede foretagne kommunikative selektioner der danner strukturen eller organisationsformen for hvordan systemet videre vil processere³⁸.

Mediebegrebet

I Mediesociografien skelnes der overordnet mellem tre typer af medier: Perceptionsmedier, reproduktionsmedier og tekniske kommunikationsmedier. Perceptionsmedier (sanser) er dem, der gør det muligt at sansere vores omverden ud fra forskelle. Afgørende for dette er den meningsdannelse der forekommer ud fra de sansede forskelle. Reproduktionsmedier (liv, bevidsthed og kommunikation) er "meningsbehandlende systemer" som er i stand til at reducere kompleksitet gennem mening. Meningen må præsenteres i en form for at kunne sanses og her kommer de tekniske kommunikationsmedier (lys, tale, TV, e-mail osv.) ind i billedet. Tekniske kommunikationsmedier adskiller sig fra reproduktionsmedier ved at

³⁷ Tække (2006): s. 6.

³⁸ Tække (2006): s. 47

de ikke kan kommunikere. De er heller ikke levende og har ingen bevidsthed. De fremstår som en materielt funderet teknik eller teknologi, der indgår som strukturel kobling mellem psykiske og sociale systemer.³⁹ De giver de sociale systemer mulighed for meningsfuldt at håndtere kompleksitet. Tekniske kommunikationsmedier påvirker også den tidslige og rumlige distance mellem psykiske og social systemer og deres mulighed for at give mening til verden igennem kommunikation.⁴⁰

Medieteorien og det kommunikative rum

Medieteorien beskriver tekniske kommunikations medier som et miljø hvori mennesker perciperer, erkender og kommunikerer. Teorien fokuserer på mediet i sig selv, f.eks. det at kunne tale og skrive, men også helt konkrete medier som aviser, TV eller Internettet. Den fremsætter påstande om hvordan mediers eksistens og brug påvirker mennesker og samfund. Tække fremhæver et eksempel fra Harold Innis, der beskriver pergamentet som Romerrigets bærende medium, forstået på den måde at pergamentet gav romerne mulighed for at gemme viden, kommunikere over længere afstande, udstede ordrer osv.⁴¹ En anden vigtig bidrager til teorien er Marshall McLuhan, der inddeler historien i faser alt efter hvilket medie der var dominerende. Således skelner han mellem en kultur, der bygger på tale, skrift og elektroniske medier.⁴² Medier har altså, ifølge medieteorien, en stor indvirkning på samfundet og det enkelte menneske. I de senere år har Niels Ole Finneman bidraget til teorien med bl.a. med *det kommunikative rum*. Tekniske kommunikationsmedier skaber et kommunikativt rum, der definerer, hvordan det sociale kan processere i tid og rum og hvordan det sociale håndterer kompleksitet i bestemte medier. Begrebet baseres på tre synsvinkler, eller dimensioner: *Den kulturelle grammatik*, der skal forstås som kommunikative interaktionsmønstre prægning af medier. Eksempelvis har behovet for at sende kortfattede beskeder, formet mobiltelefonen som medie med SMS funktionen og været med til at sælge teknologien i Nord Europa i starten af 1990'erne.⁴³ Mediets *integration* i de i forvejen eksisterende medier, også kaldet mediematricen, determinerer en omformning af det gamle medie. F.eks. er skriftsproget integreret som et grundlæggende medie i Internettet, men samtidigt omformes det gennem brugen af hyperlinks og tilføjer derved skriftsproget en ny dimension. Et godt eksempel er forfattere af skønlitterære værker i HTML kode, hvor læseren kan træffe beslutninger undervejs i historien gennem hyperlinks og dermed styre historien⁴⁴. Den tredje dimension udgøres af mediets *narrative og diskursive rum*, der beskriver hvilke former og genre

³⁹ Tække (2006): s. 10

⁴⁰ Tække (2006): s. 111

⁴¹ Tække (2006): s. 21

⁴² Tække (2006): s. 22

⁴³ Kilde: Steinbock, Dan: *The Nokia revolution*. USA: Amacon, 2001: s 48

⁴⁴ Pold (2005): s 11

der findes indenfor et medie.⁴⁵ F.eks. kan mediet TV indeholde mange forskellige genrer og diskurser, som nyhed, sport, musik osv. Yderligere fremsættes der ni parametre, som vi her vil gennemgå, for senere at analysere det tekniske kommunikationsmedie vores empiri foregår i.

De ni parametre er: *Økonomi*, der omhandler omkostninger for overhovedet at have adgang til tekniske kommunikations medier. *Kode* er et begreb for hvor svært mediet er at håndtere, hvor der skelnes mellem indkodning/afkodning som relaterer til selektionerne meddelelsesform/forståelse som determineres i en hvis grad af det medie de optræder i. *Direktionalitet* berører, til hvem/hvad og i hvilket omfang mediet danner potentialitet, en til en, en til mange eller mange til mange. Herunder hører også begrebet *interaktivitet*, der dækker over håndtering og manipulation af en teknologi. *Interaktionstid* bestemmer i hvilket tidsperspektiv kommunikationen foregår, eks synkron, asynkron, nærsynkron osv. *Lagring* er en afgørende attribut i visse tekniske kommunikations medier, da det giver sociale systemer mulighed for at gemme viden. *Genfinding* er tæt knyttet til lagring, muligheden for at søge i den lagrede viden, reducerer kompleksiteten i den internt opbyggede kompleksitet. *Remediering* betyder repræsentation af et medie i et andet, eks. en roman indtales som lydbog. *Konsistens* omhandler et teknisk kommunikationsmedies mulighed for at repræsentere, hvilke former, der kan installeres i det, f.eks. har man mulighed for at integrere video, lyd og interaktivt design i sider på Internettet. *Rum* er et begreb der beskriver et medies mulighed for at skabe en form for parallelt univers hvor kommunikation er mulig på trods af geografisk afstand.⁴⁶

Kerstin Severinsson Eklundh - Sprogspil

I dette afsnit vil kerne-komponenterne i Eklundhs sprogspilsteori blive gennemgået. Vi har valgt at gå i dybden med det essentielle i forhold til vores empiri, for at mindske kompleksiteten mest muligt og dermed opnå en rød tråd igennem opgaven.

Indledning

Studiet indenfor dialog og helt specifikt sprogspil er forholdsvis nyt⁴⁷. Eklundhs mål er at definere en teori, der kan sammenkoble participanters handlinger og intentioner. Samtidig skal teorien være generel, og dermed kunne dække alle former for spil. Eklundh bygger fundamentet til hendes teori, ud fra tidligere værker om sprog, hvor fænomenet sprogspil bliver diskuteret. Ludvig Wittgenstein, der i sit arbejde omkring sprogteori også havde elementer, som berørte sprogspil. I korte træk kan Wittgensteins sprogspil beskrives som værende en ramme for kommunikationen og således meningsdannelsen, hvor forventningsmønstrene ligger. Ligeledes er Eklundh inspireret af Lyttkens (1981), der forsøger at definere et

⁴⁵ Tække (2006): s. 31

⁴⁶ Tække (2006): s. 98 - 110

⁴⁷ Eklundh (1983): s. 1

spilkoncept i hans værk om social interaktion, men ifølge Eklundh er der mangler. Eklundh bygger videre på disse og fortsætter, hvor de slap. Eklundh ønsker nemlig en mere specifik teori, der kan beskrive sprogspil mere præcist. Dette beskrives i hendes afhandling om sprogspil *The Notion of Language Game*.

For at forstå sprogspil, er man nødt til at få defineret hvad et spil er. Spil bruges i mange sammenhænge, blandt andet skuespil, i forbindelse med sport og i musik. Umiddelbart har de enkelte discipliner ikke noget til fælles, men alligevel kan der generaliseres nogle fællestræk, som gør sig gældende for alle områder med spil. Et spil er⁴⁸:

1. En systematisk måde at ordne begivenheder/handlinger på.
2. Baseret på regler.
3. Ikke virkeligt eller finder sted i en afgrænset verden.
4. Et fænomen, hvis deltagere er underlagt bestemte kræfter.

Regler

Et simpelt sprogspil er spillet spørgsmål-svar. Her kender alle reglerne, da alle ved, at man skal svare på et spørgsmål. Selvom vi ved, hvad vi skal gøre, kender vi ikke reglerne eksplicit for hvad et svar til et spørgsmål er. Dog kan vi skelne mellem et svar og et ikke-svar⁴⁹. Da vores viden om reglerne ikke er komplet, er der mulighed for at der kan opstå fejl eller misforståelser.

Det gælder at menneskelig interaktion er regelbaseret. Det vil sige, at når vi indgår i en interaktion, er reglerne repræsenteret som forventninger, der gør os parate til at deltage på den *rigtige* måde.

Rammen

Spillets ramme eller frame, er det som bestemmer hvad der ses i interaktion og danner rammen om kommunikationen:

*" The frame of a game is the set of circumstances through which its actions are interpreted."*⁵⁰

Det er altså omstændigheder såsom den kontekst spillet finder sted i, samt de gældende regler, der danner rammen om spillet. Det gælder at, hvis der bliver ændret på reglerne vil rammen for kommunikationen også ændre sig.

⁴⁸ Eklundh (1983): s. 5

⁴⁹ Eklundh (1983): s. 8

⁵⁰ Eklundh (1983): s. 10

Sprogspillet elementer

I et sprogspil er der tre afgørende elementer, der er med til at beskrive dialogen. Dette er initiativ, gensidighed, samt intension. Disse er med til at danne rammen om sprogspillet. Elementerne vil i de følgende punkter blive uddybet enkeltvis:

Initiativ

Initiativ er altafgørende for at kommunikation overhoved kan finde sted. Hvis ingen nogensinde tog initiativet, ville der aldrig opstå dialog. Det er ligeledes vigtig undervejs i dialogen/sprogspillet at nogen tager initiativet for at opretholde kommunikationen. For at starte et spil, skal en af partcipanterne tage et initiativ til at starte spillet. Dette sætter personen i en speciel position, da denne også skal give de andre partcipanter mulighed for at tage initiativ til at starte nye spil, eller subspil (uddybes i punktet subspil). Derudover får initiativtageren ansvaret for at afslutte spillet og lytte til de andre deltagers bidrag. Genkendelse af initiativerne leder mod en afslutning (closure). Dette sker når et initiativ er blevet udført og ingen nye er startet⁵¹.

Gensidighed

Viden om den forløbne aktivitet skal deles mellem spillets partcipanter. Dette gør det muligt at henvise til den samme viden, én fælles viden. Viden om spillets regler er også nødvendig for alle partcipanterne, så man ved hvem, der må starte og afslutte sprogspillet. Viden om i hvilken kontekst man befinder sig er også vigtig, så man fx kan påtage sig den rigtige rolle, altså om man skal bruge formelt eller uformelt sprog. Et eksempel er dialog mellem en lærer og elev. Her er det nødvendigt at have en fælles viden om reglerne for denne type kommunikation, for at undgå at alle elever stiller spørgsmål på samme tid. Ligeledes er nødvendig at have læst sine lektier, for at kunne stille spørgsmål til teksten – dvs. at kunne henvise til den samme viden⁵².

Intension

For at et sprogspil kan blive realiseret i løbet af en dialog, må der være en intension. Intensionen er målet med sprogspillet. Dette er ofte bestemt af initiativtageren, enten ved at være et egoistisk mål, eller en gruppe kan have et fælles mål. Det gælder som tidligere nævnt at det er denne person, der samtidigt er med til at danne de regler, der skal spilles efter og dermed rammen om spillet.

Hvis en udenforstående slutter sig til spillet, gøres dette ud fra en logisk slutning af de iagttagelser, der er gjort af deltagerne. Samtidigt kan den udenforstående ud fra en medbragt viden

⁵¹ Eklundh (1983): s. 11

⁵² Eklundh (1983): s. 12

genkende spillet og tolke, hvordan denne skal forholde sig til et givent spil. Det kan hænde, at den udenforstående har fejlfortolket spillet og derved helt eller delvist ændrer den oprindelige intention med spillet. En intention kan løbende blive tilføjet eller ændret ud fra deltageres fortolkning, mens spillet kører⁵³.

Move

Et sprogspil består af en sekvens af træk, også kaldet moves. Et move er en handling inden for spillets regler. Samtidigt gælder det, at moves er nødvendig for at opretholde et spil og kan forventes af alle deltager. Hvis et move udebliver, vil deltagerne føle, at der mangler noget⁵⁴.

Eklundh kommer ikke med nogen præcis definition af et move, men ligger op til diskussion. For præcist at kunne definere et move, opstiller Eklundh to hypoteser. Den første går på en handling, der er forventet af deltagerne, som ved, at der med en hilsen forventes en tilbagehilsen. Den anden er en forudsigelsesfaktor. Med det menes, at hvis en person kan forudsige en anden handling ud fra spillets regler, må dette betegnes som et move⁵⁵.

Eklundh rejser også spørgsmålet om, hvor mange moves, der minimum skal være til stede, for at opnå en dialog. Her er hun tilhænger af Sinclair & Coulthards tretrins model, som beskriver en dialog til at være *Påbegyndelse, respons og feedback*⁵⁶.

Afslutning

En afslutning eller closure, er målet med sprogspillet. Med det mener Eklundh at målet er en afslutning af dialogen med succes. Omvendt kan et spil være en fiasko. Eklundh citerer:

*"If a game is pursued according to the rules, so that no violation of rules occurs, we will say that the game is brought to completion. Expressed differently, the game succeeds."*⁵⁷

Når et sprogspil er succesfuldt, betyder det at målet med spillet er opnået. Hvis en person f.eks. har stillet et spørgsmål og har fået et fyldestgørende svar, samt reglerne får spillet er blevet overholdt, er spillet succesfuldt.

⁵³ Eklundh (1983): s. 12-13

⁵⁴ Eklundh (1983): s. 16

⁵⁵ Eklundh (1983): s. 16-17

⁵⁶ Eklundh (1983): s. 18

⁵⁷ Eklundh (1983): s. 18

Et sprogspil har fejlet i det øjeblik intensionen med spillet ikke er opnået. Det er også muligt at et spil fejler, hvis modparten bryder reglerne i spillet, således at personen fremstår fornærmende overfor initiativtageren eller der kan opstå en afbrydelse, som ligeledes vil få spillet til at fejle.

I tilfældet af fiasko kan der opstå "reparations-arbejde". Dette forklares bedst med et eksempel:

- A: Undskyld, hvad er klokken?
B: Hvad siger du?
A: Jeg spurgte hvad klokken var?
B: Ah undskyld. Klokken er 21.00

A stiller et spørgsmål, men da B ikke hører spørgsmålet eller misforstår det, fejler spillet. A spørger igen og B laver reparationsarbejde ved at undskylde, og da B denne gang forstår spørgsmålet, kan han opfylde A's intension, og dermed er spillet succesfuldt. Reparationsarbejde kan sammenlignes med Goffmans face-saving, hvor det handler om at opretholde alles "ansigter", således at man ikke kommer til at føle sig svigtet eller fornærmet⁵⁸.

