



Eksamensopgave

Bacheloruddannelse i Informationsvidenskab (2006-studieordning)

Eksaminator: _____

Afleveringsdato: _____

Censor (udfyldes af sekretariatet): _____

Intro til programmering, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Programmering og systemudvikling, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-1, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-2, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Digital æstetik, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Teknologihistorie, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Organisationsanalyse, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Studium generale, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Informationsvidenskabelig metodelære, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Valgfrit projekt, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Bachelorprojekt, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)

Opgavens anslag: _____

Afleveret af:

Årskort: _____ Navn: _____

Årskort: _____ Navn: _____

Årskort: _____ Navn: _____

Årskort: _____ Navn: _____

Må eksaminators eksemplar af eksamensopgaven gøres til genstand for udlån? JA NEJ

Daily Rush

En kommunikativ analyse af et webforum

Martin Grove, Villars Gimm og Nicki T. Hansen

22-05-2007

Dette dokument indeholder en kommunikativ analyse af et webforum med henblik på at påvise forskelle mellem face-to-face- og forumkommunikation.

Indholdsfortegnelse

Problemformulering	4
Indledning	4
Metode	4
Empiribeskrivelse.....	5
Kildekritik.....	8
Empiri.....	8
Teori.....	8
Teori.....	8
Social Systemteori	8
System eller Omverden	8
Kybernetik.....	9
Funktionel strukturalisme	9
Systemer	10
Kompleksitet.....	10
Autopoiesis	10
Information, meddelelse og forståelse	11
Iagttagen.....	12
Sprogspil	14
Sprogspil og social interaktion.....	14
Sprogspil og menneskelig dialog	14
Træk.....	15
Gennemførelse, succes og nedbrydning	15
Gearing og niveau.....	15
Indlejrede sprogspil	16
Face-work	17
Ansigt og Line	17
Ansigtsvedligeholdelse	18
Group Face	19
Poise	19
Trusler mod ligevægten.....	19
Face-saving	20
Analyse	21

Systemteoretisk analyse.....	21
System eller omverden.....	21
Tråden.....	22
De tre selektioner	25
Forventningsmønstre	26
Kompleksitet.....	27
Iagttagelse	28
Kybernetik.....	31
Opsamling.....	32
Sprogspilanalyse	33
Rammen for tråden	33
Træk og indlejrede sprogspil	34
Hastigheder og niveauer i tråden.....	39
Opsamling.....	40
Face-work	41
Opsamling.....	55
Konklusion	57
Litteraturliste.....	58

Tegn: 129.201

Vi har inddelt ansvaret således:

Villars Gimm (20063185): pp. 21-31

Martin Grove (20063572): pp. 31-41

Nicki T. Hansen (20030605): 41-51

Resten af opgaven er skrevet i fællesskab.

Problemformulering

Formålet med opgaven er, at belyse hvorledes forumkommunikation adskiller sig fra face-to-face kommunikation og herunder, hvorledes de underliggende partcipaneters opførsel adskiller sig fra hinanden i henhold til disse to forskellige kommunikationsformer.

Indledning

Udbredelsen af computere med internetopkobling til private forbrugere er fra starten af den tredje industrielle revolution og op til i dag ekspanderet kraftigt. Det bevirker, at *net-medieret* kommunikation stiger tilsvarende, og det er praktisk taget muligt *at leve på Internettet* i dag. Idéen om Internettet som en modeleret virkelighed er tydeligt understøttet med fremkomsten af spil som *World Of Warcraft* samt virtuelle virkeligheder som *Second life*, hvori et tiltagende antal mennesker tilbringer mere tid end i den virkelige verden. Disse ekstreme eksempler understreger muligheden for at danne en alternativ identitet på Internettet. Der er en række kommunikationsformer på Internettet, som går forud for disse modelerede virkeligheder, hvoraf fora er en af dem, hvilket medfører, at debatter på fora er yderst interessante at analysere i et kommunikationsøjemed. Fora er siden deres fremkomst blevet delt i to typer, hvor den oprindelige type var muligheden for saglige og veldokumenteret debatter, og den anden type, er den mere usaglige, hvor deltagerne ofte anvender et hårdere sprogbrug, hvilket er sigende for udviklingen for kommunikation på Internettet. Et eksempel på denne usaglighed er, at stadig flere brugere indlægger et hurtigt svar uden at fokusere på debattens diskurs, da det er blevet en form for prestige at være ophavsmand til det første indlæg på visse populære fora. Udviklingen af kommunikationen på Internettet er umulig at fastlægge, men vil uden tvivl blive en afgørende faktor for samfundets fremtidige udvikling. Internettet og herunder fora udvider i stigende grad muligheden for den sociale interaktion og kompenserer i visse tilfælde for denne. Derudover søger mange i stigende grad accept via Internettet frem for face-to-face.

Vi har valgt at fokusere specifikt på forumkommunikation i denne opgave og påviser forskellen mellem denne og face-to-face kommunikation.

Metode

Vi har valgt, at opdele opgaven i to hoveddele, som er henholdsvis en teoridel og en analysedel. Derudover opdeles opgaven yderligere i mindre afsnit, som vi vil opsummere på for at øge det samlede overblik samt holde fokus på det mest relevante. Vi har valgt at benytte tre forskellige teoretikere, som i opgaven anvendes således, at vi bevæger os fra et makroplan til et indsnævret fokus på den specifikke valgte empiri, og der opnås derved en zoomeffekt. Sidestillet med dette, vil vi sammenligne opgavens to hoveddele med henblik på at besvare vores problemformulering. Denne metode indeholder mere konkret følgende punkter.

1. En beskrivelse af fora generelt og websitet Daily Rush, hvorunder vi tilmed formelt vil redegøre for den specifikke tråd, vi har valgt. Vi har lavet denne redegørelse for at undgå misforståelser i den analytiske del af opgaven og for at skabe et overblik over strukturen på forummet og mere specifikt i den valgte tråd.

2. Teoridelen er en redegørelse for det udvalgte teori fra henholdsvis Niklas Luhmann, Kerstin Severinson Eklundh og Erving Goffman, som vi har fundet relevant at anvende. Vi har valgt at bruge Luhmanns systemteori for at skabe en definition af den overordnede kontekst vores empiri udspiller sig indenfor. Eklundhs og Goffmans teorier har vi valgt med henblik på en nærmere analyse af empirien. De tre teorier fokuserer på hver sit aspekt af kommunikationen, og ved at placere teoretikerne i følgende orden – Luhmann, Eklundh, Goffman – opnås den ønskede zoom-effekt, da Luhmanns teorier omhandler systemet, Eklundhs teorier omhandler den fortløbende dialog og Goffmans teorier omhandler den enkelte person.
3. I analysedelen bruger vi ovenstående teorier, der er dannet på grundlag af social interaktion i face-to-face kommunikation, hvilket bevirker, at de nødvendigvis må afspejle de gældende teoretiske aspekter i denne form for kommunikation. Vi vil derfor gentagne gange bruge teorierne, som repræsentanter for denne kommunikation i forbindelse med vores analyse for at muliggøre en besvarelse af vores problemformulering.
4. Vi vil afrundende drage en konklusion, som besvarer den opstillede problemformulering.

I opgaven vil vi referere til de forskellige indlæg ved kursivt brug af hashtegnet (#) efterfulgt af nummeret på indlægget. I forbindelse med omtale af de pågældende brugere, som har lavet de forskellige indlæg, vil vi ligeledes bruge kursiv skrift ved anførelse af brugernavnet. Tråden vedlægges som Bilag A, og reglerne for Daily Rushs fora vedlægges som Bilag B.

Vi vil endvidere benytte navnet Daily Rush ved henvisning til siden <http://www.dailyrush.dk>, hvorfra vores empiri er taget.

Den konkrete empiri er taget den 14. Maj 2007 fra: <http://www.dailyrush.dk/boards/372/topics/28748/>.

Empiribeskrivelse

I dette afsnit vil vi først redegøre for de generelle standarder og formaliteter, som forudsætter et forum. Dernæst vil vi zoome ind på den konkrete empiri, som vi har valgt i form af en tråd på forummet, Daily Rush.

Et forum er en måde at kommunikere over internettet på, hvor en bruger kan starte en *tråd* om et specifikt emne, som vil blive emnet for diskussionen i denne tråd. I tråden kan andre brugere samt initiativtageren af tråden, kommentere emnet eller give svar, hvis der er spørgsmål. Dette kaldes at *poste* et *indlæg*. En tråd er defineret ved alle de indlæg, der bliver postet. Et forum kan endvidere være inddelt i forudbestemte emner, hvor en tråd vil være et underemne til disse. Et forum har altid en *administrator*, som har diktatorisk magt over forummet og kan ændre i eller slette indlæg og hele tråde, hvis denne ønsker dette. Administratorer laver typisk nogle regler for, hvordan adfærden på det pågældende forum skal foregå og laver tilmed klare retningslinjer for, hvornår der gribes ind fra deres side. Når et forum får en vis størrelse, udnævner administratoren ofte assistenter i form af *moderatorer*, som kontrollerer, at debatterne i de forskellige tråde overholder de givne regler. Disse moderatorer har ikke ubegrænset magt, som administratoren, men bliver tildelt mere magt end almindelige brugere af administratoren, f.eks. til at slette indlæg. Administratoren har altid magten til at fratage moderatorerne deres autoritet. Nogle fora har muligheden for at få anonyme indlæg, hvorimod andre kræver medlemskab. Typisk kan en bruger altid få

et medlemskab og derved en identitet på det pågældende forum. På visse fora kan en bruger redigere sit eget indlæg, hvilket bevirker, at brugeren kan lave korrektioner i form af f.eks. stavfejl, eller i visse tilfælde ændre sit indlæg fuldstændigt.

Et forum foregår asynkront i den forstand, at der aldrig kan være to indlæg, som bliver postet på samme tid, og der kan ydermere være en længere tidsperiode imellem hvert indlæg. Der kan dog opstå situationer, hvor en bruger er i gang med at skrive et indlæg, og en anden bruger laver et nyt indlæg før den første bruger, som responderer på det samme.¹ Dette medfører en vis spontanitet, da brugere derved vil bestræbe sig på at fremføre sine idéer før andre. Derudover medfører denne asynkronitet i diskussionen, at der kan komme "huller" med støj i form af indlæg, der ikke har noget at gøre med det pågældende indlægs diskurs. Selvom et indlæg typisk indledes med én klar diskurs, starter indlæg ofte nye diskurser, som ikke nødvendigvis er relaterede til den oprindelige diskurs. Dette betyder, at der kan forekomme flere diskurser på kryds og tværs af en tråd. En interessant tendens er, at den oprindelige diskurs ikke nødvendigvis er den største del af debatten, da et kontroversielt indlæg kan flytte diskussionen over på et helt andet plan.

Vores empiri er en forumtråd fra websitet Daily Rush (www.dailyrush.dk).

Daily Rush er en af Danmarks største spilsites, som publicerer nyheder fra spil- og computerverdenen samt skriver anmeldelser af visse spil og hardware. Udover dette har Daily Rush et meget stort og aktivt forum, som er inddelt i flere underemner, såsom "Hardware generelt", "Off-topic" og specifikke spil. Formålet med sitet er, at skabe et samlingssted for computerspillere, som ønsker interaktion med andre spillere. For at oprette et indlæg i forummet er det nødvendigt, at være registreret som bruger, hvilket er gratis.²

Vi har udvalgt en specifik tråd med emnet "*Intel Vs AMD*", hvori der fokuseres på forskellen på de to virksomheders processorer. I tråden er der 29 indlæg ud over det første, som starter tråden. Indlæggene er foretaget af elleve forskellige deltagere, hvoraf ni er almindelige brugere. Derudover har én bruger fået betegnelsen *Hardware Guru*, da vedkommende er skribent på websitet, og en af de deltagende er moderator.³ Disse benævnelser, som kan anses for værende autoritetsgrader, anføres i marginen til venstre for postede indlæg under vedkommendes brugernavn. Denne venstre margin er, som det ses i figur 1, markeret med en aflang grå firkant. I nedenstående eksempel på et indlæg er navnet, *DarkHill*, skrevet med rød skrift, hvorunder det kan aflæses, at denne person har benævnelsen *moderator*. Under denne benævnelse medgives antallet af indlæg, hvilket i dette tilfælde er 4255. Dette indlæg er et eksempel på, at moderatoren skrider ind overfor en bruger, der overskrider de regler, som forummet har defineret.⁴ Det er endvidere et eksempel forummets redigeringsfunktion, som kan udnyttes efter den givne bruger har postet et indlæg. Ved redigering af en tråd anføres det med en nedtonet grå skrifttype til højre for marginen nederst i indlægget i en parentes, hvor der tilmed oplyses dato og tidspunkt for redigeringen.

¹ Hvis bruger A er ved at skrive et indlæg, og bruger B får postet et indlæg med akkurat det samme tanker før bruger A poster sit, kaldes det at bruger A er blevet *sarnath'd*.

² www.dailyrush.dk.

³ Se nærmere på <http://www.dailyrush.dk/team/>.

⁴ Jf. Bilag B

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

I ovenstående figur kan det aflæses, at indlægget er blevet redigeret den 08-09-2004 kl. 18:03. Det er tilmed muligt at skrive en kommentar, som tilknyttes pågældende brugerprofil og vises med samme nedtonede skrifttype som redigeringsnoten, hver gang brugeren poster et indlæg. Dette kaldes brugerens *signatur*. I ovenstående eksempel har brugeren *DarkHill* valgt signaturen, ”/ DarkHill”. I toppen af indlægget til højre for brugerens navn, skrives der, hvilket nummer indlægget har i tråden, hvilket i dette tilfælde er 16. Dette indikeres med brugen af hashtegnet (#), som ligeledes kan bruges til at referere til tidligere indlæg. Efter indlæggets nummer skrives det minutpræcise tidspunkt for oprettelsen af indlægget. Den valgte tråd blev automatisk lukket for kommentarer efter at have været inaktiv i 100 dage, hvilket er en standard for afslutning af tråde på dette website, medmindre samtalen overskrider reglerne i en så kraftig grad, at en administrator træder ind og lukker den.

Der er to forskellige typer af grafiske layouts i forummet på Daily Rush. Ovenstående er et eksempel på standardindstillingerne, mens nedenstående indlæg er et eksempel på den anden layouttype. Vi har valgt at benytte ovenstående i opgaven, da det er standarden og derudover er lettere læselig.

DarkHill
Moderator
4267 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

Kildekritik

Empiri

Antallet af indlæg og brugerens benævnelse opdateres med tilbagevirkende kraft, hvilket betyder at autoritetsforholdene mellem de deltagende muligvis var anderledes i september, 2004, da indlæggene til tråden blev skrevet. Dette er dog i mindre grad gældende for de partcipanter, som har skrevet relativt få indlæg, da antallet af en given brugers indlæg ikke kan reduceres.

Teori

Vi baserer i denne opgave vores teori på tre hovedkilder.

Den første anvendte teoretiker er Niklas Luhmann, hvis teorier danner den teoretiske ramme for teksten, *"Niklas Luhmann – introduktion til teorien om sociale systemer"*, af Georg Kneer og Armin Nassehi, som vores redegørende teoriafsnit tager udgangspunkt i. Luhmanns teori er udviklet med henblik på at kunne beskrive de sociale interaktioner, der kan forekomme, og er derved beskrivende for menneskets adfærd. Vi vil bruge disse teorier til, at danne en forståelsesramme for det sociale system, Daily Rush, hvorfra vi har valgt vores empiri.

Den anden teoretiker er Kerstin Severinson Eklundh, som med udgangspunkt i Ludwig Wittgensteins sene arbejde har skrevet *The Notion of Language Game*, hvorudfra teoriafsnittet om sprogspil er baseret. I denne tekst definerer Eklundh sprogspil således, at det kan anvendes som et centralt element i analysen af en dialog. Hun bruger adskillige tidligere teoretikers opstillede teorier, men tillægger med sin egen definition, sprogspil, en mere generel betydning for at kunne analysere alle aspekter af en dialog i en menneskelig interaktion.

Endvidere anvender vi to tekster; *"On Face-Work"* og *"The presentation of self in everyday life"* af Erving Goffman, som omhandler den repræsentation af selv som mennesker har i sociale sammentræf. Endvidere benyttes teori om opretholdelse af ansigter i sociale sammentræf.

Alle tre teoretikere baserer deres teorier på face-to-face kommunikation, hvilket kan umuliggøre afbenyttelse af disse på den valgte net-medierede empiri, men da dette er målet med denne analyse, kan dette ikke ansues som et problem.

Teori

Social Systemteori

I dette afsnit vil vi, med udgangspunkt i teksten, *Niklas Luhmann – introduktion til teorien om sociale systemer*, som er skrevet af Georg Kneer og Armin Nassehi, redegøre for de dele af Luhmanns teori om sociale systemer, som vi finder relevant for analyse af empirien med henblik på at besvare vores problemformulering.

System eller Omverden

To psykiske systemers kommunikation er enten system eller omverden i forhold til andre systemer. Der er dog en enkel undtagelse fra denne regel, som er *verden*. Verden er hverken system eller omverden, da den indbefatter alt – dvs. alle systemer og deres dertilhørende omverdener. Et system er et deludsnit af verden,

og omverden er defineret ved kommunikation, der ikke er systemet. Man kan visualisere det med almindelig mængdelære, som det kan ses i nedenstående figur. Et givent system er **S** og det systems omverden er **O**, derved er verden **O + S**. Dette gælder alle givne systemer. Den egentlige forskel ligger i hver dels kompleksitet, hvilket vil blive uddybet senere, og manglende interaktion på tværs af omverden og systemet.⁵



Omverden er den nærmeste verden, for et system. Grænsen mellem system og omverden er defineret ved, hvad der kan ske i systemet. Hvis systemet er en fodboldklub, vil der ikke ske noget uventet, som f.eks. at en af spillerne har ishockey udstyr på. De psykiske systemer vil holde sig indenfor reglerne for systemet, hvor personer i dette eksempel kommer i fodbold tøj i overensstemmelse med reglerne for systemet, og ikke alle de muligheder der kan forekomme i omverdenen. Et system er defineret ved, at det netop har én omverden. Verden har *ingen* omverden, hvilket gør den speciel. Alle omverdener kan ses som systemer, der har en anden omverden om sig.⁶

Kybernetik

Kybernetik beskriver forholdet mellem en kontrollør og den kontrollerede i et lukket system. I første ordens kybernetik er der A, en kontrollør, og B, den kontrollerede, hvilket betyder, at A kontrollerer om B overholder reglerne indenfor det sociale system. Som eksempel kan der nævnes en meget stringent virksomhed, forsvaret, indenfor hvilken det er sergenternes opgave at kontrollere de menige. De menige har derimod ikke nogen bemyndigelse til at kontrollere sergenterne. I anden generations kybernetik vil A kontrollere B, som omvendt også kontrollerer A. Dette skaber et mere selvorganiserende system, fordi det ikke hele tiden kræver en specifik kontrollør for at opretholde kommunikationen indenfor de forskellige systemer.⁷

Funktionel strukturalisme

Funktionel forandring og strukturel stabilitet er en teori, som først er lavet af Talcott Parson, men senere revideret af Luhmann. Hvor Parson kalder det struktur og funktion, kalder Luhmann det funktionel-struktur, hvilket har betydning, når der ses på teorien bag et systems opretholdelse. Parson lægger stor vægt på, at systemet forsvinder ved et ydelsesstop, mens Luhmann siger, at systemet ikke nødvendigvis stopper, men kan udskifte den stoppede ydelse med en substituerende ydelse. I tilfælde af at en ydelse stopper i et system, behøver det ikke nødvendigvis, at være et nyt system. Det kan være det samme system, som udvikler sig til en ny struktur. Luhmanns teori antager ikke, at sociale systemer har noget fælles norm- og værdimønster. Dette skyldes udviklingen af samfundet, som i stigende grad individualiseres, hvilket medfører, at det ikke er muligt at lave et normgivende begreb om det sociale system. Derfor Luhmann har valgt at placere funktion før struktur. I tilfælde af at en handling i et system ikke udføres med henblik på det sociale, kan den ikke være en del af systemet og er dermed en del af omverdenen. En handling udføres enten indenfor systemet eller i omverdenen.

⁵ Kneer & Nassehi (1997), p. 44

⁶ Kneer & Nassehi (1997), p. 45

⁷ Kneer & Nassehi (1997), p. 24

Systemer

Luhmann opdeler systemer i tre forskellige typer, som er interaktionssystemer, organisationssystemer og samfundet.

Et *interaktionssystem* er det mindst komplekse system af de tre. Det kan opstå ved, at minimum to mennesker interagerer i en tilfældig eller aftalt situation. I samme øjeblik de to mennesker forlader systemet er det ikke eksisterende indtil de mødes igen. Interaktionssystemer opstår uden de store forventninger og formelle krav for deltagelse og kan forekomme indenfor de to andre typer af systemer.⁸

Organisationssystemer er mere formelle end det ovenstående interaktionssystem, men de er ligeledes med til at reducere kompleksiteten. Dette system eksisterer fortsat, selvom alle mennesker forlader det, fordi det har en administration og en række regler.⁹

Samfundet er det mest komplekse system af de tre, Luhmann introducerer i teorien om sociale systemer. Dette system indeholder de to foregående systemer, men det er ikke en prototype for disse. Samfundets høje kompleksitet bevirker, at det ikke er muligt for den menneskelige hjerne at have fuld forståelse for alle de systemer, der kommunikerer i samfundet.¹⁰

Kompleksitet

Ifølge Luhmann er kompleksitet defineret ved, at et system indeholder to eller flere tilstande. For at den menneskelige hjerne kan overskue et givet system, er det nødvendigt at reducere kompleksiteten, hvilket kan gøres ved at fjerne nogle tilstande fra systemet. Reduceres kompleksiteten af systemet øges forståelsen for den menneskelige hjerne. Verdens høje kompleksitet, som kaldes verdenskompleksiteten, medfører, at intet psykisk system kan begribe alle dets mulige tilstande. Fordi det er højkomplekst, kan intet system gå ud over verdens grænser.¹¹

Autopoiesis

Autopoiesis er et græsk sammensat ord. Det kommer af *autos*, som betyder selv og *poiein*, der betyder at skabe. S sammensat betyder det selvskabende. Ordet er i sin originale forstand skabt med henblik på biologi af to chilenske biologer Francisco J. Varela og Humberto R. Maturana. De bruger begrebet om levende væsner, der kan genskabe sig selv, hvorimod Luhmann anvender det om sociale systemer, som ikke behøver noget fra omverdenen for at bestå.¹² Systemer der har brug for input fra omverdenen kaldes *allopoietiske* systemer. Et eksempel på disse er en Internet server, der kører problemfrit i flere år. På et tidspunkt vil en del af serverens hardware gå i stykker og hjælp udefra er nødvendigt for, at systemet kan bestå. Bliver der ikke gjort noget ved serveren, vil den over tid degenerere og til sidst ikke fungere. Hvis systemet derimod var et levende væsen, vil det regenerere sig selv, og derfor ikke have behov for hjælp fra omverdenen.¹³ Ifølge Luhmann er et autopoietisk system lukket, da det ikke har behov for omverdenen, men det udelukker ikke kommunikation fra omverdenen.

