

Netfællesskaber - den virtuelle hverdag

Vi bliver ikke anderledes mennesker af at mødes digitalt, men netfællesskabernes livlige mødesteder er et kulturelt og socialt tilskud for mange

Af Stine Gotved

Computermedierede fællesskaber er selvsagt et ret nyt fænomen i menneskeheds historie, et fænomen knyttet til opkomsten af digital teknologi, computerkraft og ikke mindst Internettets forbundne netværk. En noget nemmere og i denne sammenhæng lige så dækkende betegnelse er netfællesskab. Det har praktisk talt intet at gøre med fortidens sammenkomster på fiskerlejets stejlepladser, men tegner dog konturerne af samme fællesmenneskelige ballast - samvær, kontakt, udvekslinger af enhver art. Det relativt nye ved netfællesskaberne i det perspektiv er, at mennesker ikke nødvendigvis behøver at befinde sig i hverken samme klokke-tid eller samme lokalitet for at få glæde af hinanden gennem interaktion - med andre ord, at relationen mellem tid, rum og menneskeligt fællesskab har forskubbet sig.

Der er på nettet mange former for netværk og fællesskabsdannelser, lige fra de allermest flygtige og overfladiske til de længerevarende og dybtstikkende. Langt de fleste organiseringer er tekstbaserede, selvom der kommer flere og flere fora, der på den ene eller den anden måde integrerer billeder, lyd, animation og tredimensionale 'verdner' i interaktiviteten. For de her beskrevne netfællesskaber er teksten dog det primære omdrejningspunkt, og trods denne ret simple konstruktion er der ingen problemer med indlevelsessevnerne.

Ydermere afgrænses netfællesskaberne her til de frivillige, interessebaserede og alene på nettet eksisterende sociale grupperinger. Artiklen vil pege på, hvordan disse netfællesskabers organisering i tid og rum giver forskellige muligheder for computermedieret samvær, og hvor langt ud over den teknologiske kontekst man må bevæge sig for at forstå, hvad det er for sociale markeringer, der bringes i spil. Netfællesskaber er ikke et isoleret cyberkulturelt fænomen, men indskrives på ret udramatisk vis som kommunikations- og samværs-mæssige supplement til øvrige omgangsformer i urbaniteten.

Tredive år - tre faser

Netfællesskabernes relativt korte historie kan lidt groft inddeles i tre overlappende faser (Dean 2000). Fra første færd - dvs. fra begyndelsen af 1970'erne - var der en meget optimistisk tro på, at netfællesskaberne kunne

støtte allerede eksisterende progressive bevægelser i den amerikanske modkultur. Der var således et stort sammenfald mellem Californiens senhippier (med bl.a. *back to the land*-ideologien) og så de første større sociale computernetværk. Det mest kendte i den forbindelse er The WELL (Whole Earth's 'Lectronic Link), hvis baggrund og historie indgående er beskrevet hos bl.a. Howard Rheingold (1993).

Den anden fase i netfællesskabernes historie overlapper med den meget optimistiske periode; op gennem 1980'erne kom der en mere kritisk tone i talen om netfællesskaber og i det hele taget brugen af nettet. Indholdet levede ikke op til de højt satte forventninger til social sammenhæng og netfællesskab, ligesom selve det at kommunikere med usynlige fremmede blev problematiseret med spørgsmål om tillid, identitet og generelt socialt forfald.

På denne måde kom computerne i en lang periode til at fremstå som en trussel mod det, de samtidig blev lovprist for, nemlig de menneskelige evner til fællesskabsdannelse og brug af fantasi og leg med identitet. I begge yderpositioner af utopi og dystopi ligger der en tendens til teknologisk determinisme, hvor der i højere grad fokuseres på teknologiens potentialer og rækkevidde end på den konkrete sociale brug og betydning. Med blandingen af håb og frygt kom nettet således også til at eksponere den generelle vestlige ambivalens i forhold til massemedier og deres kulturelle betydning.

Den sidste af de som sagt lidt grove perioder af netfællesskabernes udviklingshistorie aftegnes primært af nettets stigende kommercialisering fra midten af 1990'erne. Med den stadigt øgede brug af nettet som led i virksomheds- og salgsstrategi er netfællesskaberne (med den misvisende betegnelse *community* på 'dansk') blevet et mål for produktaf-sætning.