Ovenstående eksempel illustrerer et brud af reglerne inde i spillet, men det er også muligt at få rammen til at bryde sammen, hvis fx en af partierne ikke vil acceptere hans rolle. I sådanne tilfælde er det ikke sikkert, at reparationsarbejde vil opstå. Som det vil blive forklaret senere, vil der ofte opstå spil inde i et allerede eksisterende spil, og hvis det indlejrede spil fejler, betyder dette ikke at det overordnede spil fejler. Konsekvenserne af et fejlet spil afhænger altså af hvilket slags spil der er i gang og af de regler der brydes.

Spillets initiativ

Den initiativtagne part får en speciel rolle i spillet. Som tidligere nævnt starter denne spillet, men får også ansvaret for at definere spillet. Den resterende part skal herefter tildeles roller, som de kan vælge ikke at acceptere. Hvis de accepterer rollen, skal de følge reglerne for spillet. Den initierende part bliver ledende i spillet og afhængig af i hvilken kontekst spillet finder sted, kan der være visse begrænsninger om hvem der har lov til at starte et spil. Som anvist i et tidligere eksempel med en lærer og elever, så er det kun læreren der har initiativet på det høje plan, det vil sige i det overordnede spil, hvorimod eleverne kun kan starte subspil eller subdialoger.

⁵⁸ For yderlig uddybelse henvises der til Goffmann, Erving: *On face-work: an Analysis of Ritual Elements in Social Interaction*, Psychiatry: 1955, vol. 18

Subspil

"A subgame is a language game which occurs as a part of another language game."⁵⁹

Ovenstående er Eklundhs definition af et subspil. Et subspil opstår inde i et sprogspil, og betragtes som et enkelt move i forhold til det overordnede sprogspil, men som et selvstændigt sprogspil i forhold til sig selv. Det forklares bedst med et eksempel:

			Sprogspil	Subspil
A:	<i>"Godmorgen!"</i>	Sprogspil starter	Move 1	
B:	<i>"Skal vi allerede op?"</i>	Subspil starter		Move 1
A:	<i>"Ja. Klokken er mange!"</i>		Move 2	Move 2
B:	<i>"Okay så. Godmorgen."</i>	Subspil afsluttes		Move 3
A:	<i>"Det var godt."</i>	Sprogspillet afsluttes	Move 3	

I ovenstående eksempel initierer A et spil. B's respons er et spørgsmål, og starter dermed et subspil. Spørgsmålet kunne nemlig have stået alene, som et selvstændigt spil. Da B giver sin feedback er subspillet afsluttet, men det kan også ses som det overordnede spils move nummer 2, da dette opfylder A's mål.

Et subspil består af sin egen ramme og regelsæt. I teorien kan der opstå uendelig mange subspil inde i det overordnede spil, og der kan også opstå subspil inde i subspil.

Et subspil kan have forskellige funktioner inde i det overordnede spil. Fx skal der et subspil til at bringe et informations-søgende spil videre og dermed give flere muligheder til det overordnede spil. I spørgsmål-svar-spillet skal der tit et subspil til, for at finde svaret på spørgsmålet.

Gearing

Gearing er et fænomen, som beskriver hvor god forståelsen er mellem partcipanterne. Der er tale om høj og lav gearing, samt gearskift. Hastigheden i en dialog er baseret på viden, fortolkning og forståelse. Jo bedre forståelse, der er mellem partcipanterne, jo hurtigere kan dialogen og derved spillet forløbe, da forklaringer kan begrænses til et minimum. I en højt gearet dialog er der mange "skjulte" subspil i hvert

⁵⁹ Eklundh (1983): s. 21

move, og mængden af indlejrede spil er ofte høj. Der er altså flere bolde i luften af gangen. Som en konsekvens af dette, bliver der lagt et større pres på de tilhørende for at kunne følge og forstå diskussionen.

*"The fewer embedded games in a turn, the lower the gear would be."*⁶⁰

Som citatet siger, er lav gearing modsat høj, bestående af færre subspil. I en lav gearet dialog opnås der færre lingvistiske mål⁶¹ i hvert træk, og den består modsat høj gearing af mange subspil, der afsluttes en efter en. Mængden af indlejrede subspil er meget lav, for at lette forståelsen. Der køres altså flere afsluttede eller delvist afsluttede subspil efter hinanden. Dette vil ofte ses i en forklaringsproces.

En samtale behøver ikke kun at have én hastighed. Der er mulighed for at lave et såkaldt gearskifte. En *down-shifted* dialog, er en dialog, hvor man ofte, på grund af brud på reglerne, fra en højere gearet dialog vælger at gå ned i tempo og derved forsøge at redde det oprindelige sprogspil. Hvis for eksempel en faguddannet (A) indenfor IT er i gang med at forklare en formatering af computere til en ny (B) indenfor området.

A:	For at formatere din computer, skal du boote fra en installations-cd. Bruger du Windows? I så fald skal du trykke delete efter opstart. Så møder du en blå skærm, hvor du skal oprette en ny partition. Har du sata eller ata harddisk?
B:	Det forstod jeg ikke ret meget af. Kan du ikke uddybe det lidt af gangen?
A:	En formatering er geninstallering af styresystemet. Har du en Windows installations-cd?
B:	Nu jeg med og ja har sådan en.
A:	Sæt cd'en i computeren og tryk delete umiddelbart efter opstart.

Som eksemplet viser, så starter A i højt gear, da han stiller en flere spørgsmål på én gang i fagsprog. Da forståelsen mellem A og B er dårlig, er et gearskifte nødvendigt for at spillet ikke fejler. A stiller nu kun et spørgsmål af gangen og forståelsen er nu meget bedre fra B's side, og spillet kan fortsætte.

Opsamling

Eklundh præsenterer i sit værk *The Notion of Language Game* en teori, som kan beskrive sprogspil meget præcist. Eklundh konkluderer selv:

⁶⁰ Eklundh (1983): s. 50

⁶¹ Eklundh (1983): s. 44 - Lingvistiske mål hentyder til sprogets intentionelle struktur, sproget omhandler altid noget.

"These characteristics in my opinion make the concept of game the most natural general unit for analyzing dialogue (and, generally, communication)."⁶²

Som Eklundh selv konkluderer, er sprogspilsteorien altså fuld anvendelig for analyse af dialog. I forhold til andre diskurser, tager denne teori et helt andet perspektiv og sætter en fast ramme om kommunikationen i form af et spil.

Sammenligning: Luhmann & Eklundh

Som nævnt i teori-afsnittet om Luhmann, så har sociale systemer til opgave at reducere kompleksitet. Måden dette finder sted i praksis er fx i sprogspil. Hvis det antages at et sprogspil med høj kompleksitet, skal forsøges reduceret, må spillet skulle afsluttes succesfuldt. Et komplekst sprogspil kræver, for at blive succesfuldt, ofte inddragelse af subspil. Subspil kan altså beskrives som sprogspil, der tager fat i mindre komplekse elementer, og bidrager dermed til at reducere det overordnede sprogspils kompleksitet. Subspil er altså med til opretholde kommunikationen og det selvreproducerende (autopoietiske) system. For urelaterede subspil, vil dette blot gøre situationen mere kompleks og vil blive registreret som støj, og subspillet vil være fiasko.

Diskursanalyse – teorien

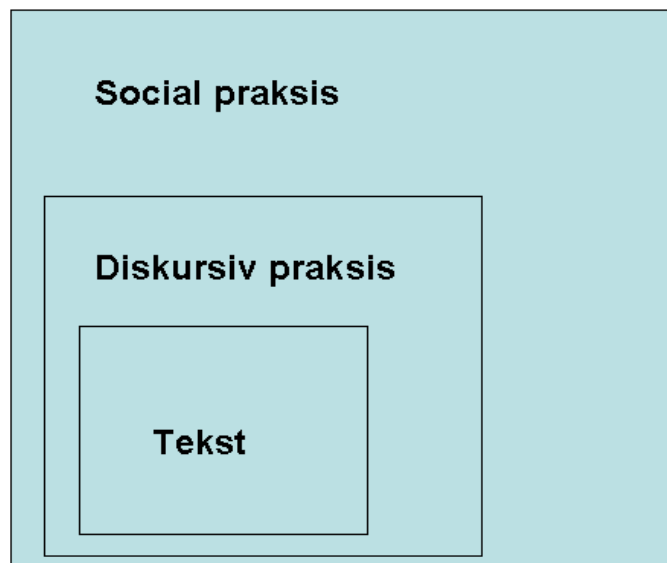
Diskurs betyder tale. Set i et mindre perspektiv, betyder det tale om et specifikt emne, eller et afgrænset område. Men diskurs findes ikke kun når vi åbner munden og snakker. Diskurs er alle former for kommunikationsredskaber f.eks. tekster, billeder, skuespil mm. Den form man vil fremføre sine tanker og holdninger bestemmes udelukkende af producenten af teksten (tekst opfattes som alle former for kommunikation). Når producenten har bestemt sig for i hvilken form han vil tale, skrive eller noget helt tredje, skal han bestemme sig for, hvad han vil sige. Når dette er fastlagt og gjort, er det op til modtageren at bestemme, hvordan han vil konsumere det producenten har sagt, skrevet eller fremført.

Termen diskursanalyse dækker over et stort område af forskellige retninger inden for den fælles ramme, der betegnes diskursteori. Vi har valgt at fokusere på den kritiske diskursteori, nærmere betegnet Norman Faircloughs tilgang til diskursanalyse. Grunden til dette valg er, at denne, efter vores mening, egner sig bedst til vores valgte empiri.

⁶² Eklundh (1983): s. 51

Kritisk diskursteori – Faircloughs tilgang

Norman Fairclough adskiller sig fra andre kritiske diskursteoretikere, ved at lægge vægt på at diskurs ikke bare er konstituerende, men også konstitueret⁶³. Derudover ser Fairclough på diskurs som et vigtigt element i reproduktionen og forandringen af viden og sociale relationer, samtidig med at sociale praksisser og strukturer er med til at forme diskurser⁶⁴. Med det mener Fairclough, at der foregår en vekselvirkning mellem diskurser og sociale praksisser. Det vil sige, at den måde hvorpå emner bliver omtalt, er med til at skabe en forandring i de sociale relationer emnet berører. Samtidig er de sociale relationer med til at bestemme hvilke diskurser, der bliver snakket om, og på hvilken måde de bliver omtalt. Ud fra denne overbevisning har Fairclough konstrueret en model, som viser hvordan han mener at diskurs skal forstås og analyseres. Den kritiske diskursteoris overordnede funktion, er at få ændret magthavendes holdninger og interesser, og derved skabe en forandring til det bedre, set fra de svagest stilledes synspunkt. Den forandring og ændring der ønskes, kommer sjældent af en enkelt diskurs ændring. Det er en længere proces, som langsomt transformerer holdninger og den måde man omtaler emner på. Hvis denne transformering er stor nok, vil der til sidst ske en samfundsændring.



Model 1

Den viste model bruges som en analytisk ramme for empiriske undersøgelser⁶⁵, og skal opfattes som en helhed. Derfor skal alle tre dele indgå i en kommunikativ begivenhed, før denne er fyldestgørende. En tekst skal forstås som alle former for kommunikation, altså både tale, skrift, billeder mm. Den diskursive praksis

⁶³ Winther og Jørgensen(1999): s.77

⁶⁴ Winther og Jørgensen(1999): s.77

⁶⁵ Winther og Jørgensen(1999): s.80

er den produktion og konsumering, der foregår af en tekst. Både hvordan man vælger at producere en tekst, hvilke ord man benytter og hvilken synsvinkel man vælger at bruge. Disse valg baseres på allerede eksisterende diskurser og genrer. Konsumeringen er et begreb, der beskriver hvordan modtageren vælger at tolke den producerede tekst, ud fra de erfaringer modtageren har med andre diskurser og genrer. Den sociale praksis er de sociale sammenhænge diskursen bruges i. Det er dog ikke nok at betragte diskursen, hvis man vil forstå en social sammenhæng, da diskursen udelukkende fokuserer på den lingvistiske del af den sociale praksis. For at forstå de ikke-diskursive elementer, skal bruges sociologiske og kulturelle teorier⁶⁶, som vi ikke vil komme ind på her.

"Det centrale formål med den kritiske diskursanalyse er at kortlægge forbindelserne mellem sprogbrug og social praksis"⁶⁷

Fairclough opererer med forskellige graddelinger af diskurs. Den øverste og bredeste er diskursorden, som er den højeste form for diskurs. Indenfor en diskursorden, kan der forekomme mange forskellige diskursive praksisser, som alle er med til at definere den diskursorden de er en del af. Et eksempel på en diskursorden kunne være en kommunalforvaltning. Inden for denne diskursorden foregår der mange forskellige diskursive praksisser, som samtalen mellem bistandsklient og social rådgiver og kommunikationen mellem de forskellige afdelinger. En diskursiv praksis bygger igen på forskellige diskurstyper, som er konstrueret ud fra forskellige diskurser og genrer. En social institution, som en kommunalforvaltning, indeholder mange forskellige diskurstyper og diskursive praksisser og hver af disse diskursive praksisser bruger de samme diskurstyper på forskellig vis. Med det menes, at de samme genrer og diskurser kan benyttes i forskellige diskurstyper, men at de produceres, konsumeres og tolkes forskelligt inden for hver diskurstype. Diskurstyper er de genrer og diskurser, der benyttes i en diskursiv praksis.

Genrer knytter sig til bestemt sprogbrug. Det kan også beskrives som et bestemt mønster i den måde hvorpå kommunikationen bliver fremlagt. Mønstrene er ofte velkendte og de genkendes derfor når de ses eller høres. Man genkender f.eks. automatisk nyhedsgenren. Her det meget brugt, at der sidder en oplæser, som læser nyhederne op, og stiller om til forskellige indslag eller eksperter, der skal udtale sig i løbet af programmet. Andre genrer som er let genkendelige er en interviewgenre og reklamegenre⁶⁸, da de har et fast mønster som folk kan genkende via deres erfaringer med andre diskurser og genrer.

⁶⁶ Winther og Jørgensen(1999): s.82

⁶⁷ Winther og Jørgensen(1999): s.82

⁶⁸ Winther og Jørgensen(1999): s.81

For at forny og skabe dynamik i sproget og dermed også den sociale struktur, er det nogle gange nødvendigt at "mixe" de forskellige diskurser indenfor forskellige diskursordner. Derved opstår der nye sammenhænge og nye ord, som betegner den sammensætning der foretages mellem forskellige diskurser. Dette mix kalder Fairclough for interdiskursivitet. Der er to former for interdiskursivitet. Den førnævnte kaldes den kreative, da den fornyer sproget og den sociale struktur. Den anden form kalder Fairclough for den konventionelle, da den er med til at opretholde den allerede eksisterende struktur, ved at bruge de forskellige diskurser i de diskursordner de allerede er kendt i.

Analyse

DR's debatforum som medie

Vi vil starte vores analyse med at definere i hvilket medie vores empiri befinder sig. Først følger den overordnet gennemgang af DR, som gradvist indsnævrer sig til at omhandle de generelle funktioner ved DR's debatforum. Derefter følger en gennemgang af mediet ud fra Niels Ole Finneman teori om det kommunikative rum. Det er vores ambition, at forsøge at fremhæve den funktionalitet og de attributter i mediet, der øver indflydelse på kommunikationen. Som udgangspunkt for analysen, hvor andet ikke er nævnt, vil vi forholde os til forskellene imellem tale/skrift medieret kommunikation og computermedieret kommunikation.