⁸ Kneer & Nassehi (1997), p. 46

⁹ Kneer & Nassehi (1997), p. 47

¹⁰ Kneer & Nassehi (1997), pp. 47-48

¹¹ Kneer & Nassehi (1997), p. 42

¹² Kneer & Nassehi (1997), pp. 52-53

¹³ Kneer & Nassehi (1997) p. 53

På trods af at den autopoietiske organisations lukkethed er forudsætning for dens åbenhed, idet systemet kan virke uden påvirkning fra omverdenen eller verden, udelukker det ikke muligheden for påvirkning udefra.¹⁴

Luhmann ser menneskets bevidsthedssystem som et autopoietisk system, fordi et menneskes bevidsthed konstant er aktiv og derved opretholder tankegangen. Der er hele tiden en tanke i proces, og før den er slut, er næste tanke i gang. På den måde vil bevidstheden rekursivt producere nye tanker eller forestillinger, og der vil konstant være elementer, der er ved at forsvinde for at blive erstattet af nogle nye. Selvom Luhmann siger, at bevidstheden er et autopoietisk system, er det ikke muligt for denne at producere tanker uden påvirkning fra omverdenen. Det afviger dermed fra begrebet autohypostasis, der uden ekstern påvirkning udvikler og ændrer sig internt uden nogen form for ophørelse. Bevidstheden har brug for nogle hjerneprocesser for at fungere, da hjerne og bevidsthed er to vidt forskellige ting. Ved hjælp af medicinsk udstyr er det muligt at måle hjerneaktivitet, men det giver ingen indikator for bevidstheden, da det ikke siger noget om, hvilke tanker bevidstheden har. Derfor siger Luhmann, at hjernen er en del af bevidsthedens omverden. Som allerede anført har bevidstheden brug for sin omverden for at fungere, hvilket skyldes, at både hjerne og bevidsthed er nødvendig for at begge parter kan fungere. De er derved strukturelt koblede. Ved at være strukturelt koblede vil deres funktioner ikke overlappe, men derimod støtte hinanden og vil derfor altid være adskilt.¹⁵

Information, meddelelse og forståelse

Ifølge Luhmann indeholder kommunikation en syntese af tre selektioner; *information*, *meddelelse* og *forståelse*. De tre selektioner kan forstås forskelligt alt efter modtagerens opfattelse.

Information er en udvælgelsesproces, fordi afsenderen skal vide, hvilken form for information personen vil sende af sted. Hvis informationen er helt ude af kontekst, vil situationen blive pinlig og afsenderen skal derfor vælge den givne information ud fra konteksten.

Næste element er meddelelsen, som er den information, der kan viderebringes, hvilket kan gøres på forskellige måder. Det kan f.eks. sendes med et brev, fortælles ansigt til ansigt, skrives på et forum eller over telefonen. Alle kommunikationsformer kan være meddelelse, da det er selve måden, hvorpå kommunikationen videresendes, der er denne.

Den tredje selektion er forståelse af informationen. Det eneste vigtige for kommunikationen i denne form er det faktum, at informationen bliver forstået – ikke hvordan den bliver forstået. Det vil sige, at der i en vis grad altid er forskellige fortolkninger af informationen i de forskellige psykiske systemer. Det er dog vigtigt at bemærke, at disse fortolkninger er bevidsthedsinterne i de psykiske systemer og derfor ikke direkte har noget med kommunikationsprocessen at gøre.¹⁶

Psykiske systemer kan håndtere flere kommunikationer og tanker på én gang, og derfor kan kommunikation mellem to psykiske systemer opretholdes, på trods af interne tankeafvigelser fra systemets diskurs. Det betyder, at de psykiske systemer konstant arbejder rekursivt for at opretholde det sociale

¹⁴ Kneer & Nassehi (1997), p. 56

¹⁵ Kneer & Nassehi (1997), pp. 64-67

¹⁶ Kneer & Nassehi (1997), pp. 85-86

system. Det kan f.eks. være ved at gennemtænke forløbet af samtalen eller en anden form for kommunikation. Derudover kan det psykiske system indeholde tanker i en helt anden retning.¹⁷

Når kommunikation skal analyseres, skal kommunikation derfor ses som en syntese af alle tre selektioner. Det må aldrig reduceres til udelukkende meddelelsehandlingen.¹⁸ Kommunikation kan også forekomme uden sproglig hjælp, hvilket f.eks. kan gøres ved at gestikulere, som dog stadig stiller krav til, at minimum to psykiske systemer er til stede.¹⁹

Ifølge Luhmann er et socialt system baseret på forventninger allerede når kommunikationen går i gang. Derved har de to deltagere en forventning om, hvad der skal siges ved næste handling. Disse forventninger deles op i to forskellige forventningsmønstre i henhold til hvad det psykiske system forventer, nemlig *struktur* og *proces*. Ved struktur bliver der på forhånd udvalgt tilslutningsemner, som udelukker andre muligheder, hvilket i sidste ende medfører at kommunikationen bliver mere struktureret. Et struktureret system kan opretholde sig selv, hvilket vil sige at det er autopoietisk, ud fra det begrænsede udvalg af emner og elementer. Proces er derimod udviklende og forekommer synkront med den igangværende kommunikation. Dette betyder, at en given kommunikation peger fremadrettet på den næste mulige kommunikation således, at der altid bliver defineret et antal forventelige responser på en given kommunikation.²⁰

Iagttagen

Sociale og psykiske systemer iagttager sig selv og hinanden ved hjælp af en skelnen. Luhmann bruger Spencer Browns definition: "Betegnelse-ved-hjælp-af-en-skelnen"²¹.

Spencer Brown definerer to forskellige ord, *skelnen* og *betegnelse*.²² Betegnelse og skelnen optræder altid sammen. En person skal bruge begge for at kunne lave en iagttagelse, da vedkommende først laver en skelnen, og derved definerer rammerne for denne skelnen. Derefter vælger vedkommende en af de to sider og betegner denne, hvorved en iagttagelse er foretaget. For at kunne lave iagttagelsen "mand", laves først en skelnen mellem to begreber, mand og kvinde. Herefter betegnes den ene af siderne på denne skelnen, mand, og herved er der lavet en iagttagelse. Når en person vælger den ene side af denne skelnen og derved en synsvinkel at iagttage fra, kaldes det, at vedkommende laver en *selektion*. Det er ikke muligt at betegne begge sider af en skelnen simultant, men den anden side af denne skelnen kan dog betegnes på et senere tidspunkt, hvilket kaldes en *crossing* eller *omveksling*. Derfor er begge betegnelser givet, men der ses kun på en ad gangen.²³

Da kommunikation altid er kommunikerende, vil det sige, at iagttagelse er kommunikation. Hvis det er en tekst, der ses på, gennem sprogteoretiske øjne, er det en beskrivelse, da det ikke er muligt at iagttage en tekst, da den som sådan ikke udfører nogen handlinger, men kun ved gennemlæsning er sigende.²⁴

¹⁷ Kneer & Nassehi (1997), pp. 87

¹⁸ Kneer & Nassehi (1997), pp. 91-92

¹⁹ Kneer & Nassehi (1997), p. 95

²⁰ Kneer & Nassehi (1997), p. 98

²¹ Kneer & Nassehi (1993), P. 100

²² Kneer & Nassehi (1997), p. 100

²³ Kneer & Nassehi (1997), p. 101

²⁴ Kneer & Nassehi (1997), p. 100

Efter definitionen af: "betegnelse-ved-hjælp-af-skelnen" er på plads, belyses otte konsekvenser af begrebet iagttagelse.

1. Det er ikke kun autopoietiske systemer, der kan iagttage – det er også muligt for allopoietiske systemer. Det kan være serveren fra det tidligere eksempel, hvor den observerer stor belastning på tidspunkter, hvor dens services bliver brugt kraftigt. Det vil betyde, at processoren skal yde mere og dermed skaber mere varme, hvilket sætter kølesystemet i gang. På den måde iagttager serveren processorens temperatur og skelner mellem "varm" og "kold". Når der så laves en omveksling fra kold til varm, igangsættes de nødvendige operationer for at holde den ved normal temperatur og derved undgå nedbrud i maskinen.
2. Iagttagelsen har ikke noget direkte med dens omverden at gøre, fordi det er noget, der sker internt i et system som en operation. Det betyder, at iagttagelsen og den interne systemoperation støtter hinanden. Der skal dog stadig lægges vægt på, at det er to vidt forskellige begreber. Idet, at iagttagelsen er et operativt lukket system, kan det ikke kommunikere med sin omverden uden at omverdenen bliver en del af systemet.
3. Når der foretages en skelnen, er det den eneste skelnen, som iagttagelsen fokuserer på. Denne skelnen er dog ikke nødvendigvis den eneste rigtige eller relevante skelnen.
4. En iagttagelse kan ikke iagttage sig selv i iagttagelsesøjeblikket. Det vil sige, at man ikke kan reflektere på sin egen holdning idet øjeblik man danner den, kun efterfølgende. Det er tidligere bemærket, at det ikke er muligt at iagttage begge sider af en skelnen simultant, da det tager tid at processere iagttagelserne. En iagttagelse kan endvidere ikke iagttage sin egen skelnen, hvilket derfor kaldes iagttagelsens *blinde plet*. Det er dog muligt for en anden iagttagelse at iagttage denne, og derved se den første iagttagelses blinde plet. Dette kaldes *iagttagelse af anden orden*.
5. En iagttagelse af anden orden er blot en iagttagelse af en iagttagelse, hvilket bevirker, at denne også har en blind plet.
6. En *kontekstur* er det, der kan iagttages med en skelnen. Derfor ser en første ordens iagttagelse *monokontksturalt*. Det vil sige, at iagttagelsen laver præcis én skelnen. I en anden ordens iagttagelse, er der en skelnen af en skelnen, hvilket kan ses som en kontekstur på en kontekstur, og den kaldes derfor *polykontekstural*.
7. Der er et paradoks i første ordens iagttagelser. Paradokser defineres af Luhmann som at være strukturelt selvreferentielle, hvilket betyder de indbefatter sig selv, og at de benytter en skelnen, som i sidste ende fører til en uafgørbarhed. En første ordens iagttagelse skaber herved et paradoks, når denne vil iagttage sin egen skelnen, da dette er dens blinde plet. Dette medfører at iagttagelsen vil svinge imellem de to sider af den pågældende skelnen. En anden ordens iagttagelse kan afparadoksere denne blinde plet (men dog ikke sin egen), ved netop at kunne iagttage den, og derfor vælge det samme eller en funktionelt ækvivalent løsning.²⁵

²⁵ Kneer & Nassehi (1997), p. 110-111

8. Iagttagelsesteorien ser kun på forskelle. Den er ikke interesseret i det etiske, fornuftige eller i det hele taget, meningen med den pågældende skelnen, fordi den er differensteoretisk. Der er derfor ingen meningsbestemmelse i denne teori, kun iagttagelser.²⁶

Sprogspil

Kerstin Severinson Eklundhs teori om sprogspil, baserer sig på bl.a. Erving Goffman og Ludwig Wittgensteins idéer, men adskiller sig ved at fokusere på et mere generelt koncept. Dette understøtter konceptet om at forbinde handlinger med intentioner på alle niveauer i forhold til sociale interaktioner. Eklundhs teori er formuleret med henblik på at analysere dialoger og, som noget forholdsvis nyt på tidspunktet, hvor teksten skrives, diskurser.²⁷

Sprogspil og social interaktion

Language game, som kan oversættes til sprogspil, bliver introduceret af Wittgenstein i forbindelse med hans sene arbejde. Begrebet *sprogspil* bliver af Eklundh anvendt i dets almindelige betydning i et kommunikativt perspektiv, hvilket betyder, at det er et kommunikativt spil, bestående af minimum to deltagere, som tilkendegiver adfærd. Det består af en række handlinger, som udspiller sig indenfor en bestemt *ramme*. Rammen er den sociale kontekst eller de tilstedeværende omstændigheder, hvorudfra regler for handlinger fortolkes. Deltagerne har typisk en viden om basisreglerne, der er gældende for rammen og det specifikke sprogspil, hvormed de ved, hvordan de skal reagere og interagere for at opretholde kommunikationen. Endvidere tildeles deltagerne roller, som er tillagt nogle bestemte regler i forhold til sprogsillet. Eklundh anfører dog følgende:

*"The knowledge of a game is not something absolute or complete"*²⁸

Dette vil sige, at det er en teoretisk og idealistisk tilgangsvinkel til et sprogspil, da sprogspil nødvendigvis fortolkes subjektivt, hvilket kan medføre misforståelser.²⁹

Sprogspil og menneskelig dialog

Der er en række generelle regler, som det forventes, at alle har kendskab til, og ofte vil de deltagende kende det specifikke sprogspil i forvejen og derved også de præcise regler, der er for interaktion og handlinger, indenfor dette. Eklundh opstiller de tre centrale elementer – *initiativ*, *gensidighed* og *intention* – som alle forekommer i et sprogspil.³⁰

Initiativet tildeles vedkommende, som åbner et nyt sprogspil. Denne person pålægges et større ansvar for spillet end de andre deltagere, da vedkommende har defineret situationen. De andre deltagere tildeles dog også regelbestemte roller. Der er forskel på, hvor højt niveau deltagerne kan tage initiativet på, da de har forskellige sociale roller. Initiativtageren har, ifølge Eklundh, stor eller fuldstændig indflydelse på, hvem der kan starte et *indlejret sprogspil*, også kaldet et *subgame*, hvilket er et sprogspil, der opstår som en del af et andet sprogspil. Indlejrede sprogspil vil blive uddybet nedenstående. Derudover tildeles initiativtageren

²⁶ Kneer & Nassehi (1997), pp. 101-113

²⁷ Eklundh (1983), pp. 1-3, 51

²⁸ Eklundh (1983), p. 10

²⁹ Eklundh (1983), pp. 8-10, 15, 20

³⁰ Eklundh (1983), pp. 11-13

ansvar i forbindelse med afslutningen af et sprogspil. Initiativet kan opfattes forskelligt af henholdsvis initiativtageren og de andre deltagere, hvilket kan medføre misforståelser.³¹

Gensidighed defineres ved, at deltagerne har en vis fælles viden om sprogspillets regler og derved kan opretholde kommunikationen. Det vil sige, at deltagerne nødvendigvis må have en forståelse af den ramme sprogspillet udfolder sig indenfor. For eksempel er alle studerende vel vidende om, at det er ureglementeret at starte en fodboldkamp under en forelæsning, da dette er et brud på de regler, der er gældende indenfor den pågældende ramme.

Intentionen er målet eller funktionen med sprogspillet, og det er ofte forbundet med rammen. Det er hensigtsmæssigt for et sprogspil, at de deltagende har kendskab til intentionerne for samtalen, da de derved kan opnå enighed om en logisk slutning.³²

Træk

Ifølge Eklundh består et sprogspil af et antal *træk*, som hver er en handling, der typisk afvikles i forhold til de regler, som er gældende. Hermed forøges gensidigheden, da deltagerne har en forventning om, hvorledes sprogspillet vil udvikle sig. Eklundh mener dog, at der kan opstå uenighed om, hvor mange træk et sprogspil skal indeholde, da det i visse tilfælde er subjektivt. Dette kan medføre problematikker, da en deltager, A, vil føle, at der mangler noget i sprogspillet, hvis modparten, B, undlader at kommunikere noget, som A anser for at være et træk.³³

Gennemførelse, succes og nedbrydning

Formålet med et sprogspil er ifølge Eklundh, at det afsluttes succesfuldt. Det er derfor essentielt, at reglerne indenfor sprogspillet overholdes, da et brud på disse kan medføre, at spillet afbrydes, og reparationsarbejde derefter påbegyndes i et indlejret sprogspil. Ydermere kan en af deltagerne nægte at påtage sig den rolle vedkommende bliver pålagt og bidrager dermed ikke til reproduktionen af det sociale system, hvilket vil medføre det værst tænkelige brud på sprogspillet. Der er, som hentydet, flere forskellige nedbrydningsgrader af sprogspil, da der er flere forskellige *niveauer*, eller *levels*, i en dialog, hvor det, som er sværest at genoprette, er et tilfælde, hvor selve rammen bliver brudt. Brydes et af de lavere indlejrede sprogspil, er det ikke ensbetydende med, at de højere sprogspil ligeledes nedbrydes.³⁴

Gearing og niveau

Eklundh anvender begrebet, *gear*, til at analysere hastigheden af en dialog, som enten kan være i et højt eller et lavt gear. Hvis de involverede parter eksempelvis har en høj fælles faglig viden og en dialog herom, vil den forløbe i et højt gear, da det ikke er nødvendigt at udspecificere og identificere sprogspillets elementer. Det vil sige, at de indlejrede sprogspil vil være skjulte. Hvis der i modsætning opstår en dialog mellem to deltagere med stor faglig difference, vil det være nødvendigt generere mange indlejrede sprogspil for at opretholde kommunikation, hvilket vil medføre at dialogen bevæger sig ned i et lavere gear.

³¹ Eklundh (1983), pp. 11, 20-21

³² Eklundh (1983), pp. 12-13

³³ Eklundh (1983), pp. 16-18

³⁴ Eklundh (1983), pp. 18-20

Bryder eller krænker en af deltagerne en regel i sprogspillet vil sprogspillet ligeledes nedføres til et lavere gear, hvor det nødvendige reparationsarbejde kan udføres.³⁵

Eklundh skriver tilmed, at de forskellige sprogspil kan identificeres på et bestemt niveau i dialogen. Debatter og fora er eksempler på sprogspil, der generelt befinder sig på et højt niveau, da diskursen er afgrænset, og der ofte er en række regler forud for sprogspillene. Der er ligeledes ofte regler for, hvorledes sprogspillene begyndes og afsluttes.³⁶

Indlejrede sprogspil

Et indlejret sprogspil er som tidligere nævnt et sprogspil, som opstår indenfor et andet sprogspil. Disse indlejringer kan forekomme adskillige gange indenfor *hovedsprogspillet*, som er det oprindelige sprogspil, og der kan ydermere opstå et indlejret sprogspil indenfor et andet indlejret sprogspil. Et indlejret sprogspil kan opstå, hvis der for eksempel præsenteres et objekt af den ene deltager, som den anden ikke kan identificere. Indlejrede sprogspil er essentielle i forhold til at beskrive, hvorledes en dialog er bygget op. Nedenstående ses et eksempel på et indlejret sprogspil:

A: "Har du set Michael?"

B: "Er det ham den høje med rødt hår?"

A: "Ja."

B: "Nej, det har jeg ikke"

Dette er et eksempel på, at et spørgsmål medfører et nyt spørgsmål og derved et indlejret sprogspil, da B ikke ved, at det omtalte objekt hedder Michael, hvilket medfører, at dialogen føres ned i et lavere gear. I dette eksempel åbnes det indlejrede sprogspil, fordi B ikke kan identificere objektet, hvilket klarificeres, og derefter kan dialogen fortsætte i det oprindelige sprogspil. Hvis det indlejrede sprogspil afviger fra den, indenfor rammen, definerede situation kaldes det en *digression*. I tilfælde af en digression skabes der en ny midlertidig ramme for samtalen, hvis objektet, der refereres til, ikke er en del af den ramme sprogspillet udspiller sig i. Derudover kan indlejrede sprogspil forekomme i form af en identifikation af et objekt, som der refereres til, hvilket kun er muligt, hvis de to deltagende har en fælles viden om dette objekt. Denne form for indlejrede sprogspil kaldes for *iboende*, eller *intrinsic*, og indikerer, at rammen for det indlejrede sprogspil, er den samme som rammen for hovedsprogspillet.

Derudover kan indlejrede sprogspil forekomme i form af en speciel form for *forudsætninger*, eller hvad Eklundh kalder *presuppositioner*, som er en implicit forhåndsviden begge parter har. Dette sprogspil kan startes på baggrund af disse forudsætninger, som derved giver øget mening i kommunikationen for de implicerede parter. Et eksempel:

A: "Jeg har frygteligt travlt for tiden."

B: "Jamen, vi udskyder bare vores aftale."

I eksemplet har både A og B implicit viden om den pågældende aftale, hvilket muliggør den, af A opstillede, forudsætning.³⁷

³⁵ Eklundh (1983), pp. 44-51

³⁶ Eklundh (1983), pp. 29-32

³⁷ Eklundh (1983), pp. 21-27

Face-work

I denne opgave benytter vi Erving Goffmans teorier om *face-work* til at analysere om et forum overholder de samme sociale regler, som eksisterer i face-to-face kommunikation. For at kunne benytte disse teorier, vil vi i dette afsnit redegøre for, hvad face-work egentlig dækker over, og hvad der ligger til grund for dette. Nedenstående redegøres for Erving Goffmans analyse af rituelle elementer ved social interaktion. Disse rituelle elementer er baseret på de fundamentale emner fra *selvet*, såsom ære, stolthed, værdighed, medfølelse og skam. Ritualerne er underliggende for socialiteten i mennesker, og for hvordan vi opfører os overfor hinanden. Goffman samler disse ritualer under termen *face-work*, som dækker over flere grundlæggende begreber, som inkluderer *face*, *line*, *group face*, *poise* og *face-saving*. Goffmans teorier er endvidere direkte tilgrundlæggende for Eklundhs teorier, som er forklaret ovenstående.