Organisering af tid og rum

At skabe et sted, som folk vender tilbage til, er blevet en selvstændig udfordring for nettets købmænd, og der hersker tilsyneladende ikke de store overvejelser omkring forskellene mellem fællesskaber som sådan og loyale kundesegmenter (Gotved 2001). Dette kommercielle fokus ændrer selvfølgelig ikke ved, at der samtidig er mere eller

mindre løstknyttede netfællesskaber af allehånde slags.

Massemedier og kommunikationsteknologi forandrer de tidsmæssige organiseringer, på en måde så også rumligheden sanses anderledes. Dette gælder ret bredt fra de første pamfletters udbredelse og nationalstaternes fundering til den mere abstrakte fornemmelse for sammenhængen mellem fortid, nutid og fremtid. Det påvirker den enkeltes opfattelse af og erfaring med det sociale liv, og selve måden at måle tiden på bliver anfægtet af fiber-optikkens hastighed.

Forskellige netfællesskaber opstår i forskellige kombinationer af tidslighed og rumlighed og kan i det perspektiv tænkes som en global samtidighed, der overskrider geografis betydning. Sådanne formuleringer er dog et udslag af overophedet net-jargon. Både tid og sted er vedblivende betydningsfulde i vores omgang med hinanden på nettet såvel som udenfor, afstand genererer betydning på samme måde som nærhed, og samtidighed kan være såvel godt for en samtale som skidt for eftertanken.

Nettet giver andre muligheder for organiseringen af kontakt på tværs af tidszoner og landegrænser, men begge dele eksisterer fortfarande som hverdagslivets fakta. Et ganske banalt eksempel på rummets vigtighed kan i øvrigt hentes fra mobiltelefonien, hvor den indledende høflighedsfrase "hvordan går det"? i meget høj grad er afløst af et lokaliseringsspørgsmål "hvor er du"? - geografien er ikke død, tværtimod ser det ud til, at vi i telefonien må fastholde eller genskabe et billede af den andens fysiske placering for at kunne gennemføre kommunikationen.

Det lokale HER

Før massemediernes fremvækst havde man kun sjældent kontakt med verden uden for lokalområdet, og de historier, man fik, var baseret på mundtlige genfortællinger. Det, der foregik langt væk, var tilsvarende lang tid om at blive reproduceret (hvis det overhovedet kom så vidt), og relationen mellem rummet (den overvundne distance) og tiden (den forløbne periode) var således nogenlunde symmetrisk (Thompson 1995). Dette ændrede sig drastisk med trykpressens opfindelse, og det er ikke uden grund, at denne begivenhed ofte identificeres med massemediernes fødsel.

Masseproduktionen af såvel pamfletter og foldere som bøger og avislignende udgivelser forandrede relationen mellem rummet og tiden. Kommunikation kunne pludseligt både fastholdes, reproduceres og cirkuleres, hvilket havde afgørende betydning for den videre udvikling (Anderson 1983). Hvor det at kopiere en bog havde været et monopol for kirken og i øvrigt var et kostbart foretagende med mange mandetimer i, blev det skriftlige materiale med trykpressen tilgængeligt for mange. Læsefær-

dighed blev en mere relevant kunnen, men der var også højtlæsning, genfortælling o.l. med i den langt hurtigere spredning af nyheder og gode historier. Med andre ord blev den hidtidige symmetriske relation mellem rum og tid mere asymmetrisk - fjerne begivenheder kom hurtigere frem, distancen var den samme, men den forløbne tid fra begivenhed til genfortælling blev kortere. Der kom til gengæld en anden og mere symbolsk form for symmetri i spil - ved at der gik kortere tid, virkede det fjerne også mere nærværende.

Det nationale OS

Men det var ikke kun på lokalniveauet, at de trykte medier kom til at ændre afgørende ved formidlingens karakter og tidsmæssige udstrækning. I følge Anderson (1983) forrykkede trykpressen hele magtbalancen i det eksisterende samfund.

Trykpressens udvikling og den deraf følgende forandring af latins hidtidige status som eneste europæiske skriftsprog lagde grundlaget for den moderne statsdannelse. En af måderne, hvorpå nationalstaten i sin etableringsfase skabte samhørighedsfølelse mellem de for hinanden ukendte borgere, var med trykte publikationer. Udviklingen og udbredelsen af det nationale skriftsprog blev med andre ord central for nationalstatens selvforståelse - en kobling, der også i dag har betydelig kraft.