DR er en licensbetalt public service virksomhed, der producerer radio, TV og, indenfor de sidste par år, netmedieret indhold til den danske befolkning. I betegnelsen public service ligger:

"At DR skal arbejde "i folkets tjeneste", og at DR skal påtage sig en række samfundsmæssige og kulturelle opgaver. DR skal også sikre, at danskerne får et stort og alsidigt udbud af kvalitetsudsendelser i radio, tv og Internet eller lign".⁶⁹

DR er altså et nationalt fænomen og benytter det danske sprog. Det opererer primært indenfor de tre nævnte medier der alle er kendetegnet ved at kunne danne potentialitet til mange. Sagt med andre ord er det massemedier. Indholdet i DR's produktion dækker over mange forskellige emner, nyhedsformidling, sport, satire, underholdning mm. Programudbudet skal, som alle andre virksomheder, afspejle efterspørgslen i samfundet, men DR skal yderligere sørge for at nå ud til minoriteter og ikke primært fokusere på mainstream som andre lignende virksomheder, f.eks. TV2 eller Kanal København. Dette

⁶⁹ Kilde: www.dr.dk/OmDR/index.htm

medfører at DR har et meget bredt sortiment og vil efter vores mening, appellere til størstedelen af den dansktalende befolkning. DR's portal på Internettet er delt op i fire hovedkategorier, nyheder, TV, Radio og Om DR samt en forside, hvor det primære indhold er artikler, digital radio og TV udsendelser. Man kommer ind på debatten ved at klikke på debat ikonet fra forsiden. Ikonet forsvinder lidt i mængden af informationer, der findes på forsiden, da DR præsenterer flere elementer af deres omfattende indhold her. Der findes også andre måder at finde frem til debatten på. Mange af artiklerne afsluttes med et indlæg, som lægger op til debat om artiklen, og mange af de emner der diskuteres er derfor ofte relateret til DR's nyhedsdækning. Yderligere linkes der, fra mange forskellige steder på portalen, videre til debatten. Her mødes man af en forside der præsenterer forskellige aktuelle debatter og de nyeste indlæg. Ude i venstre side finder man en menu hvorfra der kan vælges forskellige funktioner. Bl.a. kan man her oprette sig som bruger, se reglerne, søge i tidligere indlæg og gå til den almene debat. DR har i udformningen af debatten valgt at oprette 10 overordnede emner, som findes under menupunktet "den almene debat". Disse 10 emner skal dække samtlige fænomener i denne verden (se bilag 4). Kategorierne er: Samfund, Kultur, Forbrug og fritid, Videnskab, Etik og tro, Dig selv, Sport, DR, Regionalt/lokalt og Diverse, hvor det i Diverse er muligt at oprette debatter, der ikke passer ind i de andre kategorier. De enkelte debatter indenfor kategorierne er alle bygget op efter en form. Debatten initialiseres af en bruger, der opretter et spørgsmål, dette spørgsmål vil altid stå øverst i debatten, og alle senere indlæg vil følge efter dette.



PerD

Jeg går ind for at nedlægge kongehuset,
2 dag(e) siden 1 x  

men det vil kræve en grundlovsændring, og en sådan kræver en folkeafstemning, og dermed tror jeg ikke en nedlæggelse er lige på trapperne.

Kommentar: [grazat](#) [Luk](#)

grundloven skal alligevel til afstemning nu hvor
2 dag(e) siden
det nye barn ikke skal vige for et måske kommende drengbarn og det er gå tegnebrædtet,og grundloven kan ikke ændres uden en folkeafstemning. Så kunne de samtidig sende monarkiet til afstemning.

Kommentar: [Det vil ikke ske. \(Joel\)](#)
Kommentar: [Det har du ret i - desværre \(a2mic\)](#)

fra1949

Figur 1

Herefter har man mulighed for oprette indlæg, der kan kommenteres til (se figur 1). Kommentarerne står under indlægget som en overskrift og brugeren skal selv trykke på kommentaren for at kunne se dem. For at sikre en saglig debat er der et regelsæt som brugere af debatten skal overholde (se bilag 2). Regelsættet beskriver, at alle indlæg skal holde sig indenfor gældende dansk lovgivning og f.eks. ikke må være racistisk. Indlæg må ikke være chikanerende eller nedladende overfor andre deltagere i debatten. Derudover må indlæg ikke formuleres i en grov eller stødende tone. Der må ikke udleveres telefonnumre, e-mailadresser, fulde navn og adresser eller kommercielle web-adresser. Til sidst bestemmes det at indlæg skal være på dansk og at de skal være debatindlæg, altså lægge op til diskussion. Udover reglerne kommer DR med nogle råd til brugen af forummet (se bilag 3). Man skal vælge en god og sigende overskrift. Vi må sige at vores empiri har gjort det godt med titlen "man dræber da mordere" til en debat om dødsstraf. Yderligere forventes det at man placere indlægget i den rigtige kategori, skrive kortfattet, henvende sig til alle i debatten, holde sig til emnet og til sidst skal man have for øje at "ord kan såre". For at sikre at brugerne overholder disse regler, er der altid en administrator der overvåger debatterne. Administratoren har magten til at redigere i alle indlæg eller helt slette dem hvis der er brud på reglerne, yderligere kan brugere blive slettet fra debatten hvis deres overtrædelser vurderes som særligt grove.

Det kommunikative rum

Efter denne overordnede beskrivelse af DR og deres debatforum vil vi analysere debatten ud fra de ni parametre, som er beskrevet i det kommunikative rum.

Økonomi

For at kunne bruge DR's portal kræves der en computer med adgang til Internettet. Dette kan skabe en økonomisk barriere, da computere kan være dyre i anskaffelse, samt udbydere kan variere meget i pris. Danmark er i dag et af de førende lande indenfor udbredelsen af den infrastruktur, der gør computermedieret kommunikation mulig. Det anslås at ca. 77 % (2005) af den danske befolkning har adgang til Internettet.⁷⁰ Enten fra deres hjem eller arbejde samt biblioteker, netcaféer osv. At bruge DR's debat koster ikke noget, man behøver ikke engang at betale licens. De eneste formelle krav er en gyldig e-mail-adresse, som kan anskaffes omkostningsfrit, et valg af brugernavn samt medfølgende kodeord. Efter disse oplysninger er godkendt af DR, kan man deltage i debatterne. Ud fra et økonomisk perspektiv vil størstedelen af den danske befolkning have adgang til de nødvendige ressourcer, for at defineres som potentielle brugere af DR's debatforum.

⁷⁰ Tække, s 202

Kode

Til alle medier knytter der sig en *kode*, en måde hvorpå indkodning og afkodning foregår. Indkodning knytter an til selektion af meddelelsesformen, og hvordan et medie tillader eller udelukker meddelelsesformer. Afkodning lægger sig op af den tredje selektion, forståelse af andres indkodninger. Som følge af DR's nationale karakter, er det danske skriftsprog integreret som grundlæggende tekniske kommunikationsmedie, og kræver derfor gode skrive/læse egenskaber samt mulighed for at forstå de komplekse grammatiske strukturer, der knytter sig til skriftsproget⁷¹. På denne måde er meddelelsesformen determineret af mediet. Brugere har dog stadig mulighed for at variere deres meddelelsesform indenfor rammerne af det skrevne sprog, ved f.eks. at bruge humørikoner, store bogstaver, tegnsætning osv. En bruger kan udmærke sig ved at have et stort kendskab til brugen af disse variationer, hvilket ofte vil være tilfældet hos brugere der har en meget stærk tilknytning til netmedieret kommunikation. Brugen af computeren, samt medfølgende browser har også sin specielle kode. Det er nødvendigt at have et vist kendskab og erfaring i brugen af de tekniske elementer for overhovedet at kunne indkode kommunikationen, samt afkode andres kommunikationer. Psykiske systemer er på denne måde tvunget til at øge deres egenkompleksitet, ved at inddrage viden om de tekniske elementer, der er påkrævet for at kunne tilslutte sig DR's debat. Reglerne udgør også en afgørende kode, der sætter grænser for hvordan indkodningen kan foregå og konstituere nogle fælles spilleregler for at sikre debatten en saglig tone og sikre reproduktionen af kommunikationen. Reglerne kan så at sige defineres som en fastlagt meningsgrænse der gælder for alle debatter. Ofte vil brugerne gøre opmærksom på brud på reglerne, men de får først deres styrke af at der findes en magtkoncentration, der sørger for at reglerne bliver overholdt.

Direktionalitet og Interaktivitet.

DR har som tidligere nævnt mulighed for at danne potentialitet til mange. Radio og TV har begge en én-til-mange potentialitet. Kommunikationen formidles så at sige envejs, men er dog stadig en kommunikation da alle tre selektioner er til stede. DR's portal www.dr.dk adskiller sig fra dette, ved at være baseret på IT som muliggør interaktivitet igennem dens mange-til-mange potentialitet. Da debatten til dels er brugerstyret fremstår denne løsning som optimal, fordi de inddrager brugeren i kommunikationen. DR's debatforum skaber et rum, hvori alle, der falder indenfor de ovennævnte begrænsninger, har mulighed for at tilslutte sig til de interaktionssystemer, der opstår gennem de kommunikative handlinger. Debatforummet skaber mulighed for at danne en mange-til-mange potentialitet. Alle kan iagttage andres iagttagelser og vælge at aktualisere ud fra de potentielle muligheder. DR's struktur skaber derved et rum, hvor alle kan læse og

⁷¹ Tække, s. 100

kommentere hinandens indlæg, hvilket muliggøres af den *lagring* der finder sted.

Lagring

Alle tråde gemmes på DR's servere og ligger til fri adgang for alle. Interaktionshistorien bliver på denne måde varig i tid, og sørger for at opretholde den opbyggede kompleksitet. Når brugerne deltager i debatterne bliver der, over tid, produceret mange forskellige meningsforslag. Alle disse meningsforslag indeholder informationer som belyser forskellige emner og opbygger derved kompleksiteten. Psykiske systemer har derfor mulighed for reaktualisere meningsforslag og selektere forståelse af tidligere tilslutninger. En konsekvens af lagringen i dette kommunikative rum, kombineret med det skrevne sprog, er at kommunikationen på debatforummet foregår asynkront, tilslutninger er tidsligt forskudt. Deltagerne behøver derfor ikke at være tilstede i samme tid eller det geografiske rum. Mediets interaktionsstruktur sørger for en kronologisk rækkefølge, hvor tilslutningerne sorteres efter tidspunktet for indlægget (se figur 1.1). På DR's debatforum står debat spørgsmål altid først, sammen med et tidspunkt for oprettelsen. Tilhørende indlæg kan sorteres efter de ældste øverst eller nyeste øverst, hvor indlæggenes rækkefølge defineres ud fra debattens oprettelse. Den første mulighed retter sig mod nye bidragsydere til en allerede eksisterende tråd, da de har mulighed for en kronologisk gennemgang af tidligere interaktioner, for at danne sig en forståelse for den opbyggede meningsgrænsen samt undgå gentagelser. Eksisterende bidragsydere, der har fulgt med i tråden gennem længere tid, vil formentlige vælge den sidste løsning, hvor de seneste tilslutninger vil stå øverst. Mediet skaber på denne måde mulighed for den enkelte bruger at tilpasse strukturen, alt efter hvilken tilknytning brugeren har til tråden. DR gemmer desuden forskellige oplysninger om brugeren, samt hvilke debatter de opretter, deltager i osv.

Genfinding

For at effektivt udnytte lagrings attributten er *Genfinding* en nødvendig funktion. Muligheden for at søge i den gemte data er med til at reducere systemernes opbyggede kompleksitet. Dette skal ikke forstås således at den lagrede kompleksitet forsvinder, men at den er gemt og bliver gjort tilgængelig når en bruger vælger at søge i den. Man behøver derfor ikke at huske, eller reaktualisere tidligere tilslutninger fra en bestemt debat, men kan nøjes med at henvise til dem, og kan dermed frigøre ens hukommelse som eksemplet her viser.

"Min mening om straf i al almindelighed kan du læse om længere nede i debatten!"⁷².

⁷² Se kommentar 26F

Man kan også referere til andre indlæg eller helt andre debatter, hvis man mener, de indeholder relevant information og forståelse, der passer ind i den specifikke kontekst. Søgefunktionen på DR's debatforum tillader genfinding ud fra flere parametre. Man kan søge efter *Overskrifter* på indlæg. En søgning i *Debatoplæg* tillader genfinding af hele sætninger i alle tråde. Yderligere kan brugeren vælge at søge efter *Nøgleord*. Ved oprettelse af en ny debat har forfatteren mulighed for at definere forskellige nøgleord som f.eks. etik, dødsstraf, heste osv. som bliver knyttet til tråden. Attributten nøgleord giver forfatteren mulighed at definere nogle retningslinier som han/hun forventer debatten vil følge. Med andre ord er nøgleordene en slags tema, der reducerer de potentielle muligheder, og derved definerer en løst specificeret meningsgrænse. Der er også mulighed for at søge efter brugere, hvor man kan se en bestemt brugers historie på DR's debatforum.