Ansigt og Line

Goffman argumenterer for, at hver person lever i en verden af *sociale sammentræf*. Dette betyder, at vi alle lever i en konstant strøm af interaktioner med andre mennesker. I alle tilfælde, hvor der er sådanne interaktioner, påtager de interagerende sig et *ansigt* eller *face*. Dette ansigt er den fremstilling af sig selv, som den givne person antager og derved viser for de andre interagerende. Dette er dermed den rolle, eller sociale placering, som personen indtager i forhold til de andre. Det er vigtigt at bemærke, at et ansigt ikke kun er defineret af personen, der antager det, men at hver person udleder et ansigt for de andre personer, baseret på de informationer vedkommende har til rådighed.

Goffman skriver, at enhver person altid automatisk vil samle information om andre personer i det sociale sammentræf, hvilket er meget intuitivt, da informationen ligger til grund for, at kunne udlede et ansigt på hver af de andre personer. Visse informationsbærere er tydelige, såsom beklædning, attitude og opførsel, og derudover kan der trækkes på personlig erfaring med personen. Endvidere kan der være en indirekte erfaring, hvor en given person, som kendes af andre i sammentræffet, har en mening om en ellers ukendt person, og som derved hjælper til at forme vedkommendes mening om denne person. Dette kan betegnes *grupperfaring*.

For at skabe et ansigt bruges to faktorer, som Goffman skelner imellem. Der er *expression given*, som vi oversætter til det *valgte udtryk*, og *expression given off*, som vi oversætter til *ufrivilligt udtryk*. De valgte udtryk er de repræsentationer, som den pågældende person selv har valgt at benytte til at vise sit ansigt, og i sidste ende til forme andre personers opfattelse af dennes ansigt. Disse udtryk kan være beklædning, opførsel, stemmeføring, kropssprog og andet, hvilke kan være meget velovervejede. I sådanne tilfælde forsøger personen at forme andres mening om sit ansigt. Ufrivillige udtryk er alle de udtryk, som personen ikke selv kan kontrollere. Disse kan også være kropssprog, stemmeføring, tics osv., men er aldrig kontrollerede. Hvis en person for eksempel er nervøs, kan vedkommende sidde og tromme med fingrene i bordet – dette er ikke en bevidst handling, men giver et udtryk til andre personer i det sociale sammentræf om, at vedkommende er nervøs. Det er vigtigt at bemærke at de to, valgte udtryk og ufrivillige udtryk, overlapper hinanden på mange punkter, men den basale forskel er, at den første har en overlagt mening bag, hvor den sidste kommunikerer uden personen selv ved det.³⁸

³⁸ Som en sidebemærkning kan en manipulator lade som om, at han afgiver ufrivillige udtryk, hvor der alligevel er en meget overvejet mening bag for at vildlede en anden person. Dette kan for eksempel være til en poker turnering, hvor en person prøver at overbevise modstanderen om, at denne har en specifik hånd.

Ifølge Goffman vil personer altid prøve at skabe et ansigt, der er optimalt i forhold til deres situation. Dette giver en asymmetri, da den person, der har opmærksomheden, selv er opmærksom på den kontrollerede del af kommunikationen, hvor tilhørerne er opmærksomme på alle de ufrivillige kommunikationer – det der slipper forbi. Desto flere udtryk personen kan kontrollere, jo mere konsistent er personens egen opfattelse og andres opfattelse af dennes ansigt. I face-to-face kommunikation, kan en person dog aldrig forvente at kontrollere sine udtryk fuldstændigt.³⁹

I sociale interaktioner udfører hver person også, hvad Goffman kalder en *line*, som er et mønster af verbale og nonverbale handlinger, der udtrykker personens mening og anskuelse af situationen, og derved videregiver personens vurdering af alle involverede parter, til de andre interagerende. Kort sagt er en line en mulig handling, der kan følges.⁴⁰

Det vil sige, at et ansigt er den position, som tages i en given social sammenhæng, og line er en handling, der kan tages i den sammenhæng. Ofte medfører antagelsen af et ansigt, at følelser vedhæftes til dette ansigt, hvilket betyder at vedkommende gerne vil opretholde det. Bemærk dog at et ansigt ikke kun er bestemt af personen, der antager det, men at alle personer i den sociale sammenhæng hver især definerer ansigtet på den pågældende person, ud fra de handlinger personen foretager sig.

Ansigtvedligeholdelse

Hvis det anskues helt pedantisk, har hver person samtlige muligheder for handlinger; alle lines, i alle situationer. Dette er dog reelt aldrig relevant, da handlinger altid er begrænset af flere faktorer – love, sociale regler, osv. – men indenfor de relevante lines er der visse, der bekræfter, det ansigt vedkommende har. Det er også vigtigt at nævne, at selvom handlinger er begrænset af førnævnte faktorer, kan en person godt bryde med faktorerne, hvilket dog er en sjældenhed. Når en person vælger at udføre en line, som er forventet, anfører Goffman, at vedkommende *vedligeholder sit ansigt, opretholder ansigt, er i ansigt eller har ansigt*. Dette betyder, at en person bekræfter sit ansigt i sin egen og andres opfattelse. Når en person genkender, at vedkommende opretholder sit ansigt, får denne mere selvsikkerhed og tryghed.⁴¹

Fordi et ansigt bliver defineret så snart den første line bliver udført, kan en given person have et bedre ansigt end vedkommende normalt har. For eksempel kan personen give udtryk for at vide en masse om et givent emne, hvilket medfører, at vedkommende overfor resten af gruppen har et ansigt, der er defineret ved, at personen har denne viden. Hvis vedkommende senere ikke kan følge en line, der er forventet pga. dette ansigt, ændres ansigtet for resten af gruppen. Når der er uoverensstemmelse mellem gruppens og personens egen opfattelse af ansigtet, siger Goffman, at personen er *i et forkert ansigt*.

En person siges at være *ude af ansigt*, hvis vedkommende ikke har en line klar til den pågældende situation. I dette tilfælde kan resten af gruppen definere vedkommendes ansigt, mens vedkommende ikke selv ved, hvad dennes ansigt er eller bør være. Et typisk eksempel på dette, er diverse former for Skjult Kamera, som prøver at fange folk ude af deres ansigt, i situationer som de aldrig havde forventet. Fordi der er følelser forbundet med et ansigt, vil en person skamme sig, hvad Goffman kalder at blive *"shamefaced"*, eller føle sig underdanig, hvis vedkommende opdager at denne er ude af ansigt eller i det forkerte ansigt. Disse

³⁹ Goffman (1959), pp. 127-128

⁴⁰ Goffman (1955), p. 213

⁴¹ Goffman (1955), pp. 213-214

følelser medfører, at personen kan falde helt udenfor det sociale sammentræf som interagerende og nedbryder derved kommunikationen.⁴²

Group Face

De ovennævnte beskrivelser handler kun om enkeltpersoner, men nogle af teorierne gælder også på flere personer. Hvis flere personer eksisterer i et organisationssystem, kan de opretholde, hvad Goffman kalder, et *group face*, som er en samlet amalgamation af de forskellige interagerendes ansigter, og som fungerer som det samlede ansigt for systemet udadtil. Dette bliver opretholdt på samme måde som et ansigt for en enkeltperson, hvor der er flere personer bag. Hvis en person handler i en retning, der ikke er den samlede konsensus for organisationen, vil andre medlemmer irttesætte misdæderen. Dette er en speciel form for ansigtsvedligeholdelse.

Poise

Goffman bruger udtrykket *poise* som referent for evnen til at fortrænge og skjule en tilbøjelighed til at blive beskæmmet i interaktionen med andre. Goffman definerer to regler, som ligger grundlag for poise: *selvrespektsreglen* og *medfølelsesreglen*. Poise er en gensidig accept af ansigter, hvilket opretholder en ligevægt i det sociale sammentræf, sådan at alle er bevidste om hinandens ansigter. Igen, fordi ansigter typisk⁴³ bliver defineret ved den første line man udfører, bliver personerne fanget i deres ansigt, og alle evalueringer efter den første line bliver vurderet ud fra den. Dette betyder, at hvis en person bevidst udfører en line, der afviger fra vedkommendes ansigt, eller på anden vis kommer ud af sit ansigt, følger forvirring og kaos i sammentræffet – og i værste tilfælde sammenbrud. En typisk respons, hvis en person er kommet ud af ansigt, er, at en anden *giver ansigt* til vedkommende, hvilket betyder at vedkommende arrangerer en line, som ellers måske ikke var mulig for personen, som er ude af ansigt. Dette muliggør, at personen kan redde ansigt og genopretter ligevægten i det sociale sammentræf. De fleste vil gerne opretholde en ligevægt i sammentræffet, hvilket medfører, at ansigtsvedligeholdelse simplificeres.

Der er således to basale synspunkter for hver person: et *defensivt synspunkt*, der handler om at opretholde og sikre sit eget ansigt, og et *beskyttende synspunkt*, der handler om at opretholde og sikre andres ansigt. Disse to synspunkter blandes, når der tales om et group face. Idet at det overordnet kan ses, som et fælles ansigt, samlet af mange personlige ansigter, sikres ens eget personlige ansigt, ved at beskytte fællesansigtet. Forståelse for denne poise kaldes *diplomati* eller *sociale evner*.⁴⁴

Trusler mod ligevægten

Trusler mod ligevægtstilstanden i det sociale sammentræf kan deles op i tre forskellige ansvarsfordelinger, som dækker alle de mulige trusler.

- 1) En person kan true ligevægten uden at vide det, hvilket kaldes *faux pas*, og dette kan bedst beskrives som en uvidende fejl.
- 2) En person kan true ligevægten overlagt for at skabe en fornærmelse.
- 3) En person kan true ligevægten som et kendt eller ukendt biprodukt af en handling.

⁴² Goffman (1955), pp. 214-215

⁴³ I visse tilfælde er ansigtet til dels allerede defineret før den første line – eks. Lærer / elev.

⁴⁴ Goffman (1955), p. 215

Goffman skriver, at en person, der kan komme ud af ansigt eller være i det forkerte ansigt uden at blive beskæmmet, kaldes for *skamløs*. En person, der kan se en anden komme ud af ansigt eller være i et forkert ansigt, uden at blive berørt af denne person, kaldes for *hjerteløs*. Det vil sige, at en ikke-hjerteløs person, altid vil tilbyde en line for at redde en anden ud af et forkert ansigt.

Face-saving

Face-saving indeholder to forskellige processer. *Undgåelsesprocessen* benyttes for at omgå at ansigtstab, og *Korrektionsprocessen* sættes i værk, når et ansigtstab er fundet sted.

Undgåelsesprocessen

Undgåelsesprocessen er det, at en person forsøger at undgå et muligt ansigtstab. Der er flere specifikke metoder, som undgåelsesprocessen indeholder.

1. Den første metode er at undgå personer, der kan gennemskue det "falske" ansigt, som antages. Hvis en person er nødt til at have interaktioner med disse, kan dette gøres ved hjælp af mellemlid, der fungerer som en bufferzone.
2. En anden metode, er at bakke ud af en samtale, før en given uligevægt opstår. Hvis en person fornemmer at uligevægten er nært forestående, kan vedkommende undgå visse emner i samtalen. I tilfælde af, at et ømt emne kommer op, kan vedkommende forsøge at skifte emne til noget sikkert.
3. En tredje metode er, at lade alle svar være tvetydige, så der ikke afsløres eventuel uvidenhed, og således at tilhørerne går ud fra at det rigtige siges.
4. En fjerde metode er at ligge op til, at det er en vittighed, der kommer, og derved undgå ansigtstab ved, at sammentræffet er jovialt, og derfor accepteres mere usandsynlige ansigter.
5. Den femte metode, er at undskylde på forhånd og forklare, hvorfor der ikke bør tabes ansigt.⁴⁵
6. En sjette metode er, at annoncere at vedkommende selv er nødt til at forlade samtalen indenfor kort tid, og derved præparerer de andre i sammentræffet på dette, således at de ikke taber ansigt, når sammentræffet forlades. Herved kan samtalen forlades, før den kommer ind på ømme emner.
7. Hvis en line medfører, at et ansigt er truet, kan en person helt lade være med at anerkende fejlen, og ignorere den – fornægte den – og håbe at ingen andre forfølger den.⁴⁶

Korrektionsprocessen

Korrektionsprocessen træder i kraft, hvis en trussel medfører en uligevægt imellem de tilhørende personer i det sociale sammentræf. Når en uligevægt er skabt, startes der en rituel proces til at genskabe ligevægten, således at ingen parter taber ansigt. Goffman kalder dette en *interchange*. Et ganske enkelt eksempel er, at A spiller kaffe på B – dette kan ikke overses eller undgås, og derfor laves den følgende korte interchange:

B: "Hvad laver du?"

A: "Undskyld."

⁴⁵ Mike Wallace (60 Minutes) brugte denne metode i interviews med folk som Ayatollah Khomeini.

⁴⁶ Goffman (1955), pp. 218-219

B: "Det er ok."

A: "Tak."

Derved har den der skaber truslen, kompenseret for det, og igen skabt en ligevægt således, at B ikke taber ansigt.

En vellykket korrektionsproces deles op i fire punkter:

- 1) **Udfordring** – her gøres opmærksom på den givne uligevægt.
- 2) **Tilbud** – her gives en deltager, som typisk er synderen, en mulighed for at tilbyde et rituelt offer for at genoprette ligevægten i det sociale sammentræf.
- 3) **Accept** – her accepteres tilbuddet af den deltager, det er givet til.
- 4) **Tak** – i denne sidste del af korrektionsprocessen vises en form for taknemmelighed overfor den, der har tilgivet.

Dette er den optimale metode til at rette og fjerne en trussel mod ligevægten. I visse tilfælde kan en person direkte afvise linen, der tilbydes, hvilket kan presse den forurettede ud i en mere desperat situation, hvor vedkommende, for ikke at tabe ansigt, enten må forlade den anden person tydeligt fornærmet – eller bliver mere insisterende overfor den anden person. Personer forsøger typisk at undgå, at en situation spidser til på denne måde, og de tilbyder hurtigt undskyldninger og lines, som kan følges for ikke at tabe ansigt.⁴⁷

I det ovenstående, og karikerede, eksempel er den første linje udfordringen, hvor B henleder opmærksomheden på problemet. A tilbyder derefter en undskyldning som line, hvilket B accepterer, hvorefter A takker for Bs accept.

Analyse

Systemteoretisk analyse

For at kunne afvikle en systemteoretisk analyse af et forum, er der nogle grundidéer, som skal på plads, da et forum som kommunikationsmiddel er meget anderledes end face-to-face-, post- eller telefonkommunikation, hvilke er de kommunikationsformer, som Luhmanns teorier bygger på. Vi vil i denne del af analysen, ved hjælp af flere af Luhmanns teoretiske redskaber, belyse og påvise, at der er en forskellighed i kommunikationsformen og meningen på henholdsvis face-to-face- og forumkommunikation.

Et forum er indholdsmæssigt begrænset i forhold til definitionerne, som det overordnede website har defineret. Endvidere kan et forum indeholde flere underfora, som alle medvirker til at reducere kompleksiteten og de forventningsmønstre brugere har. I tråde er der så endnu en reducere af kompleksitet, da trådens emne indsnævrer forventningsmønstrene. Ved at indsnævre emner og temaer på denne måde bliver det muligt for den enkelte bruger at overskue hvilket indhold på en nyhed, eller hvilken kommentar der eventuelt kommer i fremtiden på deres indlæg.

System eller omverden

Vores empiri er en forumtråd fra websitet Daily Rush, som er et site for computer- og konsolspillere. Det vil sige, at empirien har fokus på en gruppe af computerbrugere, der kan lide at spille forskellige typer af spil.

⁴⁷ Goffman (1955), pp. 221-222

Daily Rush har forskellige sektioner af deres site, som omhandler flere forskellige emner, men dog med det overordnede tema *spil*. Der skrives artikler og anmeldelser, og der postes regelmæssigt nyheder som beskriver brugernes omverden. Daily Rush kan anskues på to måder,

1. Som massekommunikationsmiddel, der udleder envejskommunikation i form af artikler og nyheder.

En besøgende, der ikke er medlem på siden kan kun observere beskrivelserne i nyheder, artikler, fora osv., men kan ikke interagere med de andre brugere. Denne besøgende kan ikke anses som en bruger, da vi definerer en bruger som en besøgende der aktivt deltager i organisationssystemet, defineret nedenstående.

2. Som organisationssystem, der indeholder mindre organisationssystemer og interaktionssystemer på websitets fora.

Idet et organisationssystem kræver medlemskab, som forklaret i teori afsnittet, fungerer Daily Rush også som et sådanne, da besøgende, for at kunne lave indlæg og deltage i de forskellige diskussioner, er nødt til at oprette en bruger, som kan ses som en alternativ identitet for den pågældende besøgende, og men derved melder sig ind i systemet. Derudover består Daily Rush selvom alle brugere ikke er tilsluttet.

Under Daily Rushs overordnede organisationssystem, kan de forskellige forumtråde anskues som uafhængige organisationssystemer i sig selv. Disse har ikke ligeså formelle regler om medlemskab, da man kan blive medlem ved blot at poste et indlæg i pågældende tråd. Endvidere består en forumtråd i tid, selvom ingen laver indlæg. Efter 100 inaktive dage på tråde, ophører det lille organisationssystem, da tråden automatisk lukkes for nye indlæg.

Ud fra dette kan det udledes, at alt andet end dette er omverden for Daily Rush, da omverden netop er defineret til at være ikke-systemet eller alt andet end systemet. Den relevante omverden kan dog indsnævres til kun at omfatte resten af Internettet og de nærliggende emner, der ikke direkte omtales på websitet. Det betyder ikke at websitet holder sig selvforsynende med ny information, men derimod at websitet er vekselvirkende med andre websites og medier. Systemet Daily Rush genererer ikke selv nyheder eller forumindlæg, men omhandler oftest nyheder, der er sket i omverdenen, hvilket bevirker, at Daily Rush kan ses som et selvreferentielt lukket og autopoietisk system.

Vi har fokuseret på en tråd fra forummet om *hardware*, som omhandler to konkurrerende produkter fra processormarkedet. Dette er en drastisk reducere af kompleksitet fra det overordnede emne om computerspil, til den endelige tråd vi har valgt, i form af denne sektionsinddeling.

Tråden

Tråden i sig selv er også et system. Den opretholder sig selv, som et autopoietisk system, og kræver derved ikke noget for at opretholde sig selv. Tråden er skrevet af medlemmer af organisationssystemet i form af indlæg, og kommunikationen sker uden hjælp fra omverdenen. Der kan argumenteres for, at tråden ikke kan opretholde sig selv uden Daily Rush, så helt autopoietisk er det ikke. Daily Rush og tråden er, som hjernen og bevidstheden, strukturelt koblede. De virker hver for sig, men har stadig behov for hinanden for at bestå, da Daily Rush ikke længere vil have en grund til at have brugere, hvis alle tråde bliver fjernet og forummet bliver nedlagt. Dette vil medføre, at brugerne vil melde sig ud af systemet, og uden sine brugere,

har Daily Rush intet eksistensgrundlag. Omvendt, idet brugere er defineret som identiteter på Daily Rush, vil disse ikke kunne eksistere uden websitet, da al kommunikation vil blive forhindret.

For at denne form for kommunikation kan eksistere, er der nogle nødvendigheder. Der er blandt andet et allopoietisk system i form af en server, der sender information til klienten. Uden denne server vil Daily Rush ikke eksistere, og set lidt abstrakt ville serveren heller ikke eksisterer uden Daily Rush, fordi den ville miste sin funktionalitet. Ligeledes kan der argumenteres for, at Daily Rush, som et autopoietisk system, er strukturelt koblet med det allopoietiske system, serveren, websitet afvikles fra.

Selvom tråden er sit eget system, udelukker det ikke, at der er andre systemer, som eksisterer indenfor trådens eget system. For at være mere konkret:

<p>Shammy Bruger 2322 indlæg</p>	<p>#1 - 07-09-2004 20:47 ikke flere af dem her... folk bliver aldrig enige. <u>Google er din ven!</u></p>
<p>PinOchet Bruger 191 indlæg</p>	<p>#3 - 07-09-2004 20:49 #1 En kommentar jeg kan bruge til meget..... <i>Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?</i> (Redigeret 07-09-2004 20:49)</p>
<p>Shammy Bruger 2322 indlæg</p>	<p>#4 - 07-09-2004 20:55 #3 du kan bruge den til lige så meget som alt andet der vil blive sagt i denne tråd: intet. jeg kan garantere dig at folk ikke kan blive enige. der er AMD-tilhængere og der er Pentium-tilhængere. prøv at læse nogle af de andre AMD vs Pentium indlæg der har været. <u>Google er din ven!</u></p>

Shammy starter et nyt system i organisationssystemet. Brugeren vælger at sige noget som er helt uden for kontekst, og ligger derved op til et nyt interaktionssystem. I tilfælde af, at vedkommende bliver ignoreret, vil der ikke forekomme kommunikation med henblik på sociale systemer, da det kræver mindst to psykiske systemer, før det kan kaldes kommunikation i sociale systemer. Fordi *PinOchet* giver et svar, bliver det til et interaktionssystem, der er uafhængigt af trådens egentlig emne. Dette betyder, at *PinOchet* og *Shammy* opretholder deres eget sociale system, sideløbende med trådens sociale system. Dette bliver ikke betragtet som direkte støj, fordi forumkommunikation foregår asynkront, og da det er muligt for andre brugere at ignorere den pågældende kommunikation. På den anden side, kan det, på trods af at en bruger fravælger disse indlæg i sin betragtningsproces, have betydning senere i tråden, ud fra den betragtning, at brugere refererer til hinanden gennem trådens forløb.