Omend Anderson kan kritiseres - og også er blevet det - for denne ret ensidige vægtning af trykpressens betydning, er der uden tvivl tale om en væsentlig sammenhæng. Udbredelsen af det nationale skriftsprog medførte en mulighed for at forestille sig fællesskabet - avisernes opsummering af begivenheder gav håndgribelige, men også meget fragmenterede billeder på samfundets forbundethed. Ydermere gav læsningen en art fælles ballast; de samme nyheder blev læst af mange samtidig og kunne diskuteres indbyrdes. Andre tekstprodukter havde en lignende indflydelse, fx romanen, hvis fortælle-mæssige konstruktioner tydeliggjorde tilstedeværelsen af samtidige begivenheder og parallelle handlingsforløbs sammenfletninger.

Fortid og fremtid

Der er endnu en krølle på opfattelsen af tid, der relaterer til vores skiftende tolkninger af historien og forholdet mellem fortid-nutid-fremtid. I forbindelse med især industrialiseringen er der sket et skift fra en årstidsbaseret, cyklisk tid til en klokkebaseret, lineær tid (Innis 1951), men der er også tale om større tidsmæssige udviklings-træk. Oplysningstiden var således udspændt mellem på den ene side afstanden mellem historien og det oplyste nu, på den anden side en konstant skiftende horisont af forventninger, rettet mod fremtiden (Thompson 1995).

Der skete en enorm social evolution, hvor det gik fremad, og paradigmet var vækst og bedre tider.

Denne måde - at opleve tiden som en fremadskridende, evigt forbedrende faktor - er ændret i dag, hvor den generelt øgede hastighed kombineret med de hurtige og konstante skift i mulige fremtidsscenerier gør det svært - hvis ikke umuligt - at fastholde billedet af evolution og lineær udvikling.

Kompleksitet, mangetydighed og uoverskuelighed er nogle af konsekvenserne af den medierede verden, hvor alt bringes lige tæt på, og det langsigtede perspektiv derfor forsvinder. Fremtiden er ikke længere pr. definition et forestillet lykkeland, og erklærede fremskridt viser sig ofte at være reelle tilbageskridt.

Det er bl.a. sådanne erkendelser, der blev udtrykt i 1980'erne af de postmoderne fortællere, der gjorde op med ideen om det evige fremskridt - i stedet blev vækstparadigmet set som en art fremtidskolonialisme for at tilfredsstille nutidens planer og forventninger. Men de postmoderne tænkere (som fx Baudrillard og Lyotard) er tendentielt mere diagnostiserende-dystopiske end fremadpegende, og Latour (1993) rammer hovedet på sømmet, når han karakteriserer postmodernismen som et symptom, ikke en løsning. Fremtiden skuffer hele tiden både fortidens og nutidens forventninger, og måske er vi på vej til en anden form for cyklisk tidsopfattelse, tvunget af fortidens og nutidens synder på fx miljøområdet.

Det globale NU

Som sagt har den nyeste informations- og kommunikationsteknologi forandret relationen mellem tid og sted, og dette har ret stor betydning for de mellem menneskelige interaktioner, der foregår i medieret form. Samtidig er det en klassisk problemstilling, der også lå bag etableringen af tidszonerne, der i dag har en så selvfølgelig karakter, at logikken sjældent anfægtes.

Udviklingen i transportformer og kommunikationsteknologi skabte behovet for at kunne regne ud, hvilken dato og/eller tid på døgnet det var på ankomststedet - en problematik fuldstændig uvedkommende tidligere. Systematikken i tidsstandarder GMT (Greenwich Mean Time) har trods navneforandring i 1986 til UTC (Universal Time Coordinated) været uanfægtet siden 1884, og den ligger da også som forudsætning for afkodningen af det seneste skud på stammen, den såkaldte internettid.

Kommunikationsteknologien har skabt behov for mere nøjagtig tidsfastsættelse end timeangivelsen, og det har ført frem til etableringen af det globale NU. Denne nyskabelse (fra oktober 1998) er udviklet i samarbejde mellem MIT og urfirmaet Swatch, og anledningen var amerikanske skolebørn, der klagede over besværlighe-

derne med at udregne, hvornår de kunne snakke med deres chat-venner fra andre tidszoner.