Remediering

Mediet ophæver geografiske afstande, og skaber et virtuelt rum hvori psykiske systemer sanser hinanden vha. det tekniske kommunikationsmedie. DR's debat er en *remediering* af andre former for debatforaer, som f.eks. forsamlinger, møder, læserbreve i blade og aviser, Tv-debatter osv. I det fysiske rum kan psykiske systemer sanser hinanden ved skabe mening ud fra fysiske attributter som mimik, udseende, lugt osv. Disse forsvinder ved overgangen til det virtuelle. Der opstår derved et modsætningsforhold mellem brugerens virkelige jeg og hans computermedierede identitet. Overgangen fra det fysiske rum til det virtuelle ophæver ens kropslige tilstedeværelse, og flytter den så at sige ind i mediet. Folk kan kun se, hvad du vælger at vise dem, bevidst eller ubevidst. Ens person går fra at være medieret igennem fysiske love som lugt, lys, lyde osv. til at remedieres i tekstsproget. Igennem oprettelsen af en profil kan brugeren udstille sig efter ønske. Her vil ens grammatiske evner, emner man vælger at deltage i, og holdninger man udtrykker give en mere sandfærdig fremstillingen af en brugers egentlige identitet. Som DR selv skriver under Gode Råd: "*Du er dine ord...*"⁷³

Konsistens

DR's debatforum har en struktur og form, der udnytter denne mange-til-mange potentialitet til at skabe et forum, hvori mennesker kan diskutere forskellige emner og dermed give udtryk for deres holdninger. Som et web-baseret diskussionsforum fremstår DR's debatforum dynamisk, forstået på den måde at strukturen og indholdet kan ændres. De 10 kategorier under den almene debat udnytter den teknologiske funktionalitet mediet tillader, ved at skabe en struktur der bidrager til en reduktion af kompleksiteten. Kategorierne begrænser de potentielle muligheder for aktualiseringer, der er tilladte indenfor hver enkelt

⁷³ se bilag nr. 2

kategori. Under kategorien Sport skal indlæggene herinde kunne relateres til Sport på en eller anden måde. Hvis man valgte at oprette en debat om Ny Alliance, ville det formentlig medføre at en administrator flyttede debatten til en anden og mere passende kategori. Dette er med til at sikre sagligheden i diskussionerne og sikre reproduktionen af kommunikationen. Indlæg og kommentar strukturen bidrager til en kontrol af tilslutningerne, dette bliver uddybet i afsnittet om Sprogspil. En speciel detalje er, at brugeren kan redigere i sine tidligere indlæg. Den primære funktion er at undgå stavfejl og ukorrekt grammatik, men funktionen giver også bidragsydere mulighed for at gå tilbage i deres tidligere indlæg og ændre i disse. Der forekommer derfor forandringer af interaktionshistorien. Hvis en bruger vælger at rette sit indlæg, vil det fremgå i bunden af indlægget sammen med tidspunktet for rettelsen. DR har yderligere sørget for, at administratorer har rettigheder til at håndhæve det regelsæt, der er sat for debatten. Hvis administratoren mener, at et indlæg eller kommentar overskrider reglerne kan de slette det, flytte til en anden kategori eller redigere det. Hvis overtrædelsen er af en særlig grov karakter kan brugeren slettes, hvilket dog ikke forhindrer brugeren fra at oprette en ny profil. Ved hvert indlæg har alle medlemmer mulighed for at klage over et indlæg til administratorerne, hvis de mener der er et brud på reglerne. Funktionaliteter af denne art skal forhindre usaglighed, mudderkastning og støj der kan køre kommunikationen af sporet og forhindre reproduktionen af det sociale system. Nødvendigheden af dette skyldes til dels den adskillelse af den virkelige person og hans brugeridentitet. I en fysisk diskussion vil brud på reglerne, måske medfører mere direkte og alvorlige konsekvenser end i det virtuelle. Hvis man i fodboldsammenhæng trak paralleller mellem en hooligans seksuelle orientering og hans foretrukne hold, ville det i en fysisk diskussion formentlig medføre overhængende fare for smerte hvorimod det virtuelle nok ville ende op i grimme ord og beskyldninger. Ved oprettelsen af en ny debat har forfatteren mulighed for at integrere en afstemning. Hver ny deltager i debatten har dermed mulighed for at anonymt afgive sin stemme, og vil i det sociale system bidrage til at definere den statistiske holdning (se figur 2).

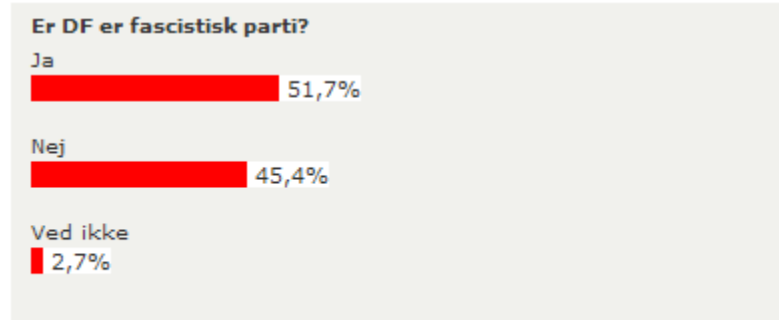
Bruce Wayne:

Er DF et nazi-parti?

20 dag(e) siden - [Dansk Folkeparti](#) [fascisme](#) [Nazisme](#)

Den sobre dansker må efterhånden spørge sig selv om medlemmerne af DF vitterligt er fascister!?

Der er tale om yderliggående ideologier fra medlemmer på første række!



Figur 2

I DR's debatforum har brugeren mulighed for at give indlæg *anbefalinger*. (se figur 1) En anbefaling er en måde, hvorpå man kan tilslutte sig andre brugeres meningsforslag. Ikonet sidder øverst i højre side af hvert indlæg, og forestiller en taleboble med en smiley i. Hvis man mener, at brugeren har foretaget en fornuftig iagttagelse, kan man tilslutte sig dennes holdning ved at klikke på ikonet, og derved give indlægget større indflydelse på meningsgrænsen. Brugerprofiler indeholder oplysninger over hvor mange anbefalinger en bestemt bruger har fået, hvilket knytter an til den identitetskabelse, der finder sted. En bruger med mange anbefalinger fortæller noget om brugerens grammatiske evner og de holdninger denne bruger udtrykker.

Rum

DR's debatforum skaber i kraft af den teknologiske platform, som den er baseret på, et virtuelt rum på tværs af geografiske afstande. Man går ind i rummet ved at koble sig på nettet og igennem browseren finde frem til DR's debatforum. Igennem sine sanser kan man via skærmen percipere andre psykiske systemer og iagttage deres bidrag. Ved at logge ind kan man pirre til kommunikationen igennem tastaturet og sende sin information til DR's servere. I princippet kan psykiske systemer over hele verden sanse hinanden igennem deres strukturelle kobling til mediet. Mediet skaber derved et rum, hvori mange geografisk distancerede psykiske systemer kan sanse hinanden til forskel fra andre debatforaer, der ikke baseres på IT. F.eks. ville et forsamlingsmøde kræve, at hver person tilsluttede sig kommunikationen en af gangen, for at alle ikke skulle tale i munden på hinanden og meddelelserne ville blive til støj. Dette kombineret med det fysiske rums størrelsesmæssige begrænsninger sætter et loft for, hvor mange mennesker, der kan være til stede af gangen og deltage i interaktionssystemet. I det virtuelle rum kan antallet af psykiske systemer være

væsentligt højere end det fysiske, og teknologiens struktur sørger for en mere effektiv kommunikation, forstået på den måde at ingen kan tale i munden på hinanden og at alle har mulighed for at iagttage andres tilslutninger.

Delkonklusion

Vi har i denne mediesociografiske gennemgang påvist flere funktioner og attributter der påvirker kommunikationen og kædet disse sammen med Luhmanns begreber. De psykiske systemer opnår deres strukturelle kobling til de sociale systemer igennem mediet, der skaber et virtuelt rum. Mediets struktur sætter rammerne for, hvordan kommunikationen kan reproducere sig selv. De sociale systemer kommer kun i stand igennem mediet og de psykiske systemer, der bidrager til det sociale system, og alle disse tilslutninger bliver determineret af den form og struktur som dette medie har. Opdelingen i de 10 kategorier og indlæg/kommentar strukturen er gode eksempler på, hvordan mediet udnytter de muligheder teknologien tillader, i forhold til at reducere kompleksiteten. Denne fastlagte struktur reducerer potentielle muligheder, og giver kommunikationen en form, som den kan udfolde sig i. Reglerne konstituerer meningsgrænsen og administratorer sørger for at disse bliver overholdt. Psykiske systemer øger deres egenkompleksitet ved at bruge computere, og den specielle semantik, der knytter sig til mediet. Ved at øge deres egenkompleksitet er de i stand til at udnytte teknologien for at indkode og afkode informationer. Den lagring, som finder sted, sørger for at de sociale systemer er vedvarende i tid. Den opbyggede kompleksitet bliver tilgængeliggjort af genfindingsfunktionen, som tillader reaktualisering af tidligere tilslutninger. Mediet og dets attributter fører til uoverensstemmelser i forhold til Luhmanns definition af de sociale systemtyper, hvor vores empiri lægger sig et sted imellem interaktions- og organisationssystemer. Denne difference vil vi komme ind på i næste afsnit.

Luhmann – Systemteoretisk analyse

DR's debatforum kan i følge Luhmann karakteriseres som et organisationssystem. Dette begrundes vi med det medlemskab, som kræves i forbindelse med interaktion på forummet, samt de regler og koder, som knytter sig her til. Forummet er et organisationssystem, fordi det fungerer over tid og altså ikke bryder ned, som et interaktionssystem, når det ikke benyttes eller interageres med. Regler for brugen af forummet fungerer som det Luhmann kalder adfærdsmønstre, der påvirker deltagerne i organisationssystemet og adskiller det fra dets omverden.

Den specifikke tråd som vi har valgt at arbejde med minder dog om et interaktionssystem i sin karakter. Det skyldes at det kommer i stand mellem personer, der i et tidsrum sanser hinanden og interagerer næsten som i en almindelig samtale mellem en gruppe. Der foregår en kommunikation mellem

psykiske systemer, som kan iagttage hinandens ytringer. Interaktionssystemet reproduceres kun så længe det knytter kommunikationer an til kommunikationer. Når en debat er blevet uddebatteret holder brugerne efterhånden op med at skrive indlæg og interaktionssystemet ophører i praksis. Dette illustreres også i den valgte tråd hvor indlæg og kommentarer stopper efter 19 dage.

I teorien adskiller trådene sig dog fra at være interaktionssystemer, fordi "samtalerne" bliver gemt. Derved behøver der ikke at være to psykiske systemer tilstede samtidigt for at det kommunikative system opretholdes. Enhver bruger kan altså tilføje indlæg og kommentarer måneder efter der sidst blev interageret med tråden. Hermed kan kommunikation i teorien starte igen. Det vil også sige, at det er muligt med dette tekniske kommunikationsmedie at antage aktualiseringer, som i forhold til kommunikationen på sin vis er forældet. Der er derfor ikke tale om samme ustabilitet, som man finder hos et interaktionssystem, da dette tekniske kommunikationsmedie er et reproduktionsmedie, som lagrer hele den kommunikative historie. Man kan altså forlade det kommunikative system, for at komme tilbage til det på et senere tidspunkt, hvilket peger på at der alligevel er tale om en form for organisering. Reglerne for interaktion med systemet ophører ikke, og systemet ligner på den måde igen mest et organisationsystem.

Men medlemskab og accept af forummets regler kan også blot ses som et adgangskort til deltagelse i interaktionssystemer, det er derfor svært at pege på enten interaktions- eller organisationssystemet. Dette dilemma kommer vi omkring, ved at benytte Tækkes begreb selvorganiserende interaktionssystem, der hentet fra Mediesociografien (jf. afsnittet om Mediesociografi). Dette er et interaktionssystem der organiserer sig selv, ved at lagre den kommunikative historik, præcis som det ses på DR's debatforum.

Kommunikationen i det sociale system

Dette sociale system reproducere sig selv gennem kommunikation. Dette ses tydeligt i denne tråd, som gennem cirka 20 dage knytter kommunikation til kommunikationen. Som omverden til dette sociale system er der i vores tilfælde tilknyttet 52 psykiske systemer.

Initiativtageren til denne tråd er *Kaare Meldgaard (KM)*, der stiller det første spørgsmål ud fra en iagttagelse af Polens overvejning om indførelse af dødsstraf. Han fungerer her som et psykisk system der ud fra iagttagelsen selekterer en information, som er kontingent da han udvælger den blandt mange mulige. Meddelelsesformen er også kontingent, da han kunne have valgt at udtrykke sig på andre måder, f.eks. til en middag med sine forældre. I dette medie, nemlig DR's debatforum, er meddelelsesformen determineret til at være baseret på det danske skriftsprog.

kaare meldgaard:

Man dræber da mordere?

236 dag(e) siden - [dødsstraf Etik Straf](#)

I polen overvejer de at indføre det igen, mange andre europæiske lande har først lige afskaffet det, og i mange lande er der stadig flertal.

skal vi have dødsstraf i Danmark, og i hvilket omfang skal det i så fald bruges?

Claus C

1

Nej tak.

236 dag(e) siden



?

Jeg har et par problemer med dødsstraf.

For det første skal man være 110% sikker på at den anklagede virkelig har begået forbrydelsen. Når dødsdommen er udført er der ingen vej tilbage. Kan nogle være 110% sikker? Måske hvis man sagde til anklager/dommer/jury/vidner, at hvis man senere fandt ud af at den dømte var uskyldig, så var det af med deres hoveder.

For det andet kan jeg ikke se formålet med det, medmindre man decideret går efter hævn. Der har feks., mig bekendt ihvertfald, ingen afskrækkende virkning.

Her vil nogen måske skrike: retfærdighed. Men vis retfærdighed er der tale om? hustruen, børnene, forældrene, fætre og kusiner, demagoerne, samfundet, medier, dem der råber højest?

Hvis en pyroman brænder mit hus ned, så er min første tanke ikke at få lov at sætte ild til pyromanens hus.

Dette indlæg blev rettet 236 dag(e) siden

Claus C (CC) iagttager, som den første, KMs iagttagelse og selekterer en forståelse, som dog kommer først til udtryk da CC, på baggrund af sin forståelse, vælger en information og en meddelelsesform. Hermed er de tre selektioner blevet valgt, derved dannes kommunikation og det sociale system opstår. Det sociale systems formål er at reducere omverdenskompleksiteten. KM har, igennem sin første selektion, afgrænset systemet til at omhandle dødsstraf. Hver gang et psykisk system selekterer en forståelse og tilslutter sig tråden, knyttes en ny kommunikation an til kommunikationen og det sociale system reproduceres. De psykiske systemer overfører dog ikke direkte tanker eller holdninger, men tilslutter sig ved at foretager selektioner af information og meddelelsesform. Da dette kun er muligt igennem det sociale systems strukturelle kobling til dets psykiske systemer, kan det påstås at deltagerne her er strukturelt koblet til tråden. I ovenstående eksempel agerer KM alter, da han selekterer information og meddelelsesform. Ego er i denne sammenhæng de psykiske systemer som selekterer forståelser ud fra iagttagelse af differencen mellem information og meddelelse. Herefter er det op til ego, altså de psykiske systemer der ønsker at deltage i diskussionen, at påtage sig rollen som alter. Et eksempel mere på et psykisk system, der agere alter og selekterer en forståelse, er kommentar 1A af OleVedel (OV):

Kommentar: OleVedel

1A

Sagens kerne

235 dag(e) siden

Du rammer sagens kerne, nemlig hævn. Hvad gavner det? Vi skal ikke være ligesom morderen. Fint indlæg.

Mening og meningsgrænsen

Mening dannes da KM vælger en aktualitet blandt mange potentielle muligheder. I dette tilfælde et spørgsmål omkring dødsstraf. Han kunne have valgt noget helt andet som så ville have dannet rammerne for debatten. Igennem dette valg har han allerede defineret en meningsgrænse der begrænser sig til emnet dødsstraf. Meningsgrænser reducerer de potentielle muligheder og nedsætter hermed kompleksiteten indenfor dette sociale system. Til denne meningsgrænse knytter der sig mere eller mindre sandsynlige tilslutningsmuligheder, det ville f.eks. ikke være særligt sandsynligt at næste tilslutning omhandlede granits hårdhed. Vi ser derfor også at CC tager udgangspunkt i emnet dødsstraf da han vælger sin information. CC bidrager med sit meningsforslag, der bl.a. omhandler retssikkerhed og hævn som begge fremstår som potentielle muligheder indenfor meningsgrænsen. Dette bliver accepteret i tilhørende kommentar hvor OV tilslutter sig meningsforslaget ved at mene at "hævn er sagens kerne". Over tid udvikles meningsgrænsen til at omfatte mange forskellige temaer, der sandsynliggør nye potentielle tilslutninger. Temaer tjener til at reducere kompleksiteten ved at omhandle områder, der knytter sig til meningsgrænsen. Vi ser igennem hele tråden at mange temaer bliver diskuteret. Et tema behøver dog ikke være uddebatteret før et nyt tages op. I vores tilfælde bliver alle tilslutninger gemt, hvilket gør det muligt for brugerne at kommentere og diskutere tidligere indlæg og temaer. Det ses derfor også, at der kommer bidrag til temaer i form af kommentarer eller indlæg der tager udgangspunkt i allerede debatterede temaer. Samtidig kommer der gennem tråden flere og flere til, hvilket tilfører kompleksitet, og dermed opretholder systemet. Temaer som retssikkerhed og justitsmord går igen flere gange i tråden. CC skriver i indlæg 1:

For det første skal man være 110% sikker på at den anklagede virkelig har begået forbrydelsen. Når dødsdommen er udført er der ingen vej tilbage. Kan nogle være 110% sikker?"