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

I indlæg #16 referer *DarkHill* til indlæg #15 og #13 og skriver i øvrigt ikke noget om, hvad der skrives i de to indlæg. Dette er dog indforstået, da de to afsnit i indlæg #16 er udtrykkeligt adresseret til de pågældende indlæg.

z0r-Tun
Bruger
668 indlæg

#8 - | 07-09-2004 22:24

Jeg sidder selv med en 2,6 ghz P4 Northwood-C processor, men ville købe en AMD64 lige nu, hvis jeg skulle købe nyt. Desværre er P4-bundkortene stadig 'bedre' end AMD64 bundkortene, men det kommer vel med tiden. Bare husk på, at du skal have noget specielt windows add-on gejl for at kunne bruge 64-bit featuren i AMD64-proceesorerne.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

AMD64 understøtter 64-bit applikationer, så vidt jeg ved findes der endnu ikke nogen spil der kræver en 64-bit processor.

Det er også rimelig skægt som du skifter mening hele tiden. For ikke så lang tid siden elskede du da DELL og sagde det var de bedste? Nu undskylder du næsten du ejer en DELL og siger man skal samle sin PC selv.

z0r! 0wnz j00

I sidste afsnit af #8 bliver der refereret til en anden bruger og vedkommendes holdninger til producenten DELL. Dette er et angreb på brugeren, i stedet for et angreb på et givent indlæg.

Angrebet tyder på en tidligere historie bag, hvilket besværliggør fortolkning for brugere, der ikke kender til denne historie. På baggrund af det, vil indlæg der ikke svarer på #0 blive betragtet som støj i forhold til trådens emne.

mass
Bruger
3580 indlæg

#17 - | 08-09-2004 20:25

Er korrekt at qdk er riimelig negativ, men i det mindste er der lidt mere hold i de råd osv han kommer med, end hg's, som mildest talt er tvivlsomme. Hvis man er ny på sitet eller ikke lige har fulgt med og ved hvem hg er så kan man jo komme til at tro på hvad han skriver.

Anyways som så mange andre har skrevet er amd klart at foretrække på nuværende tidspunkt.

(Redigeret 08-09-2004 20:27)

Det er ikke kun indlæg, der kan virke som støj for hele tråden. Som det ses i indlæg #17, er det muligt for brugere at redigere i deres indlæg. Dette kan have store betydninger for indlæg lavet efter det eller som kommenterer indlægget, fordi meningen i det refererede indlæg kan være modificeret. Som skrevet tidligere, svarer en del brugere på andre indlæg end det initialiserende indlæg. I denne kommunikation kan der forekomme svar på et indlæg, der er blevet redigeret så kraftigt, at det ikke har noget med det originale indlæg at gøre. Dette giver forstyrrelser i tråden, fordi nye brugere på tråden ikke ved, hvad der stod i det redigerede indlæg, og hvorfor andre brugere efterfølgende svarer, som de gør. Dette højner samtidigt kompleksiteten.

De tre selektioner

En kommunikation består af tre selektioner, information, meddelelse og forståelse, som tidligere forklaret, før det kan kaldes kommunikation. I indlæg #0 kommunikerer *PinOchet* en information om, hvad vedkommende skal købe til sin computer.

Den første selektion er det indlæg med præcis de spørgsmål, som er blevet postet i indlæg #0.

Meddelelsesformen er en ny tråd på Daily Rush, hvilket betyder at vedkommende har det først indlæg i tråden, og derved sætter emnet for den pågældende tråd. Meddelelsesformen er et bevidst valg fra *PinOchets* side, da vedkommende for så vidt kunne have kommunikeret sin information via et andet kommunikationsmiddel, såsom face-to-face eller over en telefon. Fordi *PinOchet* vælger dette forum, har vedkommende gjort sig en tanke om, at andre brugere på dette website kender svaret.

Den sidste selektion er forståelse. Dette betyder, at et andet psykisk system skal modtage meddelelsen og forstå denne. Herved er der oprettet en kommunikation. Det er ikke nødvendigt, at en læser responderer på kommunikationen, for at kommunikationen eksisterer – så snart indlægget er blevet læst og forstået er der kommunikation til stede. Det er dog en god indikator for at kommunikationen er blevet modtaget, hvis en bruger svarer i tråden. Dette medfører oprettelsen af et interaktionssystem. I dette tilfælde vælger *Shammy* at svare, hvilket betyder, at der nu er et interaktionssystem mellem *Shammy* og *PinOchet*, og ud fra indholdet i *Shammy* indlæg kan det udledes, at vedkommende har læst og forstået indlæg #0.

Afhænger af to faktorer, *PinOchets* forståelse af *Shammys* indlæg og den reelle information i indlægget. I det specifikke indlæg er informationen ikke fyldestgørende, og derved kan forståelsen af indlægget være negligierbar i forhold til det oprindelige spørgsmål. Der behøver ikke være fyldestgørende respons på informationen, før det kan kaldes kommunikation. Det ses som et tydeligt eksempel i indlæg #1, som ikke laver en fornuftigt besvarelse i forhold til de givne spørgsmål i tråden.

Forventningsmønstre

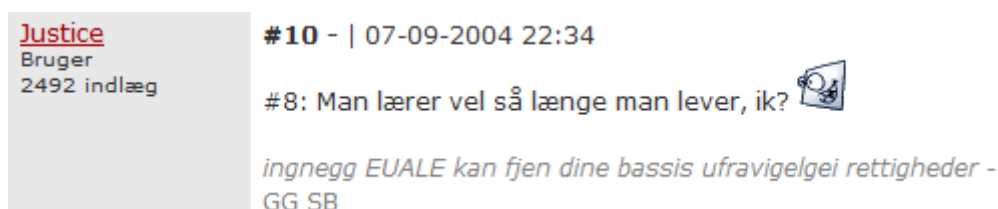
Shammy henviser til støj i tidligere tråde, og viser derved at denne har et andet erfaringsgrundlag end *PinOchet*, og derfor også har en anden forståelse for det oprettede organisationssystem. Dette er et eksempel på, hvorledes deltagerne af organisationssystemer på forummet ofte har forskellige forudsætninger for at forstå en given information. Fordi kommunikation er baseret på forventning, ville *PinOchet* måske have forventet noget andet end *Shammys* afvisende indlæg. Baseret på Luhmanns teori om forventninger til en kommunikationsproces, arbejder bevidstheden hele tiden for at bevare det sociale system, og fordi *Shammys* indlæg er støj, kan *PinOchet* ikke være forberedt på svaret. *Shammy* starter et nyt socialt interaktionssystem, hvilket medfører, at *Shammy* har et bestemt forventningsmønster for en given respons på sit indlæg. Ud fra *PinOchets* svar i indlæg #3 tyder det på, at det ikke er det svar, der forventes. Det er fordi *PinOchet* regner med, at svaret vil være indenfor det forventningsmønster vedkommende definerer i det første indlæg.

<p>PinOchet Bruger 191 indlæg</p>	<p>#3 - 07-09-2004 20:49 #1 En kommentar jeg kan bruge til meget..... <i>Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?</i> (Redigeret 07-09-2004 20:49)</p>
--	--

I #3 udtrykker *PinOchet* sin holdning om at informationen i indlæg #1 ikke er relevant for trådens indhold. Der kan identificeres en vis grad af ironi eller sarkasme i indlægget, ud fra den betragtning at informationen i indlæg #1 er ganske ubrugelig i forhold til emnet samt den overdrevne brug af punktummer. Der bliver ikke lagt op til diskussion, hvilket giver anledning til, at *PinOchet* laver et ligeså støjende indlæg. Med *Shammys* indlæg skiftes forventningsmønsteret fra et procesdrevet mønster, hvor der tidligere var et struktureret forventningsmønster. Det er dog vigtigt at bemærke, at det procesorienterede forventningsmønster kun eksisterer i det lille interaktionssystem mellem *Shammy* og *PinOchet*, og der stadig eksisterer et struktureret forventningsmønster til besvarelser af det oprindelige spørgsmål. For at imødekomme de forventede svar, skal et indlæg indeholde helt eller delvist svar af *PinOchets* spørgsmål i #0. Af de 29 indlæg er der kun otte der svarer indlæg #0 indenfor forventningsmønsteret. Det vil sige, at der er 21 indlæg udenfor de strukturerede forventningsmønstre, og som i stedet er procesorienterede forventningsmønstre, der veksler fra indlæg til indlæg.

<p>Ghostav Bruger 3385 indlæg</p>	<p>#18 - 08-09-2004 21:56 Jeg kan køre 4 ghz med min P4 2,8 ghz cpu. <i>Bare fordi man er paranoid, betyder det ikke at der ikke er nogen efter en..</i></p>
--	---

Indlæg #18 viser, at *Ghostav* fortæller om sine egne erfaringer med sin processor. Dette indlæg skaber et forventningsmønster, som overtager størstedelen af tråden, idet resten af tråden udvikler sig fra dette indlæg. *z0r-Tun* svarer i indlæg #19 på *Ghostavs* indlæg, og derved skabes endnu et interaktionssystem, som adskillige brugere deltager i efterfølgende. På baggrund af den udvikling bliver forventningerne til indlæg i tråden også ændret, og derved bliver trådens mening ændret, således, at brugere, der har fulgt med i kommunikationen, automatisk vil forvente noget andet end hvad tråden startede med. Der foregår derfor en tilstandsændring i tråden.



Et forum er hovedsageligt baseret på skrevet indhold, men er ikke begrænset til det. Der er også mulighed for at udtrykke mimik i skrevet form med *smileys*. I indlæg #10 laver *Justice* en smiley, der viser, at vedkommende udtrykker sit indlæg med et glimt i øjet. Dette giver forståelsen af indlægget en helt anden mening end det ville uden smileyen. Normalt vil det kræve at mindst to psykiske systemer er fysisk tæt ved hinanden for at lave kropssprog, men ved hjælp af *smileys*, kan en bruger sende ansigtsudtryk over lange afstand og derved øge kommunikationen, gennem det skrevne net-medie.

Kompleksitet

En tråd i et forum er struktureret således, at organisationssystemets diskurs fastlægges ved indholdet af det første indlæg. Derudover kan der kun postes et indlæg af gangen, hvilket bevirker, at deltagerne modsat face-to-face kommunikation ikke kan overlappes hinanden. Denne specielle struktur medfører en reduktion af kompleksiteten. Derudover er det blot muligt at vælge imellem to forskellige grafiske layouts, som i deres struktur er ens, hvorved partipanterne påvirkes på samme måde i forhold til de visuelle inputs, hvilket tilmed er reducerende for kompleksiteten. Endvidere er et forum et skriftbaseret kommunikationssystem, hvor deltagerne har en væsentligt længere reaktionstid end i face-to-face kommunikation. Dette betyder, at brugerne kan læse, hvad der er skrevet tidligere i tråden, og tage den nødvendige betænkningstid før de poster et indlæg. Det er tilmed muligt for en given bruger at rette et tidligere postet indlæg, hvilket kan indvirke både positivt og negativt på kompleksiteten af en tråd. Den mest udbredte brug af denne rettefunktion er, hvis en bruger har lavet stave- eller tastefejl, hvilket reducerer kompleksiteten, da præcisionen af indlægget øges. Omvendt kan denne rettefunktion bruges til at ændre selve indholdet af indlægget, hvilket vil ændre de andre deltagers forståelse af indlægget og derved øge kompleksiteten.

Betænkningstiden muliggør, som allerede nævnt, velovervejede svar, men i indlæg #8 er dette ikke tilfældet. I sidste afsnit af indlæg #8 får *PinOchet* et svar, der er relateret til trådens omverden, websitets sociale system. *Shammy* giver et svar ud fra erfaringer vedkommende har fået gennem andre tråde på Daily Rushs forum. Idet indlægget holder sig inden for websitets sociale system øges kompleksiteten i det sociale system ikke, men selve trådens kompleksitet forøges, da svaret ligger uden for dette systems meningsgrænse. Den øgede kompleksitet medfører, at det kræver mere for det enkelte psykiske system at følge med i kommunikationen.

z0r-Tun
Bruger
668 indlæg

#8 - | 07-09-2004 22:24

Jeg sidder selv med en 2,6 ghz P4 Northwood-C processor, men ville købe en AMD64 lige nu, hvis jeg skulle købe nyt. Desværre er P4-bundkortene stadig 'bedre' end AMD64 bundkortene, men det kommer vel med tiden. Bare husk på, at du skal have noget specielt windows add-on gejl for at kunne bruge 64-bit featuren i AMD64-proceesorerne.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

AMD64 understøtter 64-bit applikationer, så vidt jeg ved findes der endnu ikke nogen spil der kræver en 64-bit processor.

Det er også rimelig skægt som du skifter mening hele tiden. For ikke så lang tid siden elskede du da DELL og sagde det var de bedste? Nu undskylder du næsten du ejer en DELL og siger man skal samle sin PC selv.

z0r! 0wnz j00

I indlæg #8 skriver *z0r-Tun* om brugeren *hardcore_gamer* og refererer til en anden tråd og derved et helt andet organisationssystem. Dette øger kompleksiteten, da indlægget dermed refererer til noget i systemets omverden og disse to brugeres kendskab til dette system betyder, at de har en anden forudsætning for at fortolke kommunikationen.

I indlæg #5 skriver *Dromi* om kampen mellem nVidia og ATI på et andet marked. Dette kan betegnes som fagsprog, fordi *Dromi* antager, at deltagerne af systemet har kendskab til de to virksomheder, som interaktionen omhandler. Denne kompleksitet er anderledes i form af den information, der bliver sendt af sted fra brugerne. I det første af de to nævnte tilfælde kræver det en viden om det sociale system, Daily Rush, som kan defineres som værende en relativt tæt beslægtet omverden for tråden. Det andet kræver en viden om hele markedet for elektronisk udstyr, hvilket øger kompleksiteten mere, da dette system er mindre beslægtet med emnet i tråden. For at reducere støjen, er det muligt for brugerne at henvise til de nævnte emner ved hjælp af hyperlinks, hvilket *z0r-Tun* kunne have benyttet i form af et hyperlink til den omtalte tråd, hvor *hardcore_gamer* elskede sin DELL, og *Dromi* kunne have sendt et hyperlink til testresultater af de to omtalte virksomheders produkter. Det ville have reduceret kompleksiteten og fremmet forståelsen af informationen.


Iagttagelse

Dromi iagttager i sidste afsnit af indlæg #5 markedet for grafikkort, hvor vedkommende redegør for den historiske tendens, der kan observeres ved at iagttage markedsudviklingen for henholdsvis ATI og NVIDIA. For at lave denne overordnede observation, laver *Dromi* flere underordnede første ordens iagttagelser. Når

Dromi skriver "Nvidia" skelner vedkommende mellem NVIDIA og ATI, og betegner den ene side af den pågældende skelnen. Der laves her en selektion, og en første ordens iagttagelse. Efterfølgende betegnes ATI, som er den anden side af den førnævnte skelnen, hvilket vil sige, at *Dromi* foretager en omveksling.

Dromi
Bruger
1500 indlæg

#5 - | 07-09-2004 21:07

#4 og der findes P4 ejere der vil investere i AMD ved næste opgradering 

Ej jeg ejer en 3.2Ghz P4 og hvis jeg skulle ud og købe helt nyt i dag, ville jeg vælge en AMD64, dels for lige så god (eller bedre?) ydeevne, mindre varme og dels for at prøve noget nyt (har altid ejet Pentium).

Der går nok et pænt stykke tid før jeg gider opgradere igen, så til den tid kan Intel have et flagskib der owner AMD osv. osv. Man vil nok se nogle korte troneskift hen ad vejen ligesom man gør med Nvidia og Ati. Nvidia udgiver deres nye generation før Ati (kun et eksempel) og sidder på tronen et lille stykke tid. Så når Ati får udgivet deres generation, tager de enten tronen tilbage eller må se sig slået.

Clan CIA - We stick together - #C! @ Qnet

I ovenstående afsnit iagttager vi *Dromis* monokonteksturale skelnen, og der laves derved en polykontekstural skelnen, hvilket er ensbetydende med en anden ordens iagttagelse. Denne kan observere *Dromis* skelnen, som vedkommende ikke selv kan i iagttagelsesøjeblikket, da det er den blinde plet. I paradoksbegrebet kræves en fuldstændig beskrivelse, og i dette tilfælde, siger vedkommende, at *alle* ATI produkter er bedre end *alle* NVIDIA produkter, og i den anledning iagttager *Dromi* sin egen skelnen, og derved skabes et paradoks.

hardcore_gamerBruger
4908 indlæg

#6 - | 07-09-2004 21:50

#5

de sidste 2 runder har ATI taget sejren (TI4600 vs. 9700PRO senere 9800PRO/XT) og anden gang er nu (GForce FX 6800GT/ULTRA VS. Radeon X800PRO/XT) har ATI begge gange løbet af med sejren er det til at se, ATI kom godt efter det efter succesen 9700PRO, men selv er der stadig NVidia fanboisene tilbage.

#0

som nogen af de andre har der været nogen før, tjek dem eventuelt, men selvom jeg har en P4 i min PC fortryder egentlig købet, men på den anden side ikke, kan ikke forklare hvorfor, men sådan er det bare.

AMD har umiddelbart den kraftigste med 3 pipelines og 64 bit og 200 mhz FBS (mener jeg) mens Intels P4 kommer lidt bagefter med 2 pipelines 32 bit 800mhz FBS men til gengæld hyper threading, så et eller andet sted er det en sag om hvad PCfirmaet sælger.

DELL holder sig til P4, det er hvad jeg ved (flame mig ikke fordi jeg er DELLEjer) men det er nok en ide at samle en selv så du selv har fri mulighed for at bestemme hardware.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af



Boomerangen i Aalborg

(Redigeret 07-09-2004 21:50)

I første afsnit af indlæg #6 svarer *hardcore_gamer* indenfor den forventede ramme, der opstilles af *Dromi* i indlæg #5, som følge af vedkommendes iagttagelser. Når *hardcore_gamer* skriver "ATI" i første linje, vælges den samme skelnen som *Dromi* laver i det tidligere indlæg. Dette er en anden ordens iagttagelse, da *hardcore_gamer* afparadokserer den blinde plet i *Dromis* iagttagelse, og laver samme skelnen. Herefter laver *hardcore_gamer* en første ordens iagttagelse af specifikke produkter (TI4600 / 9700 PRO), på samme måde som *Dromi* laver i indlæg #5.

Som i foregående afsnit, laver vi, som analytikere, en iagttagelse af *hardcore_gamers* iagttagelse af *Dromis* iagttagelse. Dette regnes *ikke* for en tredje ordens iagttagelse, men blot for en anden ordens, da vi iagttager *hardcore_gamers* iagttagelse af *noget*. Der kan ikke opsættes en kæde af iagttagelser, men maksimalt to led.

Tid og iagttagelse

En stor forskel på face-to-face kommunikation og forumkommunikation er aspektet *tid*, da brugerne på et forum, modsat deltagere i face-to-face kommunikation, har mulighed for at beskue deres iagttagelser,

inden de meddeler det til det sociale system. I face-to-face kommunikation, er der ikke tid til at overveje sætninger, da hjernen fungerer øjeblikkeligt og er en fortløbende proces. I en forumkommuniké, er der tid til at overveje de sætninger og ord, der skal bruges, og derfor virker selv kommunikationen anderledes. Dette medfører, at alle brugere kan lave en iagttagelse af sig selv, med det tilhørende paradoks, da der er mulighed for at gennemarbejde indlæg på kryds og tværs, modsat den lineære tankestrøm, som face-to-face kommunikation hviler på.

Kybernetik

På Daily Rush er der visse brugere, der tildeles den specielle status af *moderator*. Forummet fungerer som et socialt system, hvilket medfører, at det er anden ordens kybernetik. Brugere er gensidigt betingede, hvilket vil sige, at systemet er selvorganiseret, som autopoietiske systemer er.

Forummet kan ikke regnes for første ordens kybernetik, selvom det indeholder overordnede kontrollører, i form af administrator og moderatorer, da det er et autopoietisk system, som opretholder sig selv, og brugerne internt kontrollerer hinanden. Der er derfor en udviskning af, hvem der er kontrollør og hvem der kontrolleres. Handler en moderator forkert, kan en bruger tage rollen som kontrollør, og i sidste ende medføre konsekvenser for den pågældende moderator.

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

I gruppens empiri er der en moderator, der giver sit svar på tråden i indlæg #16. Moderatoren *DarkHill* poster et svar på indlæg #15, hvor vedkommende giver udtryk for, at brugeren *QDK* gentagende gange agerer støjkilde i Daily Rushs sociale system og endnu en gang i denne tråd. Enhver bruger har mulighed for at gøre indsigelser mod et indlæg, men som moderator har *DarkHill* udvidede beføjelser samt forpligtelser til at kontrollere at støjkilder og regelbrud bliver slået ned i form af en reprimande, som her, eller en fjernelse af indlægget. Selvom *DarkHill* er tillagt disse ekstra beføjelse, kan brugere gøre indsigelse imod vedkommendes opførsel, hvis denne er uretfærdig eller uhensigtsmæssig i forhold til reglerne.

mass
Bruger
3580 indlæg

#17 - | 08-09-2004 20:25

Er korrekt at qdk er riimelig negativ, men i det mindste er der lidt mere hold i de råd osv han kommer med, end hg's, som mildest talt er tvivlsomme. Hvis man er ny på sitet eller ikke lige har fulgt med og ved hvem hg er så kan man jo komme til at tro på hvad han skriver.

Anyways som så mange andre har skrevet er amd klart at foretrække på nuværende tidspunkt.

(Redigeret 08-09-2004 20:27)

I indlæg #17 gør brugeren, *mass*, indsigelse mod *DarkHills* irettesættelse af *QDK*, og agerer herved kontrollør for *DarkHill*. Dette tydeliggør, at brugerne er gensidigt kontrollerede og kontrollerende.

Opsamling

Daily Rushs forum har en fast og stringent struktur og er defineret som et organisationssystem i ovenstående analyse. Reglerne, som gælder for det overordnede organisationssystem, gælder også for de underordnede tråde, som også er organisationssystemer. Denne hierarkiske struktur medfører en reduktion af kompleksitet, da den formindsker det strukturelle forventningsmønster. Ud fra dette, kan vi konkludere at de deltagende i det pågældende forum, er underlagt de førnævnte regler, og fungerer som et selvmodererende system, som dog også har designerede moderatører. Disse regler samt den begrænsede meningsgrænse, medfører at en given person vil opføre sig anderledes på dette forum end vedkommende ville gøre i face-to-face kommunikation, der ikke nødvendigvis er underlagt specifikke regler.