Det globale nu er baseret på en inddeling af døgnet i 1000 enheder, der på ethvert givet tidspunkt er de samme verden over. I-time 659 (fx) er altså en global synkronitet, selvfølgelig med lokal relation til UTC-tiden, hvorfor det også kun giver mening med et dobbelt ur, der kan vise begge tidsregninger. Meridianen til Internettiden ligger i Schweiz (og omfatter også Danmark), og ud fra systematikken her er 000 midnat, mens 500 er middag. Interesserede kan finde flere oplysninger på adressen www.swatch.com; her er ærindet blot at påpege samspillet mellem på den ene side rækkevidden og hastigheden af vores kommunikation, på den anden side måden, vi så at sige tænker tiden på.

Den medierede erfaring

I erkendelsen af, at det meste af vores viden i dag ikke baseres på selvpoplevede hændelser, kan man tale om følgende forandringer i erfaringsdannelsen:

- Generelt sker der en kreation af *medieret historicitet* - fortidens historier formidles i medieret form, ikke ved direkte erfaringsbaseret overlevering (forfædrenes stemmer). Vores viden om historiens forløb, både de store træk og den enkeltes slægtshistorie er bundet op på mediering frem for erindring.
- Vi lever tillige i en *medieret verden* - vores opfattelse af verden rækker langt ud over det personligt erfarede. Vi kender til fjerne steder uden at have været der fysisk, og vi rejser ud med forestillinger, allerede dannet af mediering.
- Medieringen får også indflydelse på vores sansning af tilhørsforhold - hvor vi hører hjemme, og hvem vi føler os knyttet til. Grupper, som vi identificerer os med, kan være helt eller delvis konstitueret af medierne; vi har med andre ord også en *medieret socialitet* (Thompson 1995).

Det sidste om den medierede socialitet svarer nøje til, hvad Meyrowitz' (1985) forskningsresultater viser. Gennem studier af tv-seere konkluderede han, at tv medfører en restrukturering af relationen mellem det fysiske rum og det sociale rum; at der sker en løsrivelse af fællesskabet fra lokaliteten, i og med at vores sociale relationer delvis dannes med personer på skærmen. Det er en faktor, der forstærkes i den computermedierede, mellem menneskelige kommunikation, fordi der med interaktionsmulighederne er endnu større potentialer for lokalitetsløst fællesskab. Dog er det vigtigt at erindre, at

medieret socialitet ikke står i modsætning til geografien som fysisk faktor. Den manglende geografiske afgrænsning af fællesskabet understreger nemlig vigtigheden af at redefinere forholdet mellem sociale relationer og lokalitet, og selvom denne problemstilling i lige så høj grad refererer til opdelingen mellem det fysiske og det virtuelle, er såvel forestillingen om som realiteterne bag et fællesskabs mulige udstrækning medvirkende til at definere interaktionen deri.

Nettets fællesskabstyper

Der er efterhånden mange måder at kommunikere sammen på over nettet, og fokus i det følgende bliver på de gruppedannelser, der med udgangspunkt i teknologiens muligheder samler sig om allehånde emner og interesser. Den klareste måde at kategorisere disse gruppedannelser på er ud fra deres konstruktion i tid og rum - om de kommunikerer forskudt eller samtidig, om de har et fælles synligt rum eller ej. De to faktorer er centrale i beskrivelsen af mellemmenneskelige interaktionsmuligheder og mønstre som sådan, og derfor kan studier af netfællesskaber med stort udbytte fokusere på ikke blot den tidsmæssige organisering af kommunikationen, men også på den mulige eksistens af et fælles rum.

Der er klare forbindelser mellem oplevelsen af rumlighed og den måde, man interagerer på, også selvom disse forbindelser ofte er ubevidste og under alle omstændigheder ret flygtige. Et fælles rum kan give synlighed til en sansning af fællesskab, der i den computermedierede variation ellers kan være svær at få hold på, og på den måde er de rumlige vilkår med til at styrke forestillingerne om netfællesskabernes eksistens.