I kommentar 1C kommenterer Michael A på dette synspunkt, og hermed opstår retssikkerhed som tema:

" Så spørger du om man kan være sikker? Ja i visse sager kan man. Så man kunne sagtens lave en regel om at der kun var dødsstraf i sager, hvor der ikke var tvivl."

I indlæg 2 kommer KM igen med bidrag til samme tema:

“med hensyn til sikkerhed, ja der har været sager i USA, hvor man har fundet ud af at den henrettede ikke var skyldig, og det er lidt svært at gøre straffen ugjort, men det gælder vel for alle straffe, jeg er ikke sikker på hvor meget bedre der er at have siddet i fængsel i 20-30 år for så at blive frikendt“

Senere i tråden er der flere indlæg og kommentarer som kommer med bidrag til samme tema, samtidig med at de forholder sig til andre. Andre meget debatterede temaer er: Menneskerettigheder, andre lande med dødsstraf, den præventive effekt ved dødsstraf, terror, retfærdighed osv. Ved at tage nogle temaer op og undgå andre, udvides og defineres meningsgrænsen gennem interaktionshistorien. Temaerne gør debatten saglig og hjælper kommunikationen på vej.

Det samme gør de tidligere nævnte regler, som DR har opsat for brug af deres forum. De hjælper også til at holde tonen saglig og debatterende. Herved fungerer de som koder, der reducerer den kompleksitet som sproget åbner op for. Nogle koder udvikles også i løbet af interaktionen og indføres på den måde som en del af meningsgrænsen. En af de væsentlige koder i denne tråd er god argumentation for holdninger og ytringer. Det er hovedsageligt KM der gentagende gange står for påmindelse af denne kode. Hvis argumenter ikke er gode nok, afviser han dem og holder fast i, at de må blive bedre for at svare på hans spørgsmål. Omega skriver bl.a. i indlæg 4:

“Amnesty International arbejder mod dødsstraf. Mere behøver jeg ikke at vide.”

Herefter tilføjer Omega en liste med de lande som har dødsstraf. Indlægget afsluttes med spørgsmålet:

“Er det lande vi vil sammenlignes med?”

KM svarer i kommentar 4A:

“nu er jeg selv medlem af Amnesty, men det er ikke nødvendigvis et argument for at dødsstraf ikke skal eksistere. du har helt ret i at de lande som har dødsstraf tit misbruger den, men igen, det er ikke som sådan et argument imod.”

KM søger på denne måde at komme med opfordring til få nogle gode argumenter på bordet, både for og

imod dødsstraf. Der ses yderligere dokumentation på dette i kommentar 11A, indlæg 18, kommentar 23B, kommentar 27A, kommentar 30A, kommentar 30F, kommentar 32A og kommentar 38A. I tråden er der også eksempler på andre, der søger at gøre god argumentation til en del af meningsgrænsen. Her er det *Andre_M* og *Spark-2* der søger bedre argumentation fra *Citroen*:

citroen 10

Absolut ingen dødsstraf - tak

235 dag(e) siden

1 x ?

Bare tanken om at slå et andet menneske ihjel på en stats regning går mig ondt i min sjæl og tænker på hvor mange der sidder på dødsdømt rundt omkring i verden der venter på deres dødsdom Som medlem af Amnesty vil jeg stærkt fraråde statsministere, presidenter om at forsætte dette umenneskelige straffemetode

Kommentar: *Andre_M* 10A

Behøver man at være medlem af amnesty for at fraråde dødsstraf?

235 dag(e) siden

Ha ha, undskyld, jeg synes bare det var en lidt underlig kvalifikator.

Kommentar: *Spark-2* 10B

Prøv med nogle argumenter

235 dag(e) siden

.. og HVORFOR syntes du så ikke det ?.. du er medlem af Amnesty.. og hvorfor er du så det ?... Det er helt fint at du vil fraråde nogle statsministre og bla bla - men hvad er argumentet for det ?.. hvis nogen myrdede dit barn, din søster, din mor... hvad syntes du så at straffen skulle være `? . Hvad syntes du at vi skal gøre ved mordere som Peter Lundin m..fl ?... han kommer jo ud igen - en dag.. som din NABO måske ?... er det OK ?

Ved på den måde at stille spørgsmål og krav til hinanden udvikler brugerne en meningsgrænse hvor debat med god argumentation er i højsædet. Når nye brugere læser tråden igennem kan de erfare denne meningsgrænse. Dette ses f.eks. i indlæg 24, hvor Henderson bl.a. skriver:

"Kåre Meldgaard har nogle interessante kommentarer i denne argumentationsøvelse, hvor han agerer "djævelens advokat". (...) "Endelig synes jeg debatten er relevant, og ikke "tåbelig" som anført af Dana Hansen. Den er relevant, fordi et naboland som Polen lægger op til at de vil have dødsstraf genindført. Det er uhyggeligt, og jeg synes det er helt fint at få pudset argumentationen af."

Det kan her ses at *Henderson* tager udgangspunkt i andre tidligere indlæg og kommentarer af både *KM* og *Dana Hansen*. *Henderson* støtter på denne måde op om den gældende meningsgrænse.

Med 5 indlæg og 26 kommentarer er *KM* den klart mest aktive i debatten. Han søger at skabe konsensus for hvad og hvordan, der må debatteres og er på den måde med til at støbe og nuancere meningsgrænsen. *KM* beskriver at han selv er imod dødsstraf, men at han her påtager sig en rolle, der også argumentere for. Dette ses bl.a. i indlæg 2, indlæg 18, kommentar 24A, indlæg 37, og indlæg 45. Her først en del af indlæg 2, efterfulgt en del fra indlæg 37:

"nu er jeg også selv modstander af dødsstraf, men alligevel er jeg ikke totalt uforstående overfor den anden side."

"nu har jeg i længere tid leget djævlens advokat her i debatten, men det bliver man jo også lidt træt af emd tiden, da der ikke er mange fortalere som blander sig i debatten, så her vil jeg fremkomme med nogle af mine argumenter."

Koderne for god tone, god argumentation og selve meningsgrænsen overholdes i rimelig grad gennem tråden. Der er dog også eksempler på ytringer der ikke følges op, og som derfor kan betragtes som støj. Her er det *NT78stonewobble* i kommentar 4D:

"PS: Og hvorfor faen skal DR nærmest konsekvent kalde sverige eller norge vores broderfolk. Det er da kvalmt så det gør noget..."

Denne ytring holder sig kun svagt til temaet "andre lande, som Danmark sammenlignes med". Da der ikke knyttes nye kommentarer eller indlæg til ytringen, må det konkluderes at den falder udenfor meningsgrænsen.

I indlæg 44 ser vi *Slet medlem* bidrage med en holdning der ifølge trj bryder med meningsgrænsen. *Trj's* iagttagelse antyder at *Slet medlem* har selekteret en forkert forståelse, hvilket han gør ham opmærksom på i 44A.

Slet medlem

44

En by i Polen..
228 dag(e) siden



Man kunne tro, at Danmark er ved at blive en by i Polen.

Dødsstraf? Hvad er meningen Danmarks Radio? Har I af Pia Kjærsgård og VC regeringen fået ordre til, promovere dødsstraf? Skal Danmark være et Nazi Tyskland Version 2.0?

Skal vi osse snart ha koncentrationslejre??

Dette indlæg blev rettet 228 dag(e) siden

Kommentar: trj 44A

Øhm...

228 dag(e) siden

Dette er en debat oprettet af en privatperson på eget initiativ. Det er ikke et propagandaindslag oprettet af et nazistisk DR, så hvorfor anklager du dem?

En smule perspektiv og lidt mindre hysteri, tak.

kaare meldgaard 45

debatoplæg

227 dag(e) siden



?

Nu er det mig der har startet debatten herinde af en konkret årsag, nemlig polen, og det vil jeg ikke sammenlignes med nazismen af den grund, den debattone som debat_2006 ligger for dagen minder om den som forefindes i totalitære regimer. nu er jeg som tidligere nævnt selv modstander, men har virket som fortaler debatten i gennem for at få nogle argumenter på bordet.

I indlæg 45 tilslutter sig KM kritikken af SM's holdninger og tilslutter sig dermed trj's forståelse af meningsgrænsen. Koderne for god tone og god argumentation følges ikke af SM, og eksemplet viser hvordan det sociale systems deltagere kan reagere ved et brud på deres forståelse af meningsgrænsen.

lagttagelse

I et socialt system foretages alt kommunikation ud fra iagttagelser. I et webbaseret debatforum, hvor første indlæg altid lægger op til debat, må efterfølgende indlæg iagttage den første iagttagelse for at komme med relevante tilslutninger til emnet. Derfor kan alle efterfølgende indlæg i princippet defineres som AOI. I kraft af mediets tidlige forskydning spænder et indlæg over flere tidsmomenter, idet man ikke sender mens man skriver. I den tid man skriver indlægget har man derfor muligheder for at foretage flere reflektive iagttagelser. F.eks. iagttager CC i indlæg 2A ud fra flere forskelle, idet han skelner mellem bl.a. skyld/uskyld,

præventivt/ikke-præventivt. Vi ser i indlæg 26 at *erikhansen* (EH) bidrager med et meningsforslag der sætter gang i en intens debat hvor flere temaer tages op. Meningsforlaget er baseret på en anden ordens iagttagelse af det indledende spørgsmål til indførsel af dødsstraf i Danmark. EH selekterer en forståelse og vælger at tilslutte sig kommunikationen. I hans indlæg skelner EH imellem *dødsstraf/ikke dødsstraf* ved at betegne handlinger der, i følge ham, skal straffes med døden. Dette gælder bl.a. terrorhandlinger som fører til døde og/eller sårede. I kommentar 26A iagttager *DøvStumBlind* (DSB) EH's iagttagelse og vælger at aktualisere en skarp kritik af EH's manglende definition af begrebet terror. DSB iagttager altså at EH ikke beskriver sin blinde plet, som i dette tilfælde er terror/ikke-terror. EH og DSB iagttager i dette tilfælde hinandens iagttagelser på skift gennem de følgende indlæg.

Delkonklusion

Luhmanns systemteori har vist sig at være anvendelig til analyse af en tråd på et webforum. Vi har dog valgt at gradbøje hans begreber for organisations- og interaktionssystem, idet vi definerer dette sociale system med Tækkes begreb selvorganiserende interaktionssystem. Dette bygger vi på den lagring der sker af interaktionshistorien, samt den organisering brugere selv har mulighed for, i form af dannelse af egne debatter. Det kan vises hvordan de psykiske systemer, der er strukturelt koblet med det sociale system, foretager selektioner på baggrund iagttagelser, og hvordan det sociale system på denne måde reproduceres ved at knytte kommunikationer an til kommunikationer.

Det sociale system er i denne sammenhæng med til at reducere den kompleksitet, der skabes med spørgsmålet til dødsstraf. I selve det sociale system har vi bevist at der skabes en meningsgrænse, som knytter sig til særlige temaer og koder. Disse temaer og koder er både med til at opretholde og bearbejde kompleksiteten. Mediet gør det muligt at overskue mange temaer, pga. muligheden for genlæsning og refleksion. Derfor ses også hvordan denne tråd inddrager adskillige relaterede temaer i debatten. Koderne kan sammenlignes med de regler der er givet af DR, som påkræver pæn og saglig tone. Herudover har vi påvist hvordan god argumentation bliver en del af koderne og dermed en del af meningsgrænsen.

Det må konkluderes at systemteorien i høj grad er anvendelig på et moderne kommunikationsmedie.

Sprogspilsanalyse

I dette afsnit vil der blive udarbejdet en analyse ud fra Eklundhs sprogspilsteori. Der vil blive henvist til tidligere konklusioner i de andre afsnit, steder hvor dette har relevans. Før analysen kan begynde er det nødvendigt at få afklaret nogle valg i forhold til empirien.

Afklaringer før analyse

Den valgte empiri er som sagt en debat fra DRs debatforum. Debatten har 45 indlæg, hvortil der er kommentarer og i alt 52 deltagere. Dette betyder at omfanget af sprogspil er meget stort, og det må diskuteres hvordan disse skal behandles. Der er som udgangspunkt to måder at gribe det an på, nemlig først at se selve debat-spørgsmålet, som startende et overordnet sprogspil. Dette bliver afsluttet med sidste indlæg af samme person. Det imellemværende skal dermed ses som subspil og moves i forhold til det overordnede spil. Den anden måde er at se debatten, som bestående af flere overordnede sprogspil, som hver især indeholder subspil. Argumenter for dette er, at der hele tiden kommer nye deltagere med i debatten, som starter nye spil i forhold til indlæggene og ikke nødvendigvis selve debatspørgsmålet. Med viden om begge muligheder, vælger vi at tage udgangspunkt i den første. Vi mener det er den mest korrekte måde at se kommunikationen på i dette tilfælde, og at det vil danne en bedre helhed i analysen.

Derudover vælger vi at se hvert indlæg og kommentar som et move. Et move er altså defineret som alt det som deltageren kan skrive inde i tekstboksen, når et indlæg/kommentar skal oprettes.

Definition af debatforum som sprogspil

Hvis et debatforum skal kunne behandles som et sprogspil, må det nødvendigvis opfylde definitionen af et spil. Der er tale om at fire generelle påstande, som er beskrevet i teori afsnittet, skal være opfyldt. Debat er en systematisk måde at ordne handlinger på, da partcipanter løbende skiftes til at komme med inputs til debatten. Debat er baseret på regler. En debat er ligesom diskussion det at drøfte et emne fra flere perspektiver, og de uskrevne regler er, at man skal argumentere for sine inputs og være åben overfor andres holdninger. Der findes et hav af uskrevne regler i forhold til debat/diskussion, men det, som er essentielt i forhold til dette afsnit er, at det er baseret på regler. Udover de regler initiativtageren opstiller i forbindelse med rammen, så har DR's debatsektion også et regelsæt, som skal overholdes. Dette vil blive uddybet i næste afsnit. En debat på DRs debatforum foregår i en afgrænset verden, da den kun finder sted på Internettet og oftest består af forholdsvis få deltagere, med et begrænset antal synsvinkler. En debat kan finde sted mellem personer face-to-face, over Internettet, i Folketinget osv. Det gælder også at deltagerne er underlagt bestemte kræfter, da en debat kan ses som et spil. Det vil sige, at man dermed går efter at vinde spillet, men kan være nødsaget til at opgive, hvis modparten er stærkere.