Reglerne for organisationssystemer i face-to-face kommunikation, bliver oftere overholdt end på et forum. Dette kan sammenhænges med, at konsekvenserne for et brud på reglerne er større i face-to-face kommunikation, da et forum er baseret på en mediator, computeren, hvilket betyder at den største straf, som kan udøves i forbindelse med forummet, er en permanent udelukkelse. Konsekvenserne af en sådan udelukkelse fra et forum, er ikke ligeså store, som en udelukkelse fra et face-to-face organisationssystem, da det ikke kræver betydende forudsætninger at finde et nyt forum at tilmelde sig. Konsekvensnedsættelsen bunder endvidere i, at en person er knyttet til en bruger på et forum, der virker som en alternativ identitet. I tilfælde af, at der bliver brudt regler, er det denne alternative identitet, der bærer skylden – ikke den nonvirtuelle person. I face-to-face er det personen selv, der skal hæfte for regelbrud, hvilket øger effekten af eventuelle konsekvenser.

Denne alternative identitet, betyder endvidere, at en person kan bryde forventningsmønstre uden at overveje de egentlige konsekvenser for kommunikationen. Fora eksisterer dog med selvmodererende elementer, da et forum er nødt til at undgå støj for at udføre fornuftig kommunikation. Der eksisterer dog ofte støj i tråde, i form af indlæg der ikke direkte har noget med det oprindelige emne at gøre, som kan overtage tråden og skifte emnet radikalt.

En vigtig karakteregenskab et forum har, er at det tillader brugere længere betænkningstid til at overveje informationen i kommunikationen, før denne bliver meddelt. Til forskel fra face-to-face kommunikation, er

de tre selektioner i kommunikation på fora altid temporalt udtrakt. Denne udvidede betænkningstid, betyder at indlæggene potentielt set er mere velovervejede, hvorfor det er bemærkelsesværdigt at tråden har overvejende mange brud på den opstillede forventningsramme, modsat hvad en face-to-face samtale typisk har.

Sprogspilanalyse

I dette afsnit vil vi, med udgangspunkt i Eklundhs teori om sprogspil, analysere rammen for tråden i den valgte empiri samt de forskellige træk og indlejrede sprogspil, der forekommer, og hvorvidt disse afsluttes succesfuldt. Derudover vil vi undersøge, hvorledes tråden skifter i gear og fokusere på de tilfælde, hvor kommunikationen fejler og grunden til dette. Vi vil bruge Eklundhs teoretiske fundament til at beskue forskellen på, hvorledes dialogen, og de deltagernes adfærd i et forum adskiller sig fra face-to-face kommunikation. I forbindelse med dette vil vi tilmed undersøge, hvor brugbart denne teori er på et forum.

Rammen for tråden

De overordnede regler for trådens hovedsprogspil, er defineret via det sociale system, som forummet har dannet ved hjælp af, både dette forums skrevne regler, samt de uskrevne regler, der generelt eksisterer for fora. Specifikt for dette sprogspil er det *PinOchet*, som definerer rammen, da denne bruger tager initiativet. *PinOchet* angiver allerede med overskriften, *Intel Vs AMD*, at konteksten er defineret ved at stille disse to virksomheder op overfor hinanden. Ved brugen af forkortelsen, "Vs" (vs.), kan der drages associationer til sportslige begivenheder som f.eks. en fodboldkamp, hvor der skrives *Liverpool vs. Everton*. Med denne forkortelse antydes det, at der er tale om en konkurrencepræget dialog mellem tilhængerne af henholdsvis Intel og AMD. Dette kan tolkes, som en intention om at få skabt debat.

PinOchet har lavet relativt få indlæg på forummet, og dette vil for nogle betyde, at denne bruger ikke har særlig høj anciennitet. Dette kan influere på antallet af degressive indlejrede sprogspil, da de andre brugere ikke nødvendigvis vil tage indlægget seriøst og dermed afvige fra den oprindelige ramme. Omvendt kan en bruger med urealistisk mange indlæg blive betragtet som værende støjende, hvis de mange indlæg ikke siger noget fornuftigt. Ancienniteten afhænger således af en kvantitativ optælling af indlæg, men ikke af det kvalitative indhold. Kvaliteten af indlæggene vil erfarne brugere have som forudsætninger for at lave responser.

Daily Rush » Debat » Hardware generelt »

Intel Vs AMD

Pin0chet

Bruger

191 indlæg

#0 | 07-09-2004 20:44

Ja det er det oldgamle sporgsmaal.

Men nu gaar jeg og taenker paa at kobe en ny comp. og hvad er bedst?

Jeg vil bruge den mest til gaming.

Men hvor staar de hver i saeer naar det kommer til :

-Stabilitet

-Stromforbrug

-Pris/ydelse

-Ren Ydelse

Jeg regener ikke med jeg vil OC saa den vil komme til at korer standard spec.

Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?

I indlæg #0, der ellers fungerer som et spørgsmål, starter *Pin0chet* ud med konstateringen: "Ja det er det oldgamle sporgsmaal." Dette understreger, at det er et i forvejen kendt sprogspil, der påbegyndes. Dermed er der allerede nogle specifikke regler for netop dette sprogspil, og det kan dermed udledes at *Pin0chets* rolle, som initiativtager bliver reduceret. Understøttende for dette er, at *Pin0chet* kun har et enkelt indlæg udover det første. Det er hermed umuligt for initiativtageren at kontrollere sprogspillet, og det er tilmed ikke denne, som afslutter sprogspillet. Dette er et eksempel på, at et forum adskiller sig fra face-to-face kommunikation, hvorom Eklundhs teori tillægger initiativtagerens rolle et stort ansvar. Derudover bevirker denne første sætning, at sprogspillet starter i et højt gear, da det øger gensidigheden mellem de andre potentielle deltagere i forhold til det efterfølgende spørgsmål. *Pin0chet* konkretiserer i resten af indlæg #0, hvilke faktorer vedkommende baserer sine spørgsmål på, og derved definerer vedkommende rammen. Herved påpeger *Pin0chet*, hvilke regler, der er gældende for dette sprogspil, hvilket skaber en høj gensidighed for de deltagende, da de herved konfronteres med specifikke emner og derved regler for dette sprogspil. Derudover fremlægges der en tydelig intention med sprogspillet i form af konkrete spørgsmål. Dette kan dog diskuteres i forhold til den tidligere omtalte teori med hensyn til brugen af vs., hvilket er en modstridende intention, da den ikke nødvendigvis belyser de konkrete fremstillede emner. Dette er i overensstemmelse med, at *Pin0chet* ikke foretager nogen afslutning på tråden, ved for eksempel at sige, at spørgsmålet er besvaret.

Træk og indlejrede sprogspil

En stor forskel på face-to-face- og forumkommunikation er, at næste træk på et forum kan foretages af hvilken som helst bruger, hvilket komplicerer muligheden for at tillægge sig nyttige forventningsstrukturer i forhold til sandsynlige træk. Der er ikke regler for, hvornår bestemte brugere må bryde ind, hvilket ind imellem medfører en uoverskuelig dialog. Dermed indledes mange indlejrede sprogspil, som tilmed ofte overlapper hinanden.

Efter initiativtagerens definition af rammen, og herunder formuleringen af et spørgsmål, forventes det næste træk at være en besvarelse af dette spørgsmål, da dette er en fælles regel for rollerne af de potentielle deltagere i sprogspillet. Denne *spørgsmål/svar* struktur er helt i overensstemmelse med Eklunds teori om træk i et sprogspil, men overholdes sjældent gennem en hel tråd på et forum. Allerede første kommentar af *Shammy* er en total afvisning af brugerens rolle i denne ramme.

<p>Shammy Bruger 2322 indlæg</p>	<p>#1 - 07-09-2004 20:47 ikke flere af dem her... folk bliver aldrig enige. <u>Google er din ven!</u></p>
<p>PinOchet Bruger 191 indlæg</p>	<p>#3 - 07-09-2004 20:49 #1 En kommentar jeg kan bruge til meget..... <i>Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?</i> (Redigeret 07-09-2004 20:49)</p>

I indlæg #1 kommunikerer *Shammy* en benægtelse af, at påtage sig sin rolle og bryder derved rammen, som, ifølge Eklundh, ofte resulterer i et totalt sammenbrud af det givne sprogspil. Det er tilmed et degressivt indlejret sprogspil, hvori fokus er, hvorvidt sprogspillet er relevant eller ej. Dette indlæg afviger fra den netop opstillede ramme og bryder tilmed den forventede struktur af træk, ved ikke at svare på det stillede spørgsmål. *PinOchet* pointerer i indlæg #3, at *Shammys* indlæg ikke er relevant for dette sprogspil, ved hjælp af en ironisk konstatering, og vedkommende afviser derved det degressive indlejrede sprogspil. Grunden til at *PinOchet* bryder ind her er dels, at brugeren, som initiativtager, forsøger at bringe fokus tilbage på hovedsprogspillet, og derudover føler *PinOchet*, helt naturligt, at der mangler *noget*, idet forventningsstrukturen brydes. *Shammy* forsøger igen i kommentar #4, at nedbryde rammen ved endnu en gang at afvise sin rolle og opfordre til at afbryde sprogspillet, hvilket medfører at *PinOchets* rolle, som initiativtager efter dette indlæg ophører, da brugeren ikke poster flere indlæg. Dette kan tolkes som en afvisning af sprogspillet fra initiativtageren, hvilket ifølge Eklunds teori bør medføre et sammenbrud af sprogspillet, hvilket dog ikke er tilfældet i dette sprogspil. Dette hænger sammen med den formindskede rolle, som initiativtageren tillægges samt måden sprogspil er struktureret på i et forum. Et eksempel på denne specielle struktur er, at den endelige afvisning af det indlejrede sprogspil, som *Shammys* forsøg på at nedbryde kommunikationen medfører, ikke forekommer før første afsnit af indlæg #9, som er vist nedenfor. I det pågældende indlæg svarer *DarkHill*, som er moderator, på *Shammys* indlæg i henhold til rammen, hvilket flytter fokus i det degressive indlejrede sprogspil, tilbage til hovedsprogspillet. Dette er en forhandling om temaet for det indlejrede sprogspil, hvor *DarkHill*, i forlængelse af svaret til *Shammys* indlæg, tilmed svarer på *PinOchets* oprindelige indlæg i forhold til de eksisterende regler. Hermed afslutter *DarkHill*, det degressive indlejrede sprogspil, som *Shammy* var initiativtager til, hvilket afviger fra Eklundh teori omkring initiativtagerens rolle.

Der er inden indlæg #9 opstået adskillige andre indlejrede sprogspil, hvilket giver en rodet struktur, men samtidig muliggør opretholdelse af kommunikationen efter et forsøg på en nedbrydelse er forekommet. Denne selvopretholdelse er sværere at gennemføre i face-to-face kommunikation, hvor hukommelsen alene sætter begrænsningerne. Deltagerne i dette forum berøres tydeligvis ikke i samme grad af et sådant

angreb på sprogspillet, da der er flere indlæg, som tilsyneladende ignorerer indlæg #1 og #4, hvilket, jf. Eklundhs teori, er et stærk differentieret adfærd i forhold til face-to-face kommunikation.

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#9 - | 07-09-2004 22:27

#1: lige pt tror jeg faktisk folk er ret enige - hvis man ikke vil overclocke ER det helt klart a64 der sidder på tronen. Både hvad angår ydelse og strømforbrug(og der med varmeudvikling).

dem der er tilhængere af intels cpu'er kan ikke bruge flg argumenter mere:
amds er ustabile - nix
amds er varmere - nix
amds er langsommere - 90% nix

det eneste de kan bruge som jeg finder reelt er at intels cpu's kan oc's mere, og på den måde bliver ydelsen bedre.

/ DarkHill

I indlæg #9 responderer *DarkHill* på hovedspillet ved at besvare tre konkrete emner fra det oprindelige spørgsmål, hvilket kan ses som en form for forhandling med *Shammy* om, hvad intentionen med sprogspillet er. *DarkHill* overtager her rollen, som initiativtager, da han leder dialogen tilbage til hovedsprogspillet. Det interessante er sætningen, som går forud for emnerne moderatoren præsenterer: "dem der er tilhængere af intels cpu'er kan ikke bruge flg argumenter mere:". Dette er en forudsætning, da de andre deltagere af sprogspillet implicit accepterer påstanden om, at der er en gruppe, som er tilhængere af Intels processorer. Det er med til at øge rivaliseringen, da det er rettet direkte mod tilhængerne af Intels processorer, hvilket med stor sandsynlighed var en del af den oprindelige intention, da sprogspillet blev oprettet. I denne forbindelse er det tilmed interessant, at *DarkHill* ikke forsøger at undgå konflikter, men tværtimod opsøger disse ved den øgede rivalisering, på trods af sin rolle som moderator. Dette adskiller sig fra de teoretiske intentioner som Eklundh fremlægger, og som er gældende for face-to-face kommunikation.

hardcore_gamerBruger
4908 indlæg

#6 - | 07-09-2004 21:50

#5

de sidste 2 runder har ATI taget sejren (TI4600 vs. 9700PRO senere 9800PRO/XT) og anden gang er nu (GForce FX 6800GT/ULTRA VS. Radeon X800PRO/XT) har ATI begge gange løbet af med sejren er det til at se, ATI kom godt efter det efter succesen 9700PRO, men selv er der stadig NVidia fanboisene tilbage.

#0

som nogen af de andre har der været nogen før, tjek dem eventuelt, men selvom jeg har en P4 i min PC fortryder egentlig købet, men på den anden side ikke, kan ikke forklare hvorfor, men sådan er det bare.

AMD har umiddelbart den kraftigste med 3 pipelines og 64 bit og 200 mhz FBS (mener jeg) mens Intels P4 kommer lidt bagefter med 2 pipelines 32 bit 800mhz FBS men til gengæld hyper threading, så et eller andet sted er det en sag om hvad PCfirmaet sælger.

DELL holder sig til P4, det er hvad jeg ved (flame mig ikke fordi jeg er DELLer) men det er nok en ide at samle en selv så du selv har fri mulighed for at bestemme hardware.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af



Boomerangen i Aalborg

(Redigeret 07-09-2004 21:50)

I indlæg #6 tager *hardcore_gamer* initiativet til et iboende indlejret sprogspil, da brugeren nævner, at DELL sælges med Pentium 4 processorer. I dette indlejrede sprogspil opretter brugeren et yderligere indlejret sprogspil om, hvorvidt det er i orden, at være ejer af en DELL-computer, hvilket er degressivt, da det senere medfører et sprogspil, der omhandler *hardcore_gamers* personlige forhold til Dell, hvilket er udenfor den definerede ramme. I dette indlæg påbegyndes tilmed et indlejret sprogspil ud fra de tekniske specifikationer, som brugeren fremlægger. Dette sprogspil ender med at bryde fuldstændigt sammen uden nogen afslutning i indlæg #15, og dialogen føres efterfølgende ned i et lavere gear, hvor det nødvendige reparationsarbejde kan udføres.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#15 - | 08-09-2004 17:55
#13 LUUUUUUUK!!!!111oneoneone

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

Indlæg #15 er et brud på de regler for handlinger, der er defineret ud fra rammen og er et forsøg på at føre dialogen ned på et usagligt niveau, hvilket ikke er i overensstemmelse med de overordnede regler, der eksisterer for det pågældende forum.⁴⁸ Dette medfører, at *DarkHill* i indlæg #16 giver *QDK* en kraftig reprimande, som tilmed tangerer til at være regeloverskridende i forhold til sagligheden, da moderatoren skriver "(...) klap nu kaje (...)". Bruddet i indlæg #15 medfører, at det indlejrede sprogspil, som det responderer på, afbrydes, da rammen er brudt. Derudover kan det konkluderes, at *hardcore_gamer* mister initiativet, da pågældende bruger ikke længere har kontrol over det indlejrede sprogspil og tilmed ikke afslutter det.

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00
#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

DarkHill opretter her et indlejret sprogspil, med sin irettesættelse af *QDK*, som netop omhandler dennes "konstante negative bemærkninger". Dette er reparationsarbejde for dialogen, da *DarkHill* afviser indlæg #15, som er nedbrydende for hele tråden.

⁴⁸ Jf. Bilag B.

mass
Bruger
3580 indlæg

#17 - | 08-09-2004 20:25

Er korrekt at qdk er riimelig negativ, men i det mindste er der lidt mere hold i de råd osv han kommer med, end hg's, som mildest talt er tvivlsomme. Hvis man er ny på sitet eller ikke lige har fulgt med og ved hvem hg er så kan man jo komme til at tro på hvad han skriver.

Anyways som så mange andre har skrevet er amd klart at foretrække på nuværende tidspunkt.

(Redigeret 08-09-2004 20:27)

I indlæg #17 forsvarer *mass*, det bevidste destruktive udbrud fra *QDK*, hvilket bevirker at *mass* overtager rollen som initiativtager fra *DarkHill*, da vedkommende afslutter det indlejrede sprogspil. Det er bemærkelsesværdigt, at *mass* afslutter et sprogspil med sit første indlæg, hvilket, ifølge Eklund, teoretisk set sjældent forekommer i en dialog.

Det omfattende brud på rammen, som ses i indlæg #15, vil i face-to-face kommunikation med overvejende sandsynlighed bevirke, at kommunikationen bryder sammen, da det indlejrede sprogspil er relevant i forhold til hovedspillet og derved udspiller sig på et relativt højt niveau. Grunden til at moderatoren formår at bringe dialogen tilbage til hovedsprogspillet hænger dels sammen med den autoritet, som denne bruger er tillagt og muliggøres derudover ved den udvidede reaktionstid, der er på et forum. Hvis dialogen havde udspillet sig i en face-to-face situation ville moderatoren, *DarkHill*, ikke have haft ligeså lang betænkningstid, hvilket muligvis ville resultere i en hårdere reprimande, som formentligt ville bryde kraftigt med reglerne og dermed nedbryde dialogen. Dette kan konkluderes, da moderatoren, på dette sted i dialogen, fungerer som initiativtager og dermed er pålagt et større ansvar, og har bemyndigelsen til at afslutte sprogspillet, på trods af at der, som tidligere anført, tillægges mindre ansvar til initiativtageren på fora. *QDK* accepterer efter denne episode de givne regler og holder sig til konstruktive indlæg resten af tråden. Det sidste indlæg, #29, er dog på grænsen til det tilladte, da *QDK* skriver en kommentar til sig selv, som, hvis den var henvendt til andre, ville være et brud på reglerne, da det brugeren antyder, at den pågældende skribent er fuld.

Generelt for tråden fungerer de fjorten indlæg⁴⁹, der svarer i henhold til den oprindelige ramme, som en form for forudsætninger, da de, for at kunne forholde sig til spørgsmålene, må identificere de to forskellige producenters processorer. Denne form for indlejrede sprogspil forekommer hyppigt i denne tråd, da der er en række objekter, som alle partipanterne har mere eller mindre kendskab til.⁵⁰

Hastigheder og niveauer i tråden

Tråden er generelt lavt gearret, da der konstant opstår nye indlejrede sprogspil, som i de fleste tilfælde overlapper hinanden. Et eksempel på dette er indlæg #5 og #6, som har et degressivt sprogspil om ATI og Nvidia. Denne lave gearing skyldes, at der er stor forskel på de deltagendes faglige niveau, hvilket er kendetegnede for et forum, som er åbent for alle. Ydermere afvigtes der gentagne gange fra

⁴⁹ Indlæg #2, #5, #6, #7, #8, #9, #11, #13, #16, #17, #25, #26, #27 og #28.

⁵⁰ Det kan diskuteres om indlæg #18, og de affødte sprogspil, hører med til den oprindelige ramme, men vi har valgt det fra, da indlægget besvarer et spørgsmål, som indlæg #0 eksplicit frabeder sig.

hovedsprogspillet, og der er stor faglig forskel på de deltagende. Derudover går der meget kommunikation tabt, da det ikke er muligt at se de andre deltagere gestikulere, hvilket besværliggør kommunikationen, øger risikoen for misforståelser og derved nedbrud. Dette nødvendiggør de mange indlejrede sprogspil, da disse er uddybende for de forskellige deltageres meninger. Sprogspillet starter på et relativt højt niveau, da initiativtageren gør opmærksom på at det er en i forvejen kendt diskussion, men den føres allerede i indlæg #1 ned i et lavere gear, da et degressivt indlejret sprogspil påbegyndes.

Modsat denne lave gearing er der en række indforståede forkortelser og tekniske termer, som konstant bliver anvendt og dermed fører dialogen op på et højere niveau. Den fælles faglige viden deltagerne besidder medfører, at det ikke er nødvendigt at udspecificere selve begreberne. Dette bevirker, at deltagelse af dialogen, på et sagligt niveau, kræver visse "faglige" forudsætninger. Ydermere er der en række indforståede skrivemåder, som er afledt af tastaturets sammensætning. Problemet på et forum er, at det ikke er alle der besidder dette faglige niveau, hvilket kan medføre store problemer. I denne tråd kommer dette til udtryk i den ovenstående diskuterede problematik omkring *hardcore_gamer*, som forsøger at diskutere i et højere gear end vedkommendes evner rækker til. Denne problematik er typisk for et forum, da det i dette medie ikke har anseelig betydning at tabe ansigt, som det har i face-to-face kommunikation, hvilket, kombineret med interessen for at opnå mange indlæg, kan medføre indlæg, som er nedbrydende for sprogspillet. Derudover er faglige sprogspil svært tilgængelige i face-to-face kommunikation, hvilket afgrænser antallet af uvidende deltagere.

Opsamling

Eklundhs teori er generelt ganske anvendelig til analyse af et forum, og den afspejler derved en vis lighed imellem kommunikationen i face-to-face og på et forum. De grundlæggende elementer, som Eklundh opdeler et sprogspil i, forekommer alle i tråden. Der er en initiativtager, gensidighed og en intention. Der er tilmed en ramme og en række regler for de enkelte handlinger. Derudover opstår indlejrede sprogspil i vid udstrækning i den valgte empiri, og der er endvidere flere tilfælde, hvor et indlæg kan oprette, samt besvare, adskillige indlejrede sprogspil, hvilket indlæg #6 er et eksempel på.