Regler i DR's debatforum

Som beskrevet i afsnittet om Mediesociografi, er der fra DR's side givet et regelsæt, som skal overholdes for at holde en pæn tone og undgå fornærmelser, samt opretholde kommunikationen omkring det emne, som

er oprettet. Regler for almen debat/diskussion er underforstået for mennesker, og viden om disse regler har vi, som tidligere nævnt i teori afsnittet, fra vores opvækst og erfaringer. Formen for netmedieret diskussion skiller sig dog lidt ud fra den almindelige diskussionsform. Dels fordi det ikke er face-to-face dialog og dermed ikke synkron dialog. Samtidig er der også større mulighed for at reflektere over inputs på en netmedieret diskussion, da de ikke forsvinder efter de er ytret. En komplet viden om netmedieret diskussion er ikke noget det almene menneske endnu er vokset op med. Det er dog blevet mere og mere almindeligt for det moderne menneske at debattere eller diskutere i forums, men det ligger stadig fjernt for mange. Den manglende viden kan medføre at reglerne oftere bliver brudt. Vi vil igennem denne analyse-del diskutere om dette kan være en af grundene til at reglerne ofte overtrædes i vores empiri

Rammen om kommunikationen

Rammen om kommunikationen i vores debat, bliver sat ud fra initiativtageren, nemlig *Kaare Meldgaard*, som starter en debat omkring indføring af dødsstraf i Danmark. Hermed er der valgt et emne til tråden, nemlig dødsstraf og der er blevet dannet en ramme om kommunikationen. Udover emnet dødsstraf har han også valgt to andre nøgleord, etik og straf. Disse er også med til at danne rammen om kommunikationen, samt indsnævre emnet og reducere kompleksitet.

kaare meldgaard:

Man dræber da mordere?

236 dag(e) siden - [dødsstraf](#) [Etik](#) [Straf](#)

I polen overvejer de at indføre det igen, mange andre europæiske lande har først lige afskaffet det, og i mange lande er der stadig flertal.

skal vi have dødsstraf i Danmark, og i hvilket omfang skal det i så fald bruges?

Kaare meldgaard er også med til at definere reglerne for det opstartede sprogspil. I og med at der er valgt et tema, skal der fra nu af kun kommunikeres indenfor dette område. Samtidigt har han valgt at være informationssøgende og altså starte et spørgsmål-svar-spil, hvilket er meget normalt for en debat. Her gælder også regler, såsom at argumentere for sine svar og stille seriøse spørgsmål. Brud på disse regler kan være med til at bryde rammen og dermed spillet.

Undervejs i spillet bliver reglerne redefineret. Dette ændrer også rammen. Det er *Kaare Meldgaard*, der tager initiativet til at ændre reglerne, da han som grundlægger af debatten, mener at der er for mange useriøse indlæg og argumenter. I indlæg nummer 18 forklarer han at debatten ikke er tåbelig og

at det fra nu af ikke længere ifølge rammen er lovligt at komme med useriøse og tåbelige indlæg og argumenter. Dette understreges igen i kommentar 38A:

Kommentar: kaare meldgaard 38A

Useriøst

227 dag(e) siden

debatten er oprettet for at komme med argumenter for eller imod dødsstraf, ikke for at man kan svine andre folks meninger til. hvis du mener det du skriver, så argumenter da for det på saglig vis.

Sprogspillet elementer

I afsnittet sprogspillet elementer vil der være fokus på det overordnet sprogspil, men der vil blive trukket eksempler frem fra eventuelle subspil, til at underbygge analysen.

Initiativ

Som tidligere nævnt, så er det *Kaare Meldgaard*, der starter debatten. Dette gør ham til initiativtageren, og starter altså et sprogspil. Som nævnt i teorien får initiativtageren en særlig rolle, og skal altså tage ansvaret for at opretholde kommunikationen. *Kaare Meldgaard* er den mest aktive debattør i denne debat. Han skriver 5 ud af 45 indlæg og 26 ud af 91 kommentarer. I alt laver han 31 moves ud af 136 af hele debatten (svarende til ca. 23 %). Dette viser hans høje engagement og er igennem hele debatten med til at tage nye initiativer og samt at give plads til andre initiativer. Det er også initiativtagerens ansvar at afslutte sprogspil. Dette ses i indlæg nummer 18, 38, samt det sidste indlæg (45).

Gensidighed

Kaare Meldgaard, som er initiativtageren til tråden, deler i sin præsentation af emnet en viden med deltagerne. Han fortæller nemlig om en baggrundsviden han har om Polen, og stiller ud fra denne viden sit spørgsmål. Løbende igennem debatten deler deltagerne deres viden. Eksempelvis indlæg 4 og 16, hvor der henholdsvis bliver delt en viden om en liste af lande, som stadig har dødsstraf, samt et par historiske fakta omkring Danmarks afskaffelse af dødsstraf. Dette er en viden deltagerne efterfølgende perspektiverer til. Det er nødvendigt at have en viden om dødsstraf og man skal have taget stilling til emnet for at kunne deltage i debatten. Viden om spillets regler er også en nødvendighed for at opretholde spillet. Da disse ikke er komplette bliver de som tidligere nævnt redefineret (indlæg 18).

Intension

Det er *Kaare Meldgaard*, der som udgangspunkt har det overordnede mål med debatten, da han er initiativtageren. *Kaare meldgaard's* mål er gennem debat at undersøge hvad danskeres holdning til dødsstraf er. Han kunne have valgt en afstemning for at finde svaret (se afsnittet Mediesociografi.), men da det for *kaare meldgaard*, i en debat, er vigtigst med ordentlige argumenter, fravælges dette. Det er underforstået når der debatteres, at man argumenterer for sine svar og dette skal også tolkes implicit i hans debatspørgsmål. Som tidligere nævnt, må han dog flere gange gøre opmærksomme på at disse regler skal overholdes, da brud kan medføre at intensionen ikke bliver opnået, og dermed et fejlet spil.

Der kan tales om et fælles mål for alle deltagerne i denne debat. En debat har nemlig som mål, at skabe opmærksomhed omkring et emne ud fra diskussion og argumentation, hvilket alle deltagerne dermed også har.

Afslutning. Er spillet succes eller fiasko?

Kigges der på det overordnede sprogspil og dermed intensionen med debatten, er spillet succesfuldt. Intensionen om at høre andre debattørers mening, ud fra god argumentation, må siges at være opnået. Reglerne er delvist blevet overholdt, men reparationsarbejde har, de steder hvor reglerne bliver brudt, holdt spillet kørende. Det er initiativtageren *kaare meldgaard*, der laver det sidste move⁷⁴, og han kommer også med sin egen vurdering af spillet:

kaare meldgaard

45

debatoplæg

227 dag(e) siden



Nu er det mig der har startet debatten herinde af en konkret årsag, nemlig polen, og det vil jeg ikke sammenlignes med nazismen af den grund, den debattonen som debat_2006 ligger for dagen minder om den som forefindes i totalitære regimer. nu er jeg som tidligere nævnt selv modstander, men har virket som fortaler debatten i gennem for at få nogle argumenter på bordet.

Som *kaare meldgaard* selv kommer ind på, fejler mange af subspillene dog, primært på grund af fornærmelser eller dårlig argumentation. Vi vil fremhæve et indlæg fra empirien, hvor spillet delvist fejler, men bliver reddet ved hjælp af reparationsarbejde. Det drejer sig om indlæg nummer 26 inklusiv

⁷⁴ Der kommer en kommentar til det sidste indlæg tre dage efter. Som der blev konkluderet i Luhmann/Tække analysen, betragtes dette som støj, da interaktionssystemet i praksis er afsluttet.

kommentar A, B og C. Det er *erikhansen*, der opretter indlægget. Han ytrer sin mening om dødsstraf i forhold til terror. *DøvStumBlind* kommenterer dette indlæg i form af en aggressiv tone, da personen indirekte kalder *erikhansen* for hjernevasket. Dette er et brud på DRs debatforums regelsæt, hvor det ikke er tilladt at formulere sig i en grov og stødende tone⁷⁵. Denne fornærmelse kunne have nedbrudt spillet, men *DøvStumBlind* når at lave reparationsarbejde i den efterfølgende kommentar:

*"Jeg undskylder at jeg virker lidt aggressiv - Det er ikke min mening - Men jeg er dybt rystet over din tilsyneladende uintelligente holdning."*⁷⁶

Reparationsarbejdet er her succesfuldt, da spillet fortsætter og *erikhansen* kommenterer bagefter at han følte hjernevasket var lidt overdrevet, men accepterer sin rolle og laver sit move. Der ses gennem hele debatten løbende reparationsarbejde for at opretholde spillet, men i enkelte tilfælde bliver deltagerne fornærmet og vælger ikke at acceptere deres rolle. I indlæg 31 inklusive kommentarer, ses et paradoksalt indlæg fra *svenkarlsen*. Det er et brud på reglerne, da det strider imod debattens argumentationsregler og underforstået gør grin med *kaare meldgaard*. *kaare meldgaard* starter et reparationsarbejde i første kommentar:

"så skal du jo nok i fængsel, hvis du er tilhænger af frihedsberøvelse, eller slås ihjel, hvis du er tilhænger af abort!, håber at det er en joke, for indlægget er ellers både useriøst og frastødende. hvad er det i så fald de kan lære, hvis de dør?, for de har jo ikke begået en forbrydelse?"

I 31B, fortsætter *svenkarlsen* sin fornærmelse. *Kaare Meldgaard* vælger ikke at acceptere sin rolle, og subspillet fejler.

Subspil

Afklaring

DR's debatforum har en form der skal fremme en debat orienteret kommunikation. Dette fremgår specielt i deres indlæg og kommentar struktur. Man kan faktisk i grove træk sige at hvis et indlæg har kommentarer, kan dette ses som et (sub)spil⁷⁷. Et indlæg er et move i forhold til debatspørgsmålet, og en kommentar er et move i forhold til indlægget.

Peter15

7

⁷⁵ www.dr.dk/Debat/Sider/regler.htm

⁷⁶ Kommentar 26B.

⁷⁷ Der tages forbehold for at det enkelte steder ikke er tilfældet!

Mod dødsstraf - men

236 dag(e) siden



?

Fængsler hed engang tugt- og forbedringshus - det er vel hele ideen med vores straffesystem. Om det så virker? Jeg er i hvert fald stærkt mod dødsstraf.

Men jeg kan ikke hoppe med på vognen af dem, der er meget fordømmende over for andre lande, der har dødsstraf eller ikke er demokratiske eller ikke overholder europæiske menneskerettigheder.

Vi skal ikke mange årtier tilbage for at finde disse fordømmelige forhold i Frankrig, England, Spanien, Portugal.

Jeg synes man bør acceptere en vid margin for hvordan suveræne stater indretter sig.

Kommentar: absalon-

7A

Suveræne stater findes ikke mere.

236 dag(e) siden

Globaliseringen har gjort alle både afhængige og påvirkelige af alle andre.

Og vi med demokrati og menneskerettigheder UDEN dødsstraf er desværre et lille, truet mindretal i verden - se listen i omega 's indlæg længere nede.

Peter15 starter et subspil, da han begynder at omtale suveræne stater. Dette bliver kommenteret af *absalon-*, som ikke er enig og subspillet er slut. Subspillet skal her ses som ét move i forhold til det overordnede spil, og kommentaren som et move i forhold til subspillet. Der opstår også subspil inde i subspillene.

Subspillenes funktion

Da det overordnede spørgsmål i debatten er meget kompleks og et ja/nej svar i forhold til reglerne for debat ikke er fyldestgørende, opstår der subspil. Reglerne for debat kræver argumentation for ens svar, og som argumentation inddrages andre temaer/episoder i form af subspil. Dette ses i indlæg nummer 1, hvor der inddrages tre nye temaer som argumentation til svaret, som hver især starter et subspil⁷⁸. Da spillene ender succesfuldt, er de med til at bringe det overordnede spil tættere på en afslutning, og dermed opnå intensionen. I tilfælde, hvor subspil fejler eller bryder reglerne, tolkes disse som støj.

Som nævnt i teori afsnittet, kan subspil anses som et kompleksitetsreducerende element. Debatspørgsmålet til dødsstraf er en meget kompleks størrelse, og kan ikke umiddelbart besvares. Måden

⁷⁸ Se afsnittet Høj gearing: Samme eksempel anvendes i forbindelse med gearing, hvor det bliver gennemgået grundigt.

kompleksiteten reduceres på i vores empiri, er de mange subspil, som hver især bearbejder mindre dele af det samlede spil.

Gearing

I dette afsnit vil vi fremvise eksempler på de forskellige gearings-typer.

Høj-gearing

Høj gearing er som sagt udtryk for høj forståelse mellem partierne. Til at illustrere dette vil vi fremhæve et eksempel, som består af indlæg nummer 1 og 2, inklusiv kommentarerne. *Claus C* er den første, der laver et indlæg til debatten og starter dialogen i højt gear. Det må betegnes som højt gear, da han umiddelbart starter tre subspil i et enkelt move. Et der handler om sikkerhed, altså om man kan være 100 % sikker at den skyldige rent faktisk er skyldig. Dernæst et subspil om temaet hævn. Til sidst slutter han af med en sammenligning med en pyroman-episode. Til dette indlæg kommer tre kommentarer. Først er det *OleVedel*, der laver et move i forhold til subspillet om hævn, hvormed dette afsluttes. Den næste, der kommenterer, er *Anne17*, som starter tre nye selvstændige subspil⁷⁹. Et, der handler om at dødsstraf ikke virker. Et om, at man gør sig selv til bøddel og til sidst et subspil om retfærdighed. Den sidste kommentar til *Claus C's* indlæg er *Michael A*, der laver to moves. Først afslutter han subspillet startet af *Anne17*, som handlede om dødsstrafs præventive effekt, men han laver også et move i forhold til spillet om sikkerhed. Næste indlæg er af *kaare meldgaard*, som først laver to moves. Et til sikkerheds-spillet, og et til pyroman-spillet – begge startet af *Claus C*. Dernæst starter han fire nye subspil⁸⁰. *Claus C* kommenterer til indlægget og laver fem moves, og får dermed afsluttet de ellers mange opstartede subspil. Der er ingen tvivl om sprogsillet er i højt gear grundet de mange opstartende subspil. Men den gode forståelse kommer til udtryk i og med at spillene afsluttes succesfuldt og reglerne bliver overholdt. Det må antages, da debatten er seriøs, at der er bedre mulighed for at holde kommunikationen i højt gear, da partierne er mere engagerede og at de dermed kan håndtere mere kompleksitet.

Debatmediet lægger op til en høj gearing fordi det giver brugerne mulighed for at genlæse indlæg og reflektere over egne indlæg inden de sendes ud på nettet.

⁷⁹ Det kan virke som *Anne17* har misforstået debatformen inde på DR, og måske er hendes viden om netmedieret debatforums ikke komplet. Hendes kommentar virker mere som et indlæg, end en kommentar i forhold til det indlæg hun faktisk kommenterer. Det har i dette tilfælde ikke alvorlig konsekvens for sprogsillet.