Det at oprette og besvare adskillige sprogspil er ikke muligt i samme omfang i face-to-face kommunikation, da det der er umuligt at opretholde et overblik over dialogen. En anden afvigelse fra Eklundhs teori i forhold til et forum er initiativtageren. Denne pålægges ikke det samme ansvar eller betydning i et forum, som i face-to-face kommunikation, og er omvendt ikke berettiget til et væsentligt større ansvar end de andre deltagere. Dette hænger sammen med denne specielle struktur, der er på et forum, hvor rollerne ikke er differentieret i samme grad som i face-to-face kommunikation. Dette er på trods af den meget fastlagte struktur i forhold til det første indlæg, der fungerer som fundament for dialogen. Der skal desuden mere til at nedbryde kommunikationen på et forum, hvilket bevirker, at deltagerne generelt ikke tager ligeså mange forbehold i forhold til opretholdelse af kommunikationen. Til gengæld har de deltagende længere responstid samt mulighed for forståelse, da det er et skriftbaseret kommunikationsmiddel, hvor det er muligt at gennemse tidligere indlæg, og misforståelserne dermed bliver mindsket. En stor afvigelse fra Eklundhs teori er, at trådens hovedspil ikke bliver afsluttet, men dialogen ender i stedet i et indlejret sprogspil. Dette er et resultat af de mange degressive indlejrede sprogspil, som er medvirkende til, at der ikke er nogen fyldestgørende svar på de konkrete spørgsmål, der definerer intentionen med hovedsprogspillet. Den manglende afslutning på hovedsprogspillet i tråden, skyldes ydermere den oprindelige initiativtagers manglende deltagelse i dialogen. De deltagende føler tilsyneladende ikke, at der

mangler en afslutning, da der i løbet af de 100 dage, der gik før tråden blev lukket for kommentarer, øjensynligt ikke var nogen forsøg på en afslutning. Dette tolker vi, baseret på Eklundhs teori vedrørende afslutning af sprogspil, som en afvigende adfærd sammenlignet med face-to-face kommunikation. Endvidere overholdes Eklundhs opstillede *spørgsmål/svar* struktur sjældent i fora, hvis der udledes en tendens fra den valgte empiri. Det kan derved konkluderes, at der ikke tages hensyn til opretholdelsen af kommunikationen i samme grad på fora, hvilket medfører en grovere fremtoning af de deltagende.

Face-work

I dette afsnit vil vi kigge nærmere på om Goffmans teorier for face-work er gældende for et forum. Face-work er beregnet til face-to-face kommunikation, og derfor nødvendiggøres en modifikation af flere af teorierne for, at de fungerer på et skrevet indhold. Som forklaret tidligere skrives et forum asynkront, hvilket betyder, at en deltager kan forlade tråden uden andre deltagere ved det, da det kun kan udledes af, at der ikke kommer flere svar fra vedkommende. Ud fra Goffmans teoretiske grundlag, vil vi påvise de forskelle, der er mellem face-to-face- og forumkommunikation.

Det er en basal forskel fra face-to-face kommunikation, at en person forlader samtalen uden et rituelt farvel, da det ses som et sammenbrud i face-to-face kommunikation. Dette er ikke nødvendigvis tilfældet på et forum. Hvis en person starter en korrektionsproces ved at lave en udfordring, og henleder opmærksomheden på en uligevægt, vil der ikke nødvendigvis tilbydes en line fra den person, der forsagede den, som der ellers typisk vil i face-to-face kommunikation. Dette betyder ikke, at hele tråde bryder sammen, men blot at det givende indlejrede sprogspil afsluttes, hvor det sidste indlæg står som konklusion på diskussionen.

Daily Rush kræver, at en bruger registrerer sig, for at lave indlæg på deres fora. Dette betyder, at hver bruger opretter et brugernavn og en profil, som er den identitet, de har på disse fora. For at kunne besvare vores problemformulering, er vi nødt til at undersøge om Goffmans teorier fungerer på et forum. Det vil sige, at hvis teorierne er valide, så vil enhver bruger forsøge at opretholde et optimalt, personligt ansigt, som er facade for omverdenen. Da et forum er et skrevet medie, er der meget mere kontrol på de udtryk en person har, da der ikke er meget der kan slippe igennem. De ufrivillige udtryk er derfor meget få, og en bruger kan endda gå ind og redigere i sit indlæg på et senere tidspunkt, og derved kontrollere alle aspekter af det indtryk andre får af vedkommendes ansigt. Vi er derfor nødt til at tage højde for, at en bruger har overvejet sit indlæg grundigt, før det postes. Det kan dog udledes af det tidspunkt et indlæg er postet, hvor spontant det er. Hvis et indlæg er postet et minut efter det indlæg, som det svarer, kan der antages, at det er meget spontant. Dette er et interessant aspekt ved fora, da ufrivillige udtryk nemmere kan undertrykkes, men ofte ikke bliver det, da brugerne er meget spontane.

Et interessant fænomen på fora er en *troll*. Ordet kommer fra engelsk, og er en bizar blanding af dansk og engelsk, i en dansk sammenhæng. Ordet bruges som et navneord – en troll, flere trolls – men kan også bruges som et udsagnsord – at trolle, jeg troller. En troll prøver bevidst at nedbryde tråde ved at provokere andre brugere til at spille tid på at fylde tråden med, hvad der kan anses for, støj, i forhold til det oprindelige emne for tråden. En troll kan være både skamløs og hjerteløs, idet at vedkommende ikke føler nogen begrænsninger for, hvordan tråden bliver nedbrudt, og fyldt med støj – blot at den bliver det. Det er her administratorer og moderatorer kommer ind i billedet, og skal sørge for at denne person opfører sig

ordentligt. Der er forskellige former for konsekvenser, som disse kan vælge at benytte overfor en troll, såsom at fjerne brugeren fra forummet eller slette vedkommendes indlæg. Det er sjældent at se en rendyrket troll på fora, der kræver medlemskab, og i de tilfælde, er det typisk en ny bruger, som ikke har lavet tidligere indlæg.⁵¹ Dette medfører, at hvis en ny bruger, som ikke har nogen tidligere indlæg, laver et indlæg, bliver indlægget skannet med andre øjne af forumbrugerne. Hvad der oftere ses er, at almindelige brugere kan finde på at trolle en specifik tråd, men ellers opføre sig fornuftigt i andre tråde. Dette kan ses som en udskjelse fra vedkommendes side, eller som en personlig hævnakt overfor en anden bruger, enten trådiniciatoren eller den specifikke person som vedkommende forsøger at provokere.

Vi vil nedenstående analysere en given tråd fra en af Daily Rushs fora. I sammenhæng med Goffmans teorier, undersøges det, hvorvidt brugere opfører sig, som det kan forventes i face-to-face kommunikation eller om der er en anden kommunikationskultur, og hvis det er det sidste, anskueliggøre hvorfor dette er tilfældet.

Daily Rush » Debat » Hardware generelt »
Intel Vs AMD

Pin0chet Bruger 191 indlæg	#0 07-09-2004 20:44 Ja det er det oldgamle sporgsmaal. Men nu gaar jeg og taenker paa at kobe en ny comp. og hvad er bedst? Jeg vil bruge den mest til gaming. Men hvor staar de hver i saeer naar det kommer til : -Stabilitet -Stromforbrug -Pris/ydelse -Ren Ydelse Jeg regener ikke med jeg vil OC saa den vil komme til at korer standard spec. <i>Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?</i>
---	--

Pin0chet indleder den valgte tråd med at stille et spørgsmål om, hvilken processor, der er bedst til afvikling af computerspil. Dette betyder, at vedkommende påtager sig et ansigt som uvidende. Dog siger pågældende bruger, i den første linje: "Ja det er det oldgamle sporgsmaal.", hvilket indikerer, at det er en diskussion, der er forekommet før. Dette er en form for præventiv face-saving, hvor *Pin0chet* på forhånd undskylder sit spørgsmål, og derved benytter vedkommende sig af den første undgåelsesproces. Debatten om Intel overfor AMD er også et nærmest religiøst emne, da folk på begge sider kan diskutere uden at forholde sig til facts og uden at fremvise beviser, der underbygger deres påstand. På samme måde som at sige "Det er sådan her, fordi jeg synes det".

⁵¹ Bemærk dog, at det blot er et nyt brugernavn – personen bag, kan godt have en anden identitet (brugernavn) på det samme forum.

[Shammy](#)
Bruger
2322 indlæg

#1 - | 07-09-2004 20:47

ikke flere af dem her... folk bliver aldrig enige.

[Google er din ven!](#)

Shammy forsøger allerede i første svar at nedbryde tråden. Brugerens indlæg har to klare beskeder, som viser, hvilket ansigt *Shammy* antager. Første del, "ikke flere af dem her", indikerer, at vedkommende vil nedbryde denne tråd, fordi vedkommende har personlig erfaring med lignende tråde, som ikke var vellykkede. Anden del, "folk bliver aldrig enige", underbygger teorien om, at brugeren har personlig erfaring med tidligere lignende tråde og kan endvidere ses som et forsvar af group face, da ordvalget "folk bliver aldrig enige", fokuserer på *folk*, set som de personer, der interagerer på Daily Rushs fora, og at *Shammy* ikke vil have, at gruppen bliver splittet. Der tilbydes derved en line, som fører til afslutning af tråden. En anden tolkning er, at personen blot støjer, da vedkommende kunne have undladt at lave et indlæg.

[PinOchet](#)
Bruger
191 indlæg

#3 - | 07-09-2004 20:49

#1 En kommentar jeg kan bruge til meget.....

Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?

(Redigeret 07-09-2004 20:49)

Trådinitiatoren afviser i indlæg #3 at følge den tilbudte line fra *Shammy*. *PinOchets* ansigt bliver her modificeret i forhold til det oprindelige, da sprogbruget er sarkastisk og til dels arrogant, hvorfor brugeren nu både er inkvisitorisk, men også arrogant. Det kan dog også blot læses som en hård afvisning af linen, hvorfor andre læsere ikke nødvendigvis får det indtryk, at *PinOchet* er arrogant, blot at vedkommende prøver at forhindre mere støj. Ironisk nok, medfører det, at *PinOchet* svarer på indlæg #1, mere unødigt støj i forhold til trådens egentlig emne.

[Shammy](#)
Bruger
2322 indlæg

#4 - | 07-09-2004 20:55

#3


du kan bruge den til lige så meget som alt andet der vil blive sagt i denne tråd: intet. jeg kan garantere dig at folk ikke kan blive enige. der er AMD-tilhængere og der er Pentium-tilhængere. prøv at læse nogle af de andre AMD vs Pentium indlæg der har været.

[Google er din ven!](#)

Responset fra *Shammy*, er en uddybning af indlæg #1. Vedkommende giver sin personlige garanti for, at tråden ikke giver et fornuftigt svar, da der i vedkommendes syn er to modsatrettede grupper indenfor emnet, som ikke kan blive enige. Personen henfører også til tidligere indlæg, hvilket viser, at *Shammy* har benyttet disse fora før, hvor denne har indsamlet sin erfaring. Det kan diskuteres om *Shammy* konkluderer for meget ud fra disse tidligere tråde, da det ikke er universelt, at alle tråde, med dette emne, bryder sammen. *Shammys* ansigt bliver mere og mere som en overbevist fanatiker, der ikke accepterer andre meninger end sin egen, og som har et negativt syn på forummets group face.

Dromi
Bruger
1500 indlæg

#5 - | 07-09-2004 21:07

#4 og der findes P4 ejere der vil investere i AMD ved næste opgradering 

Ej jeg ejer en 3.2Ghz P4 og hvis jeg skulle ud og købe helt nyt i dag, ville jeg vælge en AMD64, dels for lige så god (eller bedre?) ydeevne, mindre varme og dels for at prøve noget nyt (har altid ejet Pentium).

Der går nok et pænt stykke tid før jeg gider opgradere igen, så til den tid kan Intel have et flagskib der owner AMD osv. osv. Man vil nok se nogle korte troneskift hen ad vejen ligesom man gør med Nvidia og Ati. Nvidia udgiver deres nye generation før Ati (kun et eksempel) og sidder på tronen et lille stykke tid. Så når Ati får udgivet deres generation, tager de enten tronen tilbage eller må se sig slået.

Clan CIA - We stick together - #C! @ Qnet

Dromi nedbryder *Shammys* ansigt i indlæg #5, da vedkommende kender til personer, som modbeviser *Shammys* teori om to stærkt adskilte grupper. Dette er både en udfordring til en korrektionsproces, men også, pga. smileyen, en undgåelsesproces. En "du skal ikke tro du ved det hele" bemærkning, som ikke direkte er dækket af Goffmans teorier. Indlægget tilbyder en line, som kan sikre, at *Shammy* ikke taber ansigt, ved blot at acceptere denne. I indlægget ses endnu en af forskellene fra face-to-face kommunikation, da *Dromi* adresserer flere personer i samme indlæg. De første to linjer er direkte adresseret til #4, hvor anden og tredje del er til trådens ophavsmand, og eventuelle andre læsere. *Dromis* ansigt defineres her ved, at vedkommende har personlig erfaring med at ville vælge det ene produkt over det andet, og giver, ikke nødvendigvis veldokumenterede, grunde til dette. Brugeren bemærker endvidere generelle tendenser for markedet med de omtalte produkter, som svingende, hvorfor tidligere resultater ikke skal antages som gældende på nuværende tidspunkt eller for fremtidige produkter. Der henvises til et lignende fænomen i et andet marked⁵², hvor to firmaer også kæmper om førerposition og samme scenarie udspiller sig.

⁵² Grafikkortmarkedet.

hardcore_gamerBruger
4908 indlæg

#6 - | 07-09-2004 21:50

#5

de sidste 2 runder har ATI taget sejren (TI4600 vs. 9700PRO senere 9800PRO/XT) og anden gang er nu (GForce FX 6800GT/ULTRA VS. Radeon X800PRO/XT) har ATI begge gange løbet af med sejren er det til at se, ATI kom godt efter det efter succesen 9700PRO, men selv er der stadig NVidia fanboisene tilbage.

#0

som nogen af de andre har der været nogen før, tjek dem eventuelt, men selvom jeg har en P4 i min PC fortryder egentlig købet, men på den anden side ikke, kan ikke forklare hvorfor, men sådan er det bare.

AMD har umiddelbart den kraftigste med 3 pipelines og 64 bit og 200 mhz FBS (mener jeg) mens Intels P4 kommer lidt bagefter med 2 pipelines 32 bit 800mhz FBS men til gengæld hyper threading, så et eller andet sted er det en sag om hvad PCfirmaet sælger.

DELL holder sig til P4, det er hvad jeg ved (flame mig ikke fordi jeg er DELLejer) men det er nok en ide at samle en selv så du selv har fri mulighed for at bestemme hardware.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af



Boomerangen i Aalborg

(Redigeret 07-09-2004 21:50)

I indlæg #6 viderefører *hardcore_gamer* sammenligningen initieret af *Dromi* i indlæg #4, og antager et ansigt som vidende på dette område. Navnet indikerer også, at vedkommende ser sig selv som en dygtig computerspiller, hvilket kan være reelt eller ironisk. Som *Shammy* skriver, viser der sig små træk af ubrydelig uenighed her, da *hardcore_gamer* skriver "men sådan er det bare", hvilket viser at vedkommende ikke har samlet nok information, men i stedet følger sin intuition – eller tro – på det begrænsede grundlag, der forelægges. I afsnittet efter, kommer der dog alligevel konkrete argumenter, som dog er tvetydige og er relativt teknisk højt niveau, hvilke indikerer, at *hardcore_gamer* forsøger at undgå nærmere graven i dette emne, hvilket vil sige, at han benytter sig af undgåelsesprocessen. I linjen "flame mig ikke fordi jeg er DELLejer", undskylder *hardcore_gamer* for sit eget brug af et specifikt produkt før, der gøres opmærksom på et problem med dette, hvilket er endnu et klart eksempel på en undgåelsesproces. Med dette indlæg antager *hardcore_gamer* et ansigt af usikker viden – vedkommende taler over evne. Denne opførsel minder meget om den opførsel en person kan have i face-to-face diskussioner.

z0r-Tun
Bruger
668 indlæg

#8 - | 07-09-2004 22:24

Jeg sidder selv med en 2,6 ghz P4 Northwood-C processor, men ville købe en AMD64 lige nu, hvis jeg skulle købe nyt. Desværre er P4-bundkortene stadig 'bedre' end AMD64 bundkortene, men det kommer vel med tiden. Bare husk på, at du skal have noget specielt windows add-on gejl for at kunne bruge 64-bit featuren i AMD64-proceesorerne.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

AMD64 understøtter 64-bit applikationer, så vidt jeg ved findes der endnu ikke nogen spil der kræver en 64-bit processor.


Det er også rimelig skægt som du skifter mening hele tiden. For ikke så lang tid siden elskede du da DELL og sagde det var de bedste? Nu undskylder du næsten du ejer en DELL og siger man skal samle sin PC selv.

z0r! 0wnz j00

z0r-Tun angriber *hardcore_gamers* ansigt i sidste afsnit af indlæg #8, og beskylder vedkommende for at skifte mening ofte. Man kan her se *z0r-Tun* som hjerteløs, da vedkommende bevidst påpeger, at *hardcore_gamer* er i et forkert ansigt og ikke tilbyder en line til korrektion af dette. *z0r-Tun* har derfor et ikke-beskyttende synspunkt og føler ingen medfølelse med *hardcore_gamer*.

Justice
Bruger
2492 indlæg

#10 - | 07-09-2004 22:34

#8: Man lærer vel så længe man lever, ik? 

ingnegg EUALE kan fjen dine bassis ufravigelgei rettigheder - GG SB

Interessant er det, at *Justice* går ind og udfører face-saving for *hardcore_gamer*, ved at give den forklaring at meninger skifter med ny viden. Smileyen indikerer dog, at *Justice* er ironisk, og derfor også er hjerteløs, ved at udstille *hardcore_gamers* skiftende ansigt.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#12 - | 08-09-2004 11:30

#6 lol... det er morsomt som du kan samle bider af oplysninger, tæske dem sammen på grinagtige måder og drage totalt "spændende" konklusioner.

#8 der er hverken nogen der kræver eller understøtter 64-bit. Meget enige mht. bundkort (og jeg antager du også snakker om chipsæt i den forbindelse) til Intel CPUer generelt virker mere robust, stabile og tildes også supporteret (på de systemer jeg arbejder med) end alternativerene med AMD CPU...

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

QDK angriber også *hardcore_gamers* ansigt kraftigt i indlæg #12 og har, som den første bruger, ikke adresseret det oprindelige spørgsmål i indlæg #0. Dette bevirker, at QDK antager et ansigt som en troll, ved at være fuldstændig hjerteløs overfor *hardcore_gamer*. Hvis tråden ses i et vakuum, kan dette ses som et karakterangreb, som en moderator bør stoppe. Ud fra omfattende læsning af Daily Rushs fora ses det, at QDK har en form for personligt vendetta med *hardcore_gamer*⁵³, som udspiller sig i at QDK angriber *hardcore_gamers* indlæg i andre tråde såvel som dette. I dette angreb retfærdiggør QDK sit angreb ved at latterliggøre *hardcore_gamers* oplysninger. QDKs angreb er her rettet på indlægget, ikke brugeren, med det bagvedliggende motiv at diskreditere brugeren. Der er intet forsøg på at undgå ubalance i sammentræffet her, nærmere det modsatte – et bevidst angreb for at fange en anden person ude af ansigt. Dette er meget atypisk for face-to-face diskussioner, men er ikke sjældent på et forum.

I anden del af sit indlæg, antager QDK et helt andet ansigt, da der ikke er nogen form for angreb, blot en præcisering og validering af indlæg #8. Dette er endnu et interessant fænomen, da der sjældent skiftes ansigt ligeså hurtigt og præcist i face-to-face kommunikation. QDK er næsten som to forskellige personer alt efter, hvem vedkommende adresserer. Dette ligger også i den form som forumkommunikation har, da et indlæg kan besvare flere forskellige diskurser på en gang, og at en person kan have helt forskellige ansigter i de forskellige diskurser.

⁵³ Årsagen bag er ligegyldig i denne analyse.


hardcore gamer #13 - | 08-09-2004 15:19
 Bruger
 4908 indlæg

#8
 har jeg ikke sagt, jeg siger bare at vil man have AMD er man nødt til at samle det selv, jeg kender ikke så mange mærker der smider AMD i deres maskiner, kun Medion, men gider ikk interessere mig for PCmærker.

jeg kan godt lide DELL fordi jeg fik et rigtig godt tilbud dengang, at der så er P4 med i er jeg ligeglad med.

hvad 64 bit angår glemte jeg at sige at der ikke er så mange spil der understøtter det endnu, men skulle mene at Far Cry i version 1.2 understøtter 64 bit.

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af

Boomerangen i Aalborg 

I indlæg #13 forsvarer *hardcore_gamer* sig overfor *z0r-Tun* ved at bevare sin poise og give ansigt *til sig selv*, ved at arrangere en line, som kan genoprette ligevægten i sammentræffet. Med linjen, "har jeg ikke sagt, jeg siger bare at (...)", arrangerer *hardcore_gamer* en line til sig selv, som medfører at vedkommende og andre brugere, deriblandt *z0r-Tun*, kan ignorere, hvad *hardcore_gamer* har sagt før. Endvidere udtaler *hardcore_gamer* sig også om *mærker*, men laver en klar undgåelsesproces med linjen: "men gider ikke interessere mig for PCmærker". Dette bevirker endnu en gang, at *hardcore_gamer* antager et ansigt af usikker viden – vedkommende udtaler sig som vidende, men undskylder med det samme, og siger at det kan være forkert.

I andet afsnit af indlægget, afslører *hardcore_gamer* sin egentlige grund til godt at kunne lide mærket DELL, idet at vedkommende tidligere har fået et godt tilbud, og egentlig var ligeglad med processoren i computeren, hvilket ellers er det primære emne for denne diskussion. Det vil sige, at vedkommende baserer sin mening på en faktor, der ikke er gældende for personen meningen rettes imod, nemlig *PinOchet*, som har lavet indlæg #0. Denne diskussion er helt væk fra det oprindelige emne, da den handler om, hvorfor *hardcore_gamer* kan lide PC-mærket DELL. Både første og andet afsnit af dette indlæg, handler primært om *hardcore_gamer*, hvilket er bemærkelsesværdigt, da det er blandt andet disse informationer, som andre læsere danner deres indtryk af *hardcore_gamers* ansigt fra.