⁸⁰ Subspil: 1. Handler om 20-30år i fængsel ødelægger livet. 2. DNA er meget troværdig. 3. Om aktiv dødshjælp. 4. Tilgivelse.

Lav-gearing

Lav gearing var modsat høj, færre sprogspil og moves per move. Da debatten generelt er højt gearret, er der ikke mange eksempler på lav-gearing, men indlæg nummer 14 i tråden, samt de tilhørende kommentarer, illustrerer dette. *Dana Hansen* starter et nyt subspil, hvori hun skriver at vi i Danmark kan være stolte over vores dødsstraflovgivning. *NRWRBI* argumenterer imod dette ved at henvise til et tidligere indlæg (Gensidig viden) om at kun 10 % af verdens befolkning er imod. Subspillet er afsluttet. *NRWRBI* starter et nyt sprogspil i samme move, om at de stolte skal prøve at løfte hovedet lidt højere end andedammen. *Dana Hansen* kommenterer og afslutter dermed *NRWRBI's* subspil. *Kaare Meldgaard* starter to subspil i sin kommentar til indlægget. Begge er rettet mod *Dana Hansen*, men hun vælger ikke at acceptere sin rolle og spillet fejler delvist. I stedet for laver *saladin1* et move til det ene af subspillene. *kaare meldgaard* afslutter dette, og det andet subspil fejler. I dette indlæg er der tale om lav gearing, da spillene afsluttes et efter et og mængden af lingvistiske mål er lav. Debatten er i dette indlæg også blevet mindre seriøst. Der indgår fornærmelser og ord som bananbønder med mere, hvilket understreger den lave gearing, hvor forståelsen er dårlig imellem partcipanterne.

Dana Hansen

14

Det var da et TÅBELIGT spørgsmål!

235 dag(e) siden



Vi har efterhånden ikke så meget tilbage at være stolte af her i lille Danmark - men én ting kan vi være stolte af, nemlig at den sidste dødsdom der blev eksekveret efter straffeloven foregik i 1892. Særloven om dødsstraf efter 2. verdenskrig røg af tapetet igen i 1950 eller 51, fordi tilpas mange kunne se at der var mere hævn end retspleje på spil.

Dødsstraf er ren, rå hævn. Det er ikke en straffemetode, der er en moderne retsstat værdig. Og længere er den sådan set ikke.

Kommentar: NRWRBI

14A

Nej til dødsstraf - udgør mindre end 10% af verdens befolkning

234 dag(e) siden

hvorfor jeg syntes at de som føler sig stolte og bedre vidende på dette område, skulle prøve at løfte hovedet lidt højere end ande-dammen.

Kommentar: Dana Hansen

14B

Hvorfor dog det?

234 dag(e) siden

Skal vi leve i en retsstat eller en bananrepublik?

Generer den danske holdning til dødsstraf dig, så flyt endelig til Kina, Saudiarabien eller lignende ...

Kommentar: kaare meldgaard 14C

tal for tilslutning til dødsstraf?

234 dag(e) siden

undskyld at jeg spørger, men har du, Dane, nogle tal for den danske tilslutning til dødsstraf?
du må jo så mene at 90% (forudsat at de tal er rigtige) af verdens befolkning er tåbelige hævnørstige bananbønder?
og længere er den ikke?

Kommentar: saladin1 14D

bananbønder!

234 dag(e) siden

Jamen kære hr.Meldgaard,90% af verdens befolkning ER tåbelige og hævnørstige bananbønder og så er den ikke længere!

Kommentar: kaare meldgaard 14E

så må du jo være en af dem?

234 dag(e) siden

tonen i din kommentar, og din foragt overfor andre mennesker tyder på at du er en af dem, eller være

Gear-skift

Gearskifte opstår i og med at forståelsen mellem partcipanterne er dårlig. Det kan derfor være nødvendigt at skifte op eller ned afhængig af forståelsen. I vores empiri ser vi eksempler på såkaldt down-shift, altså nedgearing af dialogen. Det er indlæg nummer 18 inklusiv kommentarer. *kaare meldgaard* kommer med et længere indlæg, hvor han opsummerer debatten indtil nu. Derudover svarer han selv på de spørgsmål han selv stiller, uden at uddybe grundigt nok i følge *Dana Hansen*. Forståelsen mellem de to deltagere er her dårlig, og for at spillet ikke fejler, uddyber *kaare meldgaard* sine svar i næste kommentar. Med andre ord går han ned i gear og redder dermed spillet.

Delkonklusion

Efter at have anvendt Kerstin Severinson Eklundhs sprogpilsteori har vi fundet ud af at en debatsituation fra DRs netmedieret debatforum kan ses som et sprogpil. Dermed kunne vi se kommunikationssituationen som et spil og analysere dets komponenter. DR giver på forhånd et regelsæt, som er med til at danne rammen om spillet og viden om disse er et krav for at kunne opretholde kommunikationen. Det ses igennem debatten at viden om disse regler ikke er komplet, hvilket medfører fejlende subspil, samt reparationsarbejde. Som initiativtager, starter *Kaare Meldgaard* debatten, og han accepterer også rollen

som værende en slags ordstyrer, der løbende kommer med delkonklusioner, tager nye initiativer, samt giver plads til de andre partcipanter. Den gensidige forståelse kommer også til udtryk med en fælles viden, der gennem løbende debatten forøges. Målet med debatten er for *Kaare Meldgaard's* side at høre andre folks meninger om emnet. Alle debattens deltagere får efterfølgende det fælles mål, at få emnet diskuteret til bunds. Vi kan konkludere at spillet afsluttes succesfuldt, da den overordnede intensjon er opnået og da reglerne kun delvist er blevet brudt og kun har påvirket subspillene. Der ses igennem hele debatten reparationsarbejde de nødvendige steder, for at redde spillet. Subspillene opstår i takt med reducere af kompleksiteten, og deres funktion bliver at bringe debatten mod det oprindelige mål. Ved at kigge på gearingen, kan vi konkludere at debatten primært foregår i højt gear, da der gennem hele debatten opnås mange lingvistiske mål per move. I enkelte tilfælde bliver der lavet down-shift, da forståelsen mellem partcipanterne ikke er optimal. Mediet lægger op til høj gearing og mange subspil. Jævnfør analysen af iagttagelser i Luhmann analysen, er det muligt at reflektere over egne og andres indlæg, fordi de bliver gemt og sat i struktureret rækkefølge.

Kritisk diskurs analyse

Indledning til analysen

Til at kunne lave en kritisk diskursanalyse, har vi udvalgt nogle af de indlæg og tilhørende kommentarer der er blevet oprettet i den valgte empiri. Dette er gjort ud fra en vurdering af, at det ville være for omfattende at skulle lave en analyse på hvert enkelt indlæg. At lave en analyse på hele empirien som en samlet enhed, ville ligeledes være en for uoverskuelig opgave. Derfor har vi udvalgt nogle gode eksempler og fokuseret på dem.

Som beskrevet i teori afsnittet, skal en kommunikativ handling indeholde tre elementer, for at være gyldig. Den skal være en tekst, en diskursiv praksis og del af en social praksis. Det sociale system opfattes af Fairclough som det er beskrevet af Luhmann. Den sociale praksis består af flere sociale systemer. Den sociale praksis er i vores tilfælde hele debatforummet, altså alle de debattråde der findes på DR1's hjemmeside.

Generelle træk for debatten

De valgte eksemplerne har nogle fælles træk med de før nævnte krav. De operer alle inden for en social praksis, hvor der tages stilling til overskriften dødsstraf. Der forekommer argumenter både for og imod, som derved gør det svært at komme med en "titel" på den sociale praksis. Mediet, som beskrevet i afsnittet om det kommunikative rum, determinerer at producenten kun kan udtrykke sig igennem det danske

skriftsprog. Derved reduceres producentens og modtagerens kompleksitet, da de ikke skal overveje hvilken måde de skal kommunikere på, der er kun den ene måde.

Der florerer forskellige diskurser i løbet af tråden. Nogle skribenter kommer omkring mange af dem, andre selekterer og kommenterer kun på nogle enkelte. Hvilken diskurs man vælger at betragte spørgsmålet ud fra, kommer helt an på den måde, man tolker spørgsmålet og de svar, der kommer. Nogle af de mest debatterede diskurser er: juridisk sikkerhed, hævn, retfærdighed, den præventive virkning, samt en diskurs der søger at finde det humane og det ikke-humane i dødsstraf. Der er flere forskellige diskurser, med hver deres syn på hvordan dette spørgsmål skal observeres og dermed fra hvilken synsvinkel man skal danne sine holdninger.

Eksempel 1

I eksempel 1 (indlæg nr.2) kommer producenten (KM) med forskellige argumenter for at dødsstraf skal indføres i Danmark. Man kan kalde det en form for promoverings diskurs, da han med sine argumenter forsøger at vise modtagerne de grunde der kunne være til at genindføre dødsstraffen i Danmark. Derved promoverer han en bestemt holdning til spørgsmålet, og gennem sin produktion af teksten, forsøger han at få andre til at se det fra den synsvinkel han gerne vil. KM er faktisk selv imod dødsstraf, men kan godt forstå hvorfor nogle mennesker er tilhængere, og fremfører derfor nogle af de argumenter der kunne tale for dødsstraf. Dette gør han, for at starte diskussionen og eventuelt få nogle personer til at skifte holdning, eller i hvert fald tage et valg angående deres holdning til diskursen dødsstraf. Dermed er vi tilbage ved det egentlig formål med diskurs, at skifte holdninger og politisk magt. Man kunne forestille sig et eksempel, måske et meget tænkt eksempel, hvor der blev skabt så meget polemik, omkring et emne, at det til sidst ville medføre en ændring i den danske lovgivning. Som sagt er det nok ikke sandsynligt at det vil ske netop i vores tilfælde, men det er i realiteten det, der er formålet med kritisk diskurs. At være kritisk overfor de eksisterende magthavere, og igennem produktion af tekst og diskurser at ændre den sociale praksis man opererer i.

I svaret til eksempel 1 (kommentar 2A) ses et eksempel på, hvordan en tekst bliver til. Teksten opstår og opfattes først som en kommunikativ handling, når det der er blevet produceret, konsumeret og tolket. Et svar indikerer at nogen har læst og tolket det oprettede indlæg. I princippet kunne flere personer have læst det, men i og med at de ikke svarer, bringer de ikke nogen holdning til at opretholde kommunikationen. I svaret kommer Claus C med sin personlige tolkning, og sin personlige holdning. I dette tilfælde er han ikke enig, og taler for at dødsstraf ikke skal indføres, ved at argumenterer mod de grunde der blev givet i det første indlæg. Man kan på sin vis, også kalde denne diskurs en promoverings diskurs. Men hvor den første var pro dødsstraf, er denne imod dødsstraf. De argumenterer

begge to for deres sag, men det mål de vil frem til, ligger i hver deres ende af banen. Måden de argumenterer på er dog ret ens. De tager en bestemt diskurs op, f.eks. hvor sikker man kan være på at den dømte faktisk er den skyldige, om dødsstraf har en præventiv virkning m.fl. Efter at have introduceret emnet, komme de så med deres argumenter, henholdsvis for og imod. Den måde at føre debat på, er ganske udbredt og kendt, også indenfor netbaseret kommunikation. Forskellen fra face-to-face kommunikation er, at der ikke altid svares med det samme på et netmedie. Derfor ser man at flere eksempler indeholder en mere udførlig argumentation, hvor en eller flere diskurser tages op.

Ved at benytte denne form, hvor man svarer på sit eget spørgsmål i samme move som man stiller det, genskaber man den diskursorden, der kan kaldes Internetdebat diskursorden. Derved bidrages der til at opretholde den konventionelle interdiskursivitet omkring Internetdebat, hvor man holder sig til kendte diskurser, og ikke blander de forskellige diskurser på tværs af diskursordner. Men for at kunne genskabe denne Internetdebats diskursorden, så kræver det, at både producent og modtager kender og genkender den specifikke diskurs i netop det indlæg. Hvis ikke at modtageren kan kende diskursen, vil hans konsumtion og tolkning blive en helt anden, da han vil ha en helt anderledes synsvinkel på teksten. Dette kan blandt andet ses i indlæg 4⁸¹ og de tilhørende kommentarer, hvor der tolkes meget forskelligt ud fra det samme indlæg.

Ved den kreative interdiskursivitet blandes diskurser på nye måder, og derved fornys sproget og den måde der ses på en given diskurs. Den form for interdiskursivitet kan blive opfattet som støj, og kan derfor blive ignoreret, eller ønsket flyttet til et andet og mere berettiget sted. Men det kan også blive accepteret af deltagerne i det sociale system, og derved være med til at ændre synspunkter og skabe nye diskurser. Det ser man f.eks. i indlæg 9⁸², hvor KM laver en sammenligning imellem de to etiske spørgsmål, for/imod dødsstraf og for/ imod abort. Denne nye diskurs bliver taget op og diskuteret, bl.a. af JesperP i kommentar 9A. Derved er der skabt grobund for en helt ny diskurs. En diskurs, som kigger på retten til liv overfor retten til at dræbe.

Eksempel 2

I eksempel 2 (indlæg 4), kommer Omega med nogle argumenter imod dødsstraf. Han starter med at sige, at han er imod dødsstraf, af den ene årsag, at Amnesty International(AI) er imod. Han indsætter herefter en liste fra AI's hjemmeside, med alle lande der bruger dødsstraf. Dermed påtager han sig en diskurs, som han ikke selv har defineret. Han har udelukkende sin holdning, fordi en bestemt organisation har det. Man kan kalde det for en slags Amnesty diskurs, hvor alt hvad Amnesty International mener, er den eneste rigtige

⁸¹ Se bilag 5

⁸² Se bilag 5

holdning. Til det indlæg, får han 4 kommentarer, hvor af det første, 4A, er et kritisk svar, der ikke godtager den diskurs og holdning. Heri mener KM, at en organisations bestemte holdning ikke nødvendigvis er den rigtige holdning, og det derfor er et for vagt grundlag at bygge sine holdninger på. I kommentar 4B godtager absolon mere eller mindre Omegas diskurs, og bider mærke i nogle specifikke lande i listen. I kommentar 4C, har Spark-2 efter at have læst det første indlæg, bidt mærke i et enkelt ord i overskriften, nemlig "barbarisk". Han spørger derefter om en morder ikke også er barbarisk når han slår ihjel, og derved skaber han en usikkerhed omkring Omegas argumentation. Her kan man igen se de to forskellige diskurser der eksisterer indenfor dette sociale system, nemlig den, der er for og den, der er imod dødsstraf. NT78stonewobble har i kommentar 4D bidt mærke i noget helt andet i det oprindelige indlæg. Nemlig det, at der til sidst i indlægget bliver spurgt, om "vi" (Danmark) vil sammenlignes med de lande, der er opført i listen. Han er træt af at Danmark konstant bliver sammenlignet med andre lande, specielt Sverige. Til sidst giver han sin mening til kende omkring Amnesty International, og i og med at denne ikke er positiv, er han ligeledes med til at miskreditere det første indlægs troværdighed.