Sidste afsnit af dette indlæg indeholder en fortsættelse på en korrektionsproces, som starter i indlæg #8, hvor *z0r-Tun* angriber *hardcore_gamers* synspunkt i indlæg #6, hvor vedkommende skriver, "64 bit gør den velegnet til spil". *z0r-Tuns* angreb er en udfordring af dette synspunkt, da vedkommende skriver "så vidt jeg ved findes der endnu ikke nogen spil der kræver 64-bit processor". I ovenstående indlæg arrangerer *hardcore_gamer* en line, der underbygger vedkommendes eget udsagn, med forbehold idet pågældende bruger siger: "(...) men [jeg] skulle mene at (...)". Denne line bliver herved tilbudt *z0r-Tun* og andre læsere, som en korrektion af uligevægten i sammentræffet. Der er to specifikke svar på denne line i henholdsvis indlæg #15 og #16.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#15 - | 08-09-2004 17:55
#13 LUUUUUUUK!!!!111oneoneone

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

QDK forsøger her for anden gang at provokere *hardcore_gamer*, og denne gang uden en reel retfærdiggørelse. QDK viser sig her, som en fuldbyrdet troll, da vedkommende både er skamløs eller hjerteløs. Formen af indlægget er nærmest infantil, opmærksomhedskrævende og tilføjer intet til nogen diskurs.⁵⁴

hardcore_gamer bevarer sin poise ved at ignorere QDKs indlæg fuldstændigt og accepterer derved ikke den tilbudte provokerende line fra QDK. Dette betyder, at det kun er QDK, der taber ansigt i dette sammentræf, da vedkommende griber til den infantile provokation og sprogbug.

DarkHill
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill
(Redigeret 08-09-2004 18:03)

I indlæg #16 er der to forskellige diskurser, som begge er interessante. Øverste afsnit er ikke et provokeret angreb, men *DarkHill*, der træder ind i moderatorrollen, og irettesætter QDK. Bemærk at fordi titlerne er repræsentative for det tidspunkt vi lavede et snapshot af websitet, er det ikke sikkert, at *DarkHill* var moderator, da indlægget blev skrevet. Alligevel træder vedkommende ind i den rolle, dog måske uden at have den magt en rigtig moderator ville have haft. Dette er et interessant aspekt af group face, da *DarkHill* beskytter group face, ved at angribe QDKs provokerende angreb, og antager derved en dømmende rolle, og får et moderator ansigt. Selvom *DarkHill* ikke nødvendigvis har magten til at agere på andre måder overfor QDK, kan en sådan beskyttelse af group face tilkalde andre brugere, som vil gøre det samme, og i sidste


⁵⁴ Grunden til, at der står "!!!!111oneoneone" er der en længere etymologi i bag. Kort sagt er "1" den samme tast som bruges til at skrive "!", blot med eller uden *shift* holdt nede. Dette har medført, at visse computerspillere, da der ikke er lang tid til at lave kommentarer midt i et spil, har skrevet "1" i stedet for "!". Det eksplicitte "one" er en videreudvikling af dette; netop det engelske ord for "1". Dette bruges typisk i situationer som denne, hvor man med vilje vil opføre sig infantilt eller ironisk.

ende tiltrække en anden moderator, som kan udøve en passende straf. Tonen i *DarkHills* indlæg er hård og giver *DarkHill* et ansigt, der afspejler dette, men samtidig er det et passende svar til *QDKs* indlæg, og med mindre der kommer indsigelser, er det gruppens stemme, som *DarkHill* taler med i indlægget.

I andet afsnit af indlæg #16 svarer *DarkHill* på *hardcore_gamers* line i indlæg #13, ved at afvise den, men tilbyde en anden line med ordene: "Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bt os)". Der bliver her tilbudt en line om, at *hardcore_gamer* kan have fejltolket informationer. Dette er en fortsættelse på korrektionsprocessen, der starter i indlæg #8, og *DarkHill* giver ansigt til *hardcore_gamer*.

<p>mass Bruger 3580 indlæg</p>	<p>#17 - 08-09-2004 20:25</p> <p>Er korrekt at qdk er riimelig negativ, men i det mindste er der lidt mere hold i de råd osv han kommer med, end hg's, som mildest talt er tvivlsomme. Hvis man er ny på sitet eller ikke lige har fulgt med og ved hvem hg er så kan man jo komme til at tro på hvad han skriver.</p> <p>Anyways som så mange andre har skrevet er amd klart at foretrække på nuværende tidspunkt.</p> <p>(Redigeret 08-09-2004 20:27)</p>
---	--

I indlæg #17 sår *mass* tvivl om *hardcore_gamers* troværdighed og retfærdiggør derved *QDKs* indlæg. *mass* laver herved face-saving for *QDK* og tilbyder en line til denne, som vedkommende kan følge. Dette tyder på en erfaring med *hardcore_gamer*, som en person der giver tvivlsomme råd. I dette lys kan *QDKs* indlæg ses som en opretholdelse af forummets group face, da vedkommende i dette tilfælde agerer moderator og forsøger at irettesætte *hardcore_gamer*. *mass* advarer endvidere nye brugere mod *hardcore_gamers* råd, og opretholder derved også forummets group face.

<p>hardcore_gamer Bruger 4908 indlæg</p>	<p>#26 - 09-09-2004 16:13</p> <p>#16 jeg mener at have læst på et site at 64bit netop skulle være tilgængelig i patch 1.2, men kan tage fejl, men så skal man jo spille i den 64 bit version af XP der er kommet (mener den stadig er i BETA)</p> <p>JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af</p> <p><i>Boomerangen i Aalborg</i> </p>
---	---

I indlæg #26 svarer *hardcore_gamer* på *DarkHills* tilbud, og accepterer det ansigt, som *DarkHill* giver, ved netop at sige vedkommende *mener*, at det er, som vedkommende har forklaret det, men at det *kan* være forkert. Endnu en gang beholder *hardcore_gamer* sin poise ved komplet at ignorere både *QDK* og *mass'* indlæg. Bemærk at der ikke er noget tak andet end, hvad der implicit kan læses i indlægget. Dette er atypisk i forhold til face-to-face kommunikation, hvor man typisk viser sin taknemmelighed med en kort bemærkning eller ved hjælp af kropssprog.

Imellem indlæg #16 og #26 startes en helt ny diskussion, som kun perifert rører ved det oprindelige emne.

<p><u>Ghostav</u> Bruger 3385 indlæg</p>	<p>#18 - 08-09-2004 21:56</p> <p>Jeg kan køre 4 ghz med min P4 2,8 ghz cpu.</p> <p>Bare fordi man er paranoid, betyder det ikke at der ikke er nogen efter en..</p>
<p><u>z0r-Tun</u> Bruger 668 indlæg</p>	<p>#19 - 08-09-2004 22:20</p> <p>#18</p> <p>http://www.edbpriser.dk/Listprices.asp?ID=91010</p> <p>Der har du en CPU, købt direkte fra hylden, der er bedre end din P4, som er clocked med 1,2 ghz.</p> <p>En galt meget overclocked CPU, som ikke engang kan køre de 4 ghz stabilt, eller en stabil, støjsvag kræfkarl, der out-performer din ustabile CPU, MEN også understøtter 64-bit applikationer.</p> <p>Jeg ved godt hvad jeg ville vælge.</p> <p>z0r! 0wnz j00</p>

Kun 24 minutter efter *Ghostavs* indlæg, svarer *z0r-Tun* med et længere angreb på indlægget. Der er visse antagelser, som *z0r-Tun* laver for at kunne lave sit angreb. *Ghostavs* indlæg er en simpel erklæring om vedkommendes egne erfaring, om ydelse, med præcist sit eget produkt. *z0r-Tun* antager, at *Ghostav* derved anbefaler produktet til brugeren i indlæg #0 og angriber denne anbefaling med et bedre alternativ. Derudover antager *z0r-Tun*, at produktet er ustabil og har en lav ydelse uden at have hjemmel, der understøtter dette. Dette er et hårdt angreb på *Ghostavs* ansigt, som ud fra vedkommendes egen udtalelse er vidende.

<p><u>Sven_Bent</u> Hardware Guru 12463 indlæg</p>	<p>#20 - 09-09-2004 07:31</p> <p>#19</p> <p>Hvorfra ved du den er ustabil ?</p> <p>Blev du hjulpet af mit indlæg? Så doner venligst 10kr til DailyRush Send en SMS "DYH 10 Sven_Bent" til 1208</p>
--	---

I indlæg #20 henleder en erfaren bruger, som endda har fået titlen "Hardware Guru", at der ikke er hjemmel for at lave den udtalelse. Dette er et angreb på *z0r-Tuns* ansigt, da brugeren giver udtryk for at vide mere end, der er umiddelbar hjemmel for.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#21 - | 09-09-2004 08:57
#19 jeg tvivler på at den yder 4x så godt/meget, men jeg er ret sikker på at prisen er 4x så høj.

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

QDK antager her et helt andet ansigt end vedkommende havde i angrebet mod *hardcore_gamer*, som dog stadig bruger en skarp tone. Hvor *Sven_Bent* før angreb *z0r-Tuns* antagelse – *at produktet var ustabil* – angriber QDK i indlæg #21 pris overfor ydelse, hvilket er et punkt, der er defineret i indlæg #0.

z0r-Tun
Bruger
668 indlæg

#22 - | 09-09-2004 13:54
#20

Citat fra Ghostav i en anden tråd:

kan køre stabilt 3800 mhz med den, med skod ram.

#21

Har ikke sagt den yder 4x så meget. Har sagt den yder mindst lige så meget - hvis ikke mere. Prisen har jeg slet ikke kommenteret, fordi den køler han har til sin P4 koster 2200 kr. Ergo er prisen alt i alt næsten ens alligevel.

z0r! 0wnz j00

z0r-Tun tilbyder øverst i indlæg #20 et indicium, i form af en tidligere udtalelse fra *Ghostav*, til *Sven_Bent*, som underbygger vedkommendes påstand og derved korrigerer ustabiliteten i det sociale sammentræf imellem *Sven_Bent* og *z0r-Tun*.

I anden del af indlægget adresserer *z0r-Tun* QDK, ved at omgå det egentlig problempunkt. Hvor QDKs indlæg spørger om en korrelation mellem pris og ydelse, så henleder *z0r-Tun* opmærksomheden på, at vedkommende udelukkende udtaler sig om ydelse, og som en sidebemærkning antaget at et stykke tilbehør til produktet har udgjort prisforskellen, således at udtalelsen alligevel stemmer overens med virkeligheden. Dette er alt sammen en større korrektionsproces, hvor *z0r-Tun* tilbyder dette som korrektion på uligevægten, og endvidere opretholder sin poise.

Sven Bent
Hardware Guru
12463 indlæg

#23 - | 09-09-2004 14:13

#22

mht til prisne på en måde rigtig nok
men ligger du pengene i cpu'en mister du dem så snart du
skal opgrader igen.. hvorimod kølerne kan genbruges...
men yes sådan en prometia larmer sindsygt meget efer min
mening

btw

Pga ghostave køre stabilt 3800 i en anden tråd beviser jo
ikke, at nåt han sennrre skriver 4ghz, at den så er ustabil.

Blev du hjulpet af mit indlæg?

Så doner venligst 10kr til DailyRush

Send en SMS "DYH 10 Sven_Bent" til 1208

Sven_Bents svar i indlæg #23 adresserer begge punkter i indlæg #22. I første afsnit af indlæg #23 erklærer *Sven_Bent* sig til dels enig med *zOr-Tun*, og tilbyder en line, som blander de to synspunkter sammen. Dette er endnu en korrektionsproces, som fortsættes senere i tråden. I sidste afsnit afviser *Sven_Bent* det rituelle tilbud fra *zOr-Tun* ved at påvise logiske fejl i argumentet. Der er derfor stadig en uafklaret udfordring på dette punkt.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#24 - | 09-09-2004 15:45

#22 jeg har flere gange gjort meget ud at skrive at
overclockning er tæt på tåbeligt, mest fordi folk ikke fatter at
det ikke kan betale sig. så hvis vi pakker whatever 2200kr
(er du da sindssyg) dyre køler væk, og bruger den der følger
med, så er vi tilbage til udgangspunktet der hedder 4x pris,
måske 1,5x ydelse(måske 2x ydelse, hvis man smider penge
efter en køler, også er vi igen lige videt mht. prisen).

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi
og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25%
moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad
os bare stoppe den her. *citat Munke*

QDK henfører her til, at denne tidligere har gjort opmærksom på problemer med udtalelsen i indlæg #18 og i forlængelse indlæg #22, da en observerende er nødt til at gå ud fra de givne oplysninger. Hvis denne kigger på den reelle pris af de to omtalte produkter, følger pris og ydelse ikke hinanden, hvilket *QDK* tidligere forsøgte at henlede opmærksomheden på. *QDK* udfordrer til korrektion af både indlæg #18 og #22 med denne udtalelse.

z0r-Tun
Bruger
668 indlæg

#25 - | 09-09-2004 16:13

#23

Det er vel ok at gå ud fra, siden han nævner 3800 som et loft. Han har jo nævnt flere andre hastigheder tidligere. De gange han har nævnt hastigheder under 4 GHz har det altid været med ordet "stabilt" eller lignende bagefter, det var det ikke denne gang.

#24

Jaja, selvfølgelig skal du give mere for en AMD64, den er jo bedre. Du kan også bare købe en 3200+, den koster ca. 250 kr mere end en P4 2.8 GHz. 3200+'eren performer jo sikkert ikke meget ringere alligevel. Måske endda lige så godt, men det er vist at strække den lidt.

Anyways, pointen var: For, at en P4 kommer op på samme performance-level som en AMD64 skal du overclocke den sygeligt meget, hvilket ikke kan betale sig.

z0r! 0wnz j00

z0r-Tun svarer i indlæg #25 på både indlæg #23 og #24 og i begge bevares vedkommendes poise. Det øverste afsnit giver en pedantisk respons, da det argumenterer ud fra det præcise ordvalg fra *Ghostavs* side i indlæg #18. Dette kan ses som et desperat forsøg på at korrigere ustabiliteten og bevare ansigt, hvilket i sig selv, idet at forsøget er desperat, nedbryder det vidende ansigt *z0r-Tun* antog tidligere. *z0r-Tun* vedholder stadig sin poise, på trods af overvældende beviser mod vedkommendes sag, hvilket nærmest er skamløst, hvor den eneste forskel er, at *z0r-Tun* nægter at vedkende sig fejlen.

I andet afsnit er der flere interessante korrektioner. Først accepterer brugeren den line, der bliver tilbudt i indlæg #24, og vedkender sig denne prismæssige fejlobservation. Derefter tilbydes en anden line, hvor et alternativt produkt, der til dels underbygger *z0r-Tuns* tidligere udtalelse, også på prismæssigt plan. Til sidst startes der en undgåelsesproces, hvor vedkommende udleder en anden pointe en den oprindelige, som en mulig line til undgåelse af ansigtstab.

QDK
Bruger
3539 indlæg

#27 - | 09-09-2004 16:36


#25 fin point, men =3 vil gerne vide hvilken CPU kan skal købe, også er den vildst fra AMD nok ikke så aktuel, når der skal være lige mening med ydelse/pris.

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

I indlæg #27 accepterer QDK den line, som z0r-Tun tilbyder i indlæg #25, men påpeger dog, at indlæg #0 ikke søgte den pointe, men nærmere det som QDK selv påpegede, nemlig ydelse overfor pris.

<p>z0r-Tun Bruger 668 indlæg</p>	<p>#28 - 09-09-2004 16:49</p> <p>Hvilket var grunden til jeg nævnte en AMD64 3200+, som koster ~250 kr mere end end P4 2,8 GHz. </p> <p>z0r! 0wnz j00</p>
---	---

z0r-Tun accepterer den line QDK tilbyder med sin påpegning i indlæg #27, men retfærdiggør sin udtalelse, med at den alternative line, der kommer i indlæg #25, om et andet produkt. Herved opretholder z0r-Tun sin poise og forsøger at vedligeholde sit ansigt.

<p>QDK Bruger 3539 indlæg</p>	<p>#29 - 09-09-2004 23:16</p> <p>#27 hvordan fanden har du fået #0 til at blive =3? er du fuld?</p> <p>#28 ja, EFTER jeg har påpeget det.</p> <p>QDK</p> <p>Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.</p> <p>kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. <i>citat Munke</i></p>
--	--

Som det sidste indlæg, skrive QDK to svar til henholdsvis indlæg #27 og #28, hvor den ene er vedkommende selv. Det første afsnit er en korrektionsproces, som bliver initieret og afsluttet af vedkommende selv, og den grove tone er brugt for at opnå komisk effekt. Grunden til en sådan fritstående korrektionsproces kan eksistere, er baseret på forummets form, da al kommunikation ikke kun er til den, der adresseres, men også til alle andre læsere. Derved korrigerer QDK sig selv i andres øjne ved, at påpege sin egen fejl. Andet afsnit er en afvisning af den line z0r-Tun tilbyder i indlæg #28 og er en styrkelse af QDKs eget ansigt. Dette kan ses som endnu en udfordring, da der stadig er en uligevægt i samtentræffet, og en korrektion bør derfor finde sted. Efter denne post er tråden dog blevet efterladt, hvilket betyder, at dette indlæg står alene og korrektionsprocessen kan regnes for uafsluttet. Med begge afsnit vedholder QDK sin poise.

Det interessante er, at selvom man kan se denne sidste korrektionsproces som uafsluttet, virker den. Korrektionsprocessen må regnes som værende læst, forstået og accepteret, så længe der ikke er kommet et reelt modspil til den. Dette er en generel tendens på fora – at ting bliver implicit accepteret, hvis der ikke laves en udfordring.

Opsamling

Der er både ligheder og forskelle imellem face-to-face- og forumkommunikation i henhold til Goffmans teoretiske grundlag. Det mest centrale aspekt, er begrebet ansigt, som fungerer på en anden måde på et

forum, hvor en given binding til dette ikke nødvendigvis er specielt stærk, hvilket medfører at der kan skiftes relativt hurtigt mellem ansigter. I face-to-face kommunikation er ansigtet, personens egen identitet, og derfor er der i sagens natur en stærk binding til dette ansigt. Dette er ikke tilfældet på et forum, hvor en given person ikke er direkte bundet til sit ansigt, da det derimod er et andet jeg, eller et proxy-selv, der er identiteten. Dette proxy-selv bærer konsekvenserne for alle handlinger det udfører, og det er dette proxy-selvs ansigt, der antages på et forum. Fordi et indlæg regnes for en enkel kommunikationsakt, kan en enkelt kommunikationsakt indeholde flere svar og adresseringer. Dette bevirker, at en bruger i samme kommuniké kan antage flere forskellige ansigter, en handling der er uhørt i face-to-face kommunikation. Flere aspekter af forumkommunikation er umulige i face-to-face kommunikation, hvilket endnu mere illustrerer forskellen på de to kommunikationsformer.

Enhver bruger har et levende psykisk system bag sig, men dette psykiske system er ikke det, som er direkte bundet til brugerens ansigt. Det er derimod det førnævnte proxy-selv, som kan have en helt anden personlighed end personen med det psykiske system normalt har. Selvom et forum kan kræve medlemskab, som Daily Rush gør, og hver bruger derved får en identitet, er det ikke altid, at en bruger har speciel interesse i at opretholde et optimalt ansigt, da nogle brugere *kun* skriver for at provokere, og derved nedbryde de kommunikationer, der foregår på forummet. Dette er en fundamental forskel fra Goffmans teori om selvrespektsreglen, da en bruger ofte ikke har de samme problemer med at være skamløs, som personen ville have i face-to-face kommunikation. Dette hænger sammen med den anonymitet, der er på et forum – selvom de andre brugere ved, at en given bruger har gjort noget forkert, kan de aldrig *nå* vedkommende, som sidder sikkert bag sin egen computer. Misdæderen behøver heller ikke gøre andet end at slukke for computeren eller endda blot gå ind på et andet forum, for at slippe væk fra de andre brugere.

Et forum har en fastere organisatorisk form end et typisk face-to-face system, og en bruger kan binde sig til organisationen såvel som sit eget ansigt. Dette group face afspejles i den enkelte brugers ansigt, og derved arbejder en godartet bruger *for* group face. Et group face ses altid i et forum, men sjældnere i face-to-face kommunikationer. Face-to-face kommunikationer er typisk kun enkelte systemer, da der ikke foregår flere samtaler på én gang. Forumkommunikation er derimod, mange systemer i ét, da der er mange emner indenfor en given tråd. Indenfor hvert enkelt under-system, er der en tilstand af uligevægt eller ligevægt, som påberåber sig et passende korrektions- eller undgåelsesarbejde, som alle kommunikationssystemer gør.

I forumkommunikation laver ingen brugere bedømmelse af en anden bruger før denne har ytret sig. Dette er en klar forskel fra face-to-face kommunikation, hvor der foregår utallige bedømmelser før en given person har ytret et eneste ord. Dette bevirker, at kommunikation kan foregå på tværs af aldre, race, påklædning og alle andre grunde, der er forårsaget af en forhåndsbedømmelse. Dette betyder, at diskrimination ikke finder sted, med mindre der er hjemmel for dette eller en given bruger bevidst går efter at provokere en anden bruger.

Den sidste, men ikke mindste, forskel på face-to-face- og forumkommunikation er, at forumkommunikation er et skrevet medie, hvilket medfører en øget betænkningstid og dermed kontrol over udtryk. De ufrivillige udtryk er hermed på et minimum, da en bruger kan reflektere over sit indlæg før vedkommende poster det. I face-to-face kommunikation er der ikke en sådan mulighed, da der er en indlejret spontanitet, der ikke kan omgås uden at bryde kommunikationen. Der er dog stadig visse brugere der blot nedskriver sin

tankestrøm, hvorved der stadig kan være ufrivillige udtryk i den information der bliver sendt, for eksempel i ordvalg.

Konklusion

Ud fra den systemteoretiske analyse konkluderes det, at en given person opfører sig anderledes på det pågældende forum end vedkommende ville gøre i face-to-face kommunikation, fordi den hierarkiske struktur, som trådene er underlagt, formindsker det strukturelle forventningsmønster. Sprogspilanalysen siger om dette, at det første indlæg definerer rammen, og dermed det strukturelle forventningsmønster, for resten af tråden. I henhold til sprogspilanalysen, konkluderes det, at deltagere i forumkommunikation ikke nødvendigvis forventer en afslutning af sprogspillet på samme måde, som de gør i face-to-face kommunikation.

Forumkommunikation og face-to-face kommunikation fungerer begge som selvmodererede systemer, men fora har vedvarende støj, som forstyrrer kommunikationen konstant, mens face-to-face har midlertidig støj, som forstyrrer i en afgrænset tidshorizont. Forumkommunikation har en udvidet betænkningstid, og kan derfor lave en selviagttagelse, som er umulig for face-to-face kommunikation. Dette betyder, at forumkommunikation, teoretisk set, er mere gennemtænkt end typiske face-to-face kommunikationer. Dette bevirker at den spontane opførsel, som er indlejret i face-to-face kommunikation, kan abstraheres væk på fora. Fra sprogspilanalysen kan der konkluderes, at der er en forskel idet, at en forumbruger kan opretholde flere sprogspil på samme tid, hvilket ikke er muligt i face-to-face kommunikation, fordi det, i denne, er uoverskueligt. Et andet aspekt af tidsbegrebet, anskueliggøres i analysen af face-work, hvorfra der kan konkluderes, at mere betænkningstid medfører mere kontrol over de udtryk, der gives i en meddelelse. Dette vil sige, at en given bruger kan kontrollere en betydelig del kommunikationen, da de ufrivillige indtryk kan formindskes.

En vigtig forskel, som ikke kan drages direkte ud fra vores teoretiske fundament, er, at der på et forum ikke er nogen bedømmelse af en bruger før vedkommende har ytret sig. Det vil sige, at diskrimination, aldersskel og andre forudindtagelser ikke eksisterer på fora, som Daily Rushs, hvilket er en utopisk drøm i face-to-face kommunikation. Der er dog få undtagelser, da der kan observeres information fra navn, signatur eller antal skrevne indlæg.

Konsekvenserne for en online bruger ikke er ligeså omfattende som for en offline person, hvilket kan udmønte sig i oftere regelbrud. Analysen af face-work påviser, at et ansigt er to forskellige ting i henholdsvis face-to-face og forumkommunikation, hvorved det kan konkluderes, at en forumdeltager antager en alternativ, sekundær identitet, hvis opførsel ikke nødvendigvis korrelerer med personens normale opførsel i face-to-face kommunikation. En forumbruger vælger hyppigere at være ligeglad med at vedligeholde sit ansigt og laver i disse tilfælde grovere regelbrud end, der typisk vil forekomme i face-to-face kommunikation. En forumbruger binder sig endvidere som regel til forummet, som organisations-system, og opretholder derved forummets ansigt udadtil – dets group face. Det bliver i sprogspilanalysen ydermere konkludere, at der ikke tages hensyn til opretholdelsen af kommunikationen i samme grad på fora, hvilket medfører en hårdere fremtoning af de deltagende.

Vi har i denne opgave, ud fra det udvalgte teoretiske fundament, analyseret forskellene på face-to-face- og forumkommunikation, og påvist flere forskelle. Derudover har vi vist adfærdsmønstre hos partcipanterne i forumkommunikationer, som ikke findes i normale face-to-face kommunikationer.

Litteraturliste

Daily Rushs fora - "Intel Vs AMD". (14. Maj 2007). Hentet fra Daily Rush:
<http://www.dailyrush.dk/boards/372/topics/28748/>

Eklundh, K. S. (1983). *The Notion of Language Game - A Natural Unit of Dialogue and Discourse*. Linköping: University of linköping.

Goffman, E. (1955). On Face-Work. *Psychiatry: journal of Interpersonal Relations*, s. 213-231.

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Penguin Books.

Kneer, G., & Nassehi, A. (1997). *Niklas Luhmann - Introduktion til Teorien om Sociale Systemer*. København: Hans Reitzels Forlag A/S.

Bilag A

Snapshot taget den 14. Maj 2007.

[Daily Rushi](#) » [Debat](#) » [Hardware generelt](#) »

Intel Vs AMD

[Pin0chet](#)

Bruger
191 indlæg

#0 | 07-09-2004 20:44

Ja det er det oldgamle sporgsmaal.

Men nu gaar jeg og taenker paa at kobe en ny comp. og hvad er bedst?

Jeg vil bruge den mest til gaming.

Men hvor staar de hver i saeer naar det kommer til :

-Stabilitet

-Stromforbrug

-Pris/ydelse

-Ren Ydelse

Jeg regener ikke med jeg vil OC saa den vil komme til at korer standard spec.

Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?

[Shammy](#)

Bruger
2322 indlæg

#1 - | 07-09-2004 20:47

ikke flere af dem her... folk bliver aldrig enige.

[Google er din ven!](#)

[z0r-Tun](#)

Bruger
668 indlæg

#2 - | 07-09-2004 20:48

AMD64 ejer P4 på alle nævneværdige områder lige pt.

As far as I know..

z0r! Ownz j00

[Pin0chet](#)

Bruger
191 indlæg

#3 - | 07-09-2004 20:49

#1 En kommentar jeg kan bruge til meget.....

Is reading in the bathroom considered Multi-Tasking ?

(Redigeret 07-09-2004 20:49)

[Shammy](#)

Bruger
2322 indlæg

#4 - | 07-09-2004 20:55


#3

du kan bruge den til lige så meget som alt andet der vil blive sagt i denne tråd: intet. jeg kan garantere dig at folk ikke kan blive enige. der er AMD-tilhængere og der er Pentium-tilhængere. prøv at læse nogle af de andre AMD vs Pentium indlæg der har været.

[Google er din ven!](#)

[Dromi](#)
Bruger
1500 indlæg

#5 - | 07-09-2004 21:07

#4 og der findes P4 ejere der vil investere i AMD ved næste opgradering 

Ej jeg ejer en 3.2Ghz P4 og hvis jeg skulle ud og købe helt nyt i dag, ville jeg vælge en AMD64, dels for lige så god (eller bedre?) ydeevne, mindre varme og dels for at prøve noget nyt (har altid ejet Pentium).

Der går nok et pænt stykke tid før jeg gider opgradere igen, så til den tid kan Intel have et flagskib der owner AMD osv. osv. Man vil nok se nogle korte troneskift hen ad vejen ligesom man gør med Nvidia og Ati. Nvidia udgiver deres nye generation før Ati (kun et eksempel) og sidder på tronen et lille stykke tid. Så når Ati får udgivet deres generation, tager de enten tronen tilbage eller må se sig slået.

Clan CIA - We stick together - #C! @ Qnet

[hardcore gamer](#)
Bruger
4908 indlæg

#6 - | 07-09-2004 21:50

#5

de sidste 2 runder har ATI taget sejren (TI4600 vs. 9700PRO senere 9800PRO/XT) og anden gang er nu (GForce FX 6800GT/ULTRA VS. Radeon X800PRO/XT) har ATI begge gange løbet af med sejren er det til at se, ATI kom godt efter det efter succesen 9700PRO, men selv er der stadig NVidia fanboisene tilbage.

#0

som nogen af de andre har der været nogen før, tjek dem eventuelt, men selvom jeg har en P4 i min PC fortryder egentlig købet, men på den anden side ikke, kan ikke forklare hvorfor, men sådan er det bare.

AMD har umiddelbart den kraftigste med 3 pipelines og 64 bit og 200 mhz FBS (mener jeg) mens Intels P4 kommer lidt bagefter med 2 pipelines 32 bit 800mhz FBS men til gengæld hyper threading, så et eller andet sted er det en sag om hvad PCfirmaet sælger.

DELL holder sig til P4, det er hvad jeg ved (flame mig ikke fordi jeg er DELLer) men det er nok en ide at samle en selv så du selv har fri mulighed for at bestemme hardware.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af

Boomerangen i Aalborg 

(Redigeret 07-09-2004 21:50)

[Justice](#)

Bruger
2492 indlæg

#7 - | 07-09-2004 21:56

Jeg er selv P4 2,8 ghz ejer for tiden, men må da indrømme at hvis jeg stod og skulle købe ny computer _lige nu_, så havde jeg da klart taget en AMD A64!

IMO, AMD owner Intel ATM.

ingnegg EUALE kan fjen dine bassis ufravigelgei rettigheder - GG SB

[z0r-Tun](#)

Bruger
668 indlæg

#8 - | 07-09-2004 22:24

Jeg sidder selv med en 2,6 ghz P4 Northwood-C processor, men ville købe en AMD64 lige nu, hvis jeg skulle købe nyt. Desværre er P4-bundkortene stadig 'bedre' end AMD64 bundkortene, men det kommer vel med tiden. Bare husk på, at du skal have noget specielt windows add-on gejl for at kunne bruge 64-bit featuren i AMD64-proceesorerne.

jeg vil anbefale AMD, de er en smule kraftigere, den 64 bit gør den velegnet til spil, og så skulle den være noget billigere end P4

AMD64 understøtter 64-bit applikationer, så vidt jeg ved findes der endnu ikke nogen spil der kræver en 64-bit processor.

Det er også rimelig skægt som du skifter mening hele tiden. For ikke så lang tid siden elskede du da DELL og sagde det var de bedste? Nu undskylder du næsten du ejer en DELL og siger man skal samle sin PC selv.

z0r! 0wnz j00

[DarkHill](#)

Moderator
4255 indlæg

#9 - | 07-09-2004 22:27

#1: lige pt tror jeg faktisk folk er ret enige - hvis man ikke vil overclocke ER det helt klart a64 der sidder på tronen. Både hvad angår ydelse og strømforbrug(og der med varmeudvikling).

dem der er tilhængere af intels cpu'er kan ikke bruge flg argumenter mere:

amds er ustabile - nix
amds er varmere - nix
amds er langsommere - 90% nix


det eneste de kan bruge som jeg finder reelt er at intels cpu's kan oc's mere, og på den måde bliver ydelsen bedre.

/ DarkHill

[Justice](#)

Bruger
2492 indlæg

#10 - | 07-09-2004 22:34

#8: Man lærer vel så længe man lever, ik? 

ingnegg EUALE kan fjen dine bassis ufravigelgei rettigheder - GG SB

[Sven Bent](#)
Hardware Guru
12463 indlæg

#11 - | 07-09-2004 23:45

#0
hvis du vil have lownoiser er AMD vejen pga ders mindre varme afgivelse samt ders nice Cool & quiet teknologi på dA64 cpu'erne

Blev du hjulpet af mit indlæg?
Så doner venligst 10kr til DailyRush
Send en SMS "DYH 10 Sven_Bent" til 1208

[ODK](#)
Bruger
3539 indlæg

#12 - | 08-09-2004 11:30

#6 lol... det er morsomt som du kan samle bider af oplysninger, tæske dem sammen på grinagtige måder og drage totalt "spændende" konklusioner.

#8 der er hverken nogen der kræver eller understøtter 64-bit. Meget enige mht. bundkort (og jeg antager du også snakker om chipsæt i den forbindelse) til Intel CPUer generelt virker mere robust, stabile og tildeles også supporteret (på de systemer jeg arbejder med) end alternativerene med AMD CPU...

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

[hardcore gamer](#)
Bruger
4908 indlæg

#13 - | 08-09-2004 15:19

#8
har jeg ikke sagt, jeg siger bare at vil man have AMD er man nødt til at samle det selv, jeg kender ikke så mange mærker der smider AMD i deres maskiner, kun Medion, men gider ikk interessere mig for PCmærker.

jeg kan godt lide DELL fordi jeg fik et rigtig godt tilbud dengang, at der så er P4 med i er jeg ligeglad med.

hvad 64 bit angår glemte jeg at sige at der ikke er så mange spil der understøtter det endnu, men skulle mene at Far Cry i version 1.2 understøtter 64 bit.

JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af

Boomerangen i Aalborg 

[Shammy](#)
Bruger
2322 indlæg

#14 - | 08-09-2004 15:50

"har jeg ikke sagt, jeg siger bare at vil man have AMD er man nødt til at samle det selv, jeg kender ikke så mange mærker der smider AMD i deres maskiner, kun Medion, men gider ikk interessere mig for PCmærker."

at modsige sig selv?

du kan sagtens købe samlede pc'ere med amd i.

[Google er din ven!](#)

[QDK](#)
Bruger
3539 indlæg

#15 - | 08-09-2004 17:55

#13 LUUUUUUUK!!!!111oneoneone

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. *citat Munke*

[DarkHill](#)
Moderator
4255 indlæg

#16 - | 08-09-2004 18:00

#15: klap nu kaje QDK, der er INGEN der gider høre på dine konstante negative kommentarer. Hvis du absolut vil lukke gas ud kan du så ikke bare gå ud i din have (eller spørge om udgang...) og råbe lidt op i luften.

#13: nop farcry 1.2 er heller ikke 64bit. Det kan det ikke være eftersom at det kræver et OS der er 64bit. Jeg skal ikke kunne sige om der kommer en 64-bit version, men den skal ihvertfald installeres på Win xp 64bit så(eller et andet 64bit os)

/ DarkHill

(Redigeret 08-09-2004 18:03)

[mass](#)
Bruger
3580 indlæg

#17 - | 08-09-2004 20:25

Er korrekt at qdk er riimelig negativ, men i det mindste er der lidt mere hold i de råd osv han kommer med, end hg's, som mildest talt er tvivlsomme. Hvis man er ny på sitet eller ikke lige har fulgt med og ved hvem hg er så kan man jo komme til at tro på hvad han skriver.

Anyways som så mange andre har skrevet er amd klart at foretrække på nuværende tidspunkt.

(Redigeret 08-09-2004 20:27)

[Ghostav](#)
Bruger
3385 indlæg

#18 - | 08-09-2004 21:56

Jeg kan køre 4 ghz med min P4 2,8 ghz cpu.

Bare fordi man er paranoid, betyder det ikke at der ikke er nogen efter en..

[z0r-Tun](#)
Bruger
668 indlæg

#19 - | 08-09-2004 22:20

#18

<http://www.edbpriser.dk/Listprices.asp?ID=91010>

Der har du en CPU, købt direkte fra hylden, der er bedre end din P4, som er clocked med 1,2 ghz.

En galt meget overclocked CPU, som ikke engang kan køre de 4 ghz stabilt, eller en stabil, støjsvag krafkarl, der out-performer din ustabile CPU, MEN også understøtter 64-bit applikationer.

Jeg ved godt hvad jeg ville vælge.

z0r! 0wnz j00

[Sven Bent](#)
Hardware Guru
12463 indlæg

#20 - | 09-09-2004 07:31

#19

Hvorfra ved du den er ustabil ?

Blev du hjulpet af mit indlæg?
Så doner venligst 10kr til DailyRush
Send en SMS "DYH 10 Sven_Bent" til 1208

[QDK](#)
Bruger
3539 indlæg

#21 - | 09-09-2004 08:57

#19 jeg tvivler på at den yder 4x så godt/meget, men jeg er ret sikker på at prisen er 4x så høj.

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. ***citat Munke***

[z0r-Tun](#)
Bruger
668 indlæg

#22 - | 09-09-2004 13:54

#20

Citat fra Ghostav i en anden tråd:

kan køre stabilt 3800 mhz med den, med skod ram.

#21

Har ikke sagt den yder 4x så meget. Har sagt den yder mindst lige så meget - hvis ikke mere. Prisen har jeg slet ikke kommenteret, fordi den køler han har til sin P4 koster 2200 kr. Ergo er prisen alt i alt næsten ens alligevel.

z0r! 0wnz j00

[Sven Bent](#)
Hardware Guru
12463 indlæg

#23 - | 09-09-2004 14:13

#22

mht til prisne på en måde rigtig nok
men ligger du pengene i cpu'en mister du dem så snart du
skal opgrader igen.. hvorimod kølerne kan genbruges...
men yes sådan en prometia larmer sindsygt meget efer min
mening

btw

Pga ghostave køre stabilt 3800 i en anden tråd beviser jo
ikke, at nåt han sennrre skriver 4ghz, at den så er ustabil.

Blev du hjulpet af mit indlæg?

Så doner venligst 10kr til DailyRush

Send en SMS "DYH 10 Sven_Bent" til 1208

[QDK](#)
Bruger
3539 indlæg

#24 - | 09-09-2004 15:45

#22 jeg har flere gange gjort meget ud at skrive at
overclockning er tæt på tåbeligt, mest fordi folk ikke fatter at
det ikke kan betale sig. så hvis vi pakker whatever 2200kr
(er du da sindssyg) dyre køler væk, og bruger den der følger
med, så er vi tilbage til udgangspunktet der hedder 4x pris,
måske 1,5x ydelse(måske 2x ydelse, hvis man smider penge
efter en køler, også er vi igen lige videt mht. prisen).

QDK

Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi
og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25%
moms.

kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad
os bare stoppe den her. *citat Munke*

[z0r-Tun](#)
Bruger
668 indlæg

#25 - | 09-09-2004 16:13

#23

Det er vel ok at gå ud fra, siden han nævner 3800 som et
loft. Han har jo nævnt flere andre hastigheder tidligere. De
gange han har nævnt hastigheder under 4 GHz har det altid
været med ordet "stabilt" eller lignende bagefter, det var det
ikke denne gang.

#24

Jaja, selvfølgelig skal du give mere for en AMD64, den er jo
bedre. Du kan også bare købe en 3200+, den koster ca. 250
kr mere end en P4 2.8 GHz. 3200+'eren performer jo sikkert
ikke meget ringere alligevel. Måske endda lige så godt, men
det er vist at strække den lidt.

Anyways, pointen var: For, at en P4 kommer op på samme
performance-level som en AMD64 skal du overclocke den
sygeligt meget, hvilket ikke kan betale sig.

z0r! Ownz j00

<p>hardcore gamer Bruger 4908 indlæg</p>	<p>#26 - 09-09-2004 16:13</p> <p>#16 jeg mener at have læst på et site at 64bit netop skulle være tilgængelig i patch 1.2, men kan tage fejl, men så skal man jo spille i den 64 bit version af XP der er kommet (mener den stadig er i BETA)</p> <p>JEG KAN IKKE LIDE KÅÅÅÅÅL!!! /citat: mig på vej ned af</p> <p>Boomerangen i Aalborg </p>
<p>QDK Bruger 3539 indlæg</p>	<p>#27 - 09-09-2004 16:36</p> <p>#25 fin point, men =3 vil gerne vide hvilken CPU kan skal købe, også er den vildest fra AMD nok ikke så aktuel, når der skal være lige mening med ydelse/pris.</p> <p>QDK</p> <p>Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.</p> <p>kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. <i>cit Munke</i></p>
<p>z0r-Tun Bruger 668 indlæg</p>	<p>#28 - 09-09-2004 16:49</p> <p>Hvilket var grunden til jeg nævnte en AMD64 3200+, som koster ~250 kr mere end end P4 2,8 GHz. </p> <p>z0r! 0wnz j00</p>
<p>QDK Bruger 3539 indlæg</p>	<p>#29 - 09-09-2004 23:16</p> <p>#27 hvordan fanden har du fået #0 til at blive =3? er du fuld?</p> <p>#28 ja, EFTER jeg har påpeget det.</p> <p>QDK</p> <p>Bemærk: Der tages forbehold for taste og stave -fejl, ironi og sarkasme, samt udslogte varer! Alle priser er incl. 25% moms.</p> <p>kunne godt give nogle fornuftige modargumenter, men lad os bare stoppe den her. <i>cit Munke</i></p>

Lukket for kommentarer

Det er ikke længere muligt at tilføje kommentarer til dette emne, da det har ligget inaktivt i mere end 100 dage.

Bilag B

Snapshot taget den 22. Maj 2007.

Daily Rush » Artikler » Artikler »

Netikette på Daily Rush

03-07-2001 16:14 af [Jan "Phonetic" de Sousa](#)

Her finder du reglerne for oprettelse af indlæg og kommentarer på Daily Rush.

Retningslinierne

Daily Rush forventer en ordentlig og anstændig opførsel fra alle vores brugere, ligesom vi forventer at alle forumindlæg holdes i en anstændig tone. Desuden accepterer Daily Rush ikke ulovlige aktiviteter eller opfordringer hertil.

Vi diskuterer *ikke* moderation i forummet. Indlæg af den art vil blive slettet. Mener du, at du er blevet uskyldigt modereret, eller har du ris, ros eller spørgsmål til moderatorernes arbejde, så send en email til [EvilDonut](#) på rasmus@dailyrush.dk.

Udvidede regler for Køb/Salg

Ydermere gælder følgende regler for opslag i vores [Køb og salg](#)-forum.

- **Forbeholdt interesserede.**
Svar kun i en salgstråd hvis du er interesseret i at købe eller mangler information fra sælger. Undlad at komme med dumme kommentarer. Hvis mindsteprisen er sat for højt er det sælgers problem, ikke dit.
- **Respektér sælgers vilkår.**
Sælger bestemmer suverænt sin mindstepris og krav for betaling. En salgstråd skal ikke forveksles med en tråd under salgsvurdering. Har sælger, i dine øjne, fastsat en urealistisk høj mindstepris er det ikke din opgave at linke til prisdatabaser eller på anden måde blande dig i prisfastsætningen mellem sælger og køber.
- **Modstå fristelsen.**
Det kan være fristende at gøre sælger opmærksom på at værdien af hardware hurtigt falder i pris, men undlad at kommentere en eventuel fastsat mindstepris. Er mindsteprisen urealistisk, så forlad venligst tråden og den vil hurtigt forsvinde ud af mængden til fordel for andre.
- **Kun seriøse bud, tak.**
Lad være med at komme med useriøst lave bud. Har sælger sat en mindstepris er der nok en grund til det og du skal derfor ikke byde under.
- **Opret din egen salgstråd.**
Sælger du et tilsvarende produkt, så opret din egen salgstråd og lad være med at blande dig i andres.

[Kommentarer \(96\) »](#)