Dette er et godt eksempel på, hvor forskelligt man kan konsumere og tolke den samme tekst. Den første kommentar svarer på indlægget som helhed, og giver dermed sin egen holdning til kende og argumenterer for hvorfor den er, som den er. De tre efterfølgende kommentarer, hiver hver deres emne ud af sammenhængen, og giver derefter deres holdning indenfor netop dette område til kende. Alle disse forskellige tolkninger bliver foretaget ud fra den samme tekst, bare med hvert sit syn på den, og dermed skabes der flere forskellige diskurser ud fra den samme tekst, som stadig eksisterer indenfor den samme sociale praksis. Hvilken tolkning modtageren vælger, bestemmes ud fra hans holdning til den overordnede diskursorden.

Perspektiverende

Som der blev konkluderet under sprogspilsanalysen, så vi at muligheden for refleksion var med til at opretholde en høj gearing igennem debatten. Det bliver yderligere understreget igennem diskurs. Mediet og den debatterende form heri giver nemlig mulighed for debat mellem mange personer. Flere personer åbner op for flere fortolkningsmuligheder. Dermed er der øgede chancer for indførsel af flere diskurser. Da kommunikationen på dette medie bliver gemt, og derfor ikke glemt, øges muligheden for refleksion over egne og andres indlæg. Dette kan i sidste ende medføre en refleksion over flere diskurser og føre til en mere nuanceret debat.

Delkonklusion

En analyse af empirien med en kritisk diskursanalyse afslører, at denne analyse kan bruges på en netbaseret kommunikation. Der bliver i løbet af debatten taget mange forskellige diskurser op, hvor nogle diskurser vækker større følelser end andre, f.eks. juridisk sikkerhed, hævn, retfærdighed og præventiv virkning. Igennem diskussionen af disse diskurser er der flere eksempler på, hvordan den konventionelle og kreative interdiskursivitet forekommer, som vi så det i indlæggene nr. 2 og 9⁸³.

Som påvist i eksempel 2, kan en tekst tolkes på mange forskellige måder. Personerne producerer det svar de selv finder bedst, alt efter hvilken synsvinkel personerne læser teksten med. Der opstår altså mange diskursive praksisser, hvorigennem debattørerne producerer og tolker tekster på forskellig vis, og derved er med til at producere de forskellige diskurser der er i spil.

Vi har altså benyttet Faircloughs model til en analyse af kommunikationen på et forum, og kan konkludere at den er anvendelig. Der er dog ikke den store sandsynlighed for, at det lige netop er denne ene debattråd, som vil medføre de store ændringer i samfundet. Men måske vil det få nogle af de folk der har deltaget i debatten, eller passive læsere, til at ændre deres holdning og syn på indførelsen af dødsstraf i Danmark. Til gengæld er det sjældent at et enkelt kommunikations-move vil medføre en større samfundsændring, da det som regel er en langvarig proces.

⁸³ Se bilag 5

Perspektivering

Vi ville gerne, givet mere tid og flere sider, have undersøgt hvordan computermedieret kommunikation adskiller sig fra face-to-face kommunikation. Dette ville have givet os muligheden for at sammenligne vores empiri med en almindelig face-to-face debat. Dette kunne synliggøre forskelle og ligheder mellem disse medier. Vi mener stadig, at der godt kan konkluderes generelt på computermedieret kommunikation uden en direkte sammenlignende tekst, da vores brugte teorier, enten omhandler det talte sprog, eller er så generelle at de omfatter de fleste former for kommunikation.

Konklusion

Efter endt proces kan vi konkludere, at de valgte teorier bevarer deres gyldighed i et moderne medie. Vi har fundet alle fire anvendelige i analysen af DR's debatforum, og vi mener, de hver især har bidraget med relevant viden til analysen.

Ud fra den mediesociografiske analyse kan vi konkludere, at mediets teknologiske natur har afgørende indflydelse på kommunikationen. Mediet fremstår som en teknologisk funderet teknik der muliggør psykiske systemers strukturelle kobling til sociale systemer i det virtuelle rum. Det ophæver den geografiske distance og danner et samlingspunkt, hvor mange-til-mange kommunikation er mulig. DR debattens struktur og funktionalitet bidrager til reduktion af kompleksiteten og fremmer reproduktionen af sociale systemer. Lagring af indlæg og kommentarer i en fast form tillader en asynkron kommunikation, der giver større mulighed for refleksion og reaktualiseringer. Jesper Tækkes kombination af medieteorien og Luhmanns systemteori har fungeret som en yderst brugbar tilgang til dette medie. Med Luhmanns teori kan vi derudover konkludere, at det sociale system kan beskrives som et selvorganiserende interaktionssystem. Indenfor rammerne af mediet har brugere mulighed for at organisere kommunikationen, ved at oprette debatter, indlæg og kommentarer. Lagringen af interaktionshistorien medfører, at den opbyggede kompleksitet bliver tilgængeliggjort og bidrager til en organisering af interaktionssystemet. Den systemteoretiske analyse har yderligere påvist hvorledes sociale systemer reproduceres ved at knytte kommunikationer an til kommunikationer. I analysen viser vi hvordan meningsgrænsen dannes og hvordan denne knytter sig til særlige temaer og koder, som skaber rammen for kommunikationen og bearbejder kompleksiteten. Igennem Eklundhs teori har vi påvist hvordan debatten kan opfattes som et sprogspil. Subspil opstår i takt med reducering af kompleksiteten, og deres funktion bliver at bringe debatten mod det oprindelige mål. Samtidig har vi påvist hvordan et debatforum skaber mange subspil, idet der deltager mange personer, med hver deres tilgang til spillet. Lagringen af historikken giver for mulighed genlæsning og dermed øget refleksion over indlæg, hvilket i sidste ende fører til en højere gearing i kommunikationen. Vi påviser i analysen hvordan initiativtageren (KM) er med til at styre kommunikationen, og på denne måde støbe en meningsgrænse. Vi kan med den kritiske diskursanalyse vise hvordan der foregår en kamp mellem diskurser, i det forskellige partcipanter introducerer, accepterer og afviser diskurser. Vi viser hvordan en tekst kan tolkes på forskellig vis og hvordan dette er med til at skabe yderligere debat. Alt i alt synes vi at vores valgte teorier har været anvendelige og vi kan afslutningsvis konkludere at en computermedieret debat, som DR's debatforum, fremstår som et effektivt kommunikationsmedie der fremmer saglig og argumenterende diskussion.

Litteraturliste

Primær litteratur:

- Eklundh, Kerstin Severinson: *The notion of language game – a natural unit of dialogue and discourse*. Linköping: Dept. of Communication Studies, 1983
- Jørgensen, Marianne Winther og Phillips, Louise: *Diskursanalyse som teori og metode*. DK: Roskilde Universitetsforlag, 1999
- Kneer, Georg og Nassehi, Armin: *Niklas Luhmann – introduktion til teorien om sociale systemer*, DK: Hans Reitzels Forlag, 1997
- Luhmann, Niklas. *Sociale systemer – grundrids til en almen teori*. København: Hans Reitzels Forlag, 2000
- Tække, Jesper: *Mediesociografi*. København: IT Universitetet i København, 2006

Sekundær litteratur:

- Pold, Søren: *Genrer i digital kunst*. Center for Digital Æstetisk-forskning, 2005

Bilag

Bilag 1

Oprettelse af ny bruger⁸⁴:

Opret dig som ny bruger på DRs debatter

Få adgang til debatterne

Ønsket brugernavn

Det er vigtigt, at du vælger et fornuftigt brugernavn - helst dit rigtige navn - for det er nemmere at tage "Mia Jensen" end "Crazyfrog86" seriøst i debatten. Du kan ikke bruge specialtegn som #%&få\$ i brugernavnet.

Adgangskode

Gentag adgangskode

E-mail

Din e-mail vil ikke være synlig for andre brugere. Men den skal fungere, fordi du skal besvare en bekræftelses-mail, som vi sender til dig. Først derefter kan du komme i gang med debatterne.

[Betingelser](#)

Jeg accepterer betingelserne

Opret bruger

Søgefunktion i DRs debatter⁸⁵:

Søg i DRs debatter

Søgning i debatterne:

Nøgleord Overskrifter Debatoplæg

Søg efter brugernavn:

Ældre end Nyere end dage

⁸⁴ Kilde: www.dr.dk/Debat/opret/Nybruger.htm

⁸⁵ Kilde: www.dr.dk/Debat/soeg.htm

Bilag 2⁸⁶

Der er regler for, hvordan man må opføre sig på debatten. Men husk også de gode råd.

Reglerne for debat på dr.dk

For at deltage i debatterne på dr.dk skal du acceptere nedenstående retningslinjer:

DR forbeholder sig til enhver tid ret til, men er ikke forpligtet til, at redigere eller fjerne debatter, indlæg og kommentarer fra debatterne. Det gælder for eksempel hvis:

- DR direkte eller indirekte erfarer, at indholdet er i strid med gældende lovgivning - eksempelvis ved at være racistisk eller injurierende
- Det har karakter af at være chikane eller på andre måder angriber eller er nedladende over for andre deltagere i debatten
- Det udleverer telefonnumre, e-mailadresser, fulde navn og adresser eller kommercielle web-adresser
- Det er en reklame
- Det er formuleret i en grov, stødende tone
- Det ikke er på dansk eller er umuligt at forstå
- Oplægget til debatten ikke er et oplæg til debat

DR forbeholder sig ret til at slette brugere og udelukke dem fra yderligere deltagelse i debatterne, hvis brugerens indlæg ikke lever op til retningslinjerne.

Vi lader tvivlen komme debatten og den gode tone til gode. Så hvis der er tvivl om hvorvidt et indlæg eller en kommentar lever op til retningslinjerne, forbeholder DR sig ret til at slette eller redigere i det.

Ved at deltage i debatten accepterer du, at DR får ret til at bruge dit indlæg på alle måder, i alle medier eksisterende og fremtidige, i ubegrænset omfang.

Ud over at overholde de faste regler, bør du opføre dig pænt på debatten. Læs for eksempel hvordan du gør det i vores [gode råd](#).

Læs mere om reglerne for [racistiske](#) og [injurierende](#) udtalelser hos CFJE.

⁸⁶ Kilde: www.dr.dk/Debat/Sider/regler.htm

Bilag 3⁸⁷

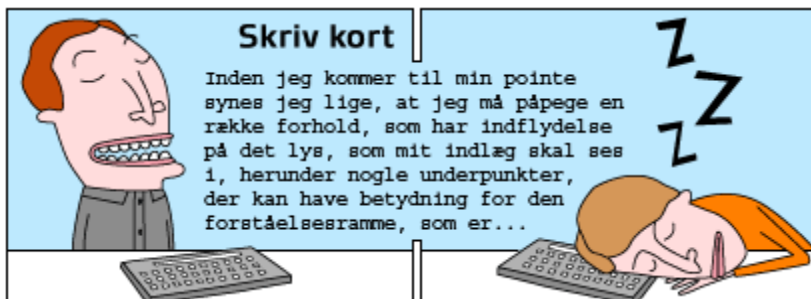
Gode råd på debatten

De følgende tips er en indførelse i god opførelse i dr.dk's debatforum. Det er altså råd du bør følge, selvom de ikke er skrevet i **reglerne**:

- Vælg en god overskrift
- Skriv kort
- Skriv til ALLE de andre
- Find dit rum
- Hold dig til emnet
- Ord kan såre!

Vælg en god overskrift

Det er overskriften på dit indlæg, som de andre ser i oversigterne. Skriv derfor en som lyder spændende og som gør det tydeligt, hvad du skriver om.

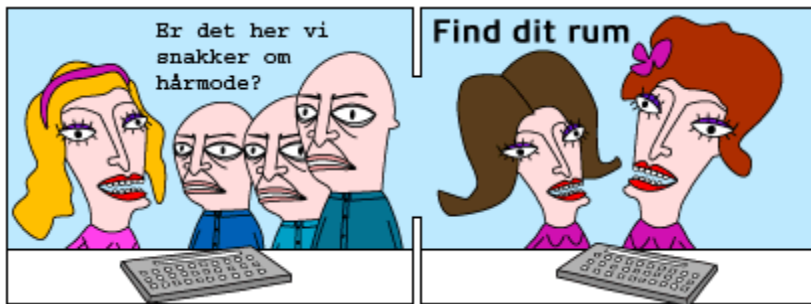
Skriv kort

Der er ingen, der gider læse mere end højst nødvendigt på nettet. Selv om du har lille roman i maven, er det ikke sikkert, at de andre har tid til at læse den. Så skriv kort og kom hurtigt frem til pointen.

Skriv til ALLE de andre

Brug sprog og eksempler som de andre forstår.

⁸⁷ Kilde: www.dr.dk/Debat/Sider/raad.htm

Find dit rum

Hvis du gerne vil i debat om et emne, der interesserer dig, så er det en god ide at tjekke, om debatten allerede foregår et sted. Det er jo dér, dem der interesserer sig for det samme emne, befinder sig. Hvis ikke det findes, så vær velkommen til at starte et nyt emne.

Hold dig til emnet

Hold dig til emnet for debatten. Lad være med at skifte emne til noget helt andet. Hvis debatten handler om musik, er der sikkert ikke særlig mange, der kommer forbi for at læse dit indlæg om politik her. Og dem der debatterer musik her i forvejen vil bare synes, at du er irriterende.

Ord kan såre!

Du er dine ord og hvis dine ord er aggressive og polemiske i debatten, bliver de andre debattører hurtigt trætte af dig.

Tegninger på denne side: (c) Mette Myhlendorf.

Bilag 4Emner fra DRs debat⁸⁸:

<p>Samfund</p> <p>Politik, EU, transport, miljø, social- og sundhedsvæsenet, arbejdsmarked, penge ...</p>	<p>Kultur</p> <p>Musik, film, bøger, teater, performancekunst, sprog, skulptur, mode ...</p>
<p>Forbrug & fritid</p> <p>Mad, ferie, spil, økologi, hobbyer, dit hjem, have mobiltelefoner ...</p>	<p>Videnskab</p> <p>Stamceller, nanoteknologi, mennesker vs. computere, rumfart, genteknologi ...</p>
<p>Etik & tro</p> <p>Kristendom, patent på gener, kirke vs. stat, kloning, islam, kunstig befrugtning ...</p>	<p>Dig selv</p> <p>Familie, single- og seniorliv, sygdomme, sex og erotik, børn, kropsudsmykning ...</p>
<p>Sport</p> <p>På DR Sportens hjemmeside Fodbold, håndbold, cykling ...</p>	<p>DR</p> <p>Licens, DR1, P2, dr.dk, DR Fyn, P4, public service, gode forslag, Radioavisen, DR2, Boogie ...</p>
<p>Regionalt/lokalt</p> <p>Del dine tanker om netop din del af Danmark med andre fra dit lokalområde.</p>	<p>Diverse</p> <p>Kan du ikke finde plads til det, du har lyst til at diskutere eller dele med andre? Så parkér det her.</p>

⁸⁸ Kilde: www.dr.dk/Debat/Debatter/alledebatter.htm

23-05-2007

Kommunikation 2 F07

Tobias Langkjær
Nis Sørensen
Troels Ebbesen
Simon Kunddal

Bilag 5