Chat

Chat er tekstbaseret kommunikation med andre, der er samtidig tilstede, men adskilt i rum. Det minder om en skreven samtale, hvor sætningerne med afsenderidentifikation viser sig på skærmen og forsvinder, efterhånden som andre sætninger fortrænger dem. Afsenderidentifikationen kan være enhver bogstavkombination, der skiftes ud for hver gang, man logger på, eller et navn, der bibeholdes for at opbygge en karakter over længere tid. Man får en oversigt over, hvem der er logget på gruppen netop nu, men man kan ikke følge med i samtalerne udvikling uden selv at logge ind.

Dette giver dog ingen garanti for synlig samtale, da mange chatfora giver muligheden for at vælge, om man vil skrive til alle (oftest med sort skrift) eller til en bestemt (at skrive i rødt). De private udvekslinger ses kun af de involverede parter, og der er meget stor forskel på chatrooms fordeling af synligt aktive og usynligt aktive deltagere. Der er protokoller, hvor man kan fornemme

den private aktivitet som tomme linier, mens andre protokoller ikke giver andre fingerpeg end en masse tilsyneladende inaktive deltagere. Nogle typer af chat er hæftet på allerede definerede aktiviteter, som når brugerne af *online-* spil (både *single-* og *multiplayer*) gives mulighed for chat i samme skærmbillede, mens andre typer af chatrum er organiserede uden fælles omdrejningspunkt eller opdelt efter alder og/eller interesse. (For aktivt dansk sted i sidstnævnte kategori: se fx www.chat.ofir.dk)

Pga. den synkrone kommunikation fordrer chatten koordinering i tid, hvis man ønsker at snakke med bestemte personer, og skriftens hastige bevægelser over skærmen gør ikke chatten egnet til længerevarende og seriøse udvekslinger. Fornemmelsen af samtalen i det fælles rum bliver let fragmenteret, idet kombinationen af udvekslingens hurtighed, sætningernes korte konstruktion (omkring en halv linie ad gangen) og sammenfletningen med andre samtidigt chattende gør det svært at følge sammenhængen.

Anderledes er det selvfølgelig, hvis man afgrænser sig og snakker én-til-én, og der er uden tvivl mange mennesker, der har stort socialt udbytte af deres chatvenner. Det skal også nævnes, at der eksisterer grupper, allerede mere eller mindre definerede uden for nettet, der mødes på bestemte kanaler på bestemte tidspunkter og bruger chatten til at holde kontakten. Det kan fx være gå-i-byenkliker eller små netværk af sindslidende uden mange andre kontaktflader (Helweg 2001).

Chattens grænser til andre kommunikationsmuligheder er i øvrigt lettere perforerede, da MUDs/MOOs (der behandles om et øjeblik) anvender en lignende synkron tekstudveksling, ligesom den (ikke så udbredte) stemmebaserede chat tangerer telefonen. Chattens én-til-én mulighed ligner også umiddelbart mobiltelefoniens SMS-beskeder, men dér er der ikke tale om en fælles rumkonstruktion, og SMS må siges at skrue sig ned et sted mellem chat og e-mail. (SMS står for Small Message System, eller måske Små Mærkelige Sætninger.)

MUDs/MOOs

Disse to akronymer er ret besværlige, da det andet indeholder det første i forkortet form. MUD betyder Multi User Dungeons/Dialogues/Dimensions, hvor betydnings-skiftene i D'et afspejler skiftende deltageres syn på aktiviteten. Med nye bølger af brugere har det åbenbart været af betydning at distancere sig fra MUDs opkomst i forlængelse af "Dungeons and Dragons" *fantasy*-baserede rollespil. MUDs er som oftest tekstbaserede, hvor teksten dels bruges til at skabe fornemmelsen af et tre-dimensionelt rum, dels anvendes til kommunikation mellem de tilstedeværende i rummet.

MOOs er udvidede MUDs - akronymet står for MUDs

Object Oriented. Her er der mulighed for, at visse af deltagerne (gerne dem, der gennem lang tid har opbygget særlig status) kan programmere stumper i tillæg til det forestillede tre-dimensionelle rum. De kan så at sige møblere rummet, indsætte objekter, som andre også kan se og dermed forholde sig til.

Det tekstskabte rum i MUDs/MOOS har ofte klare referencer til velkendte *offline*-rum som fx en lejlighed, et slot eller en skov. Teksten beskriver, hvor og hvordan den spillende kan agere ved at fortælle om rammen for interaktionen. Et tænkt eksempel kunne være, at man indledningsvis på sin skærm kunne læse:

Velkommen til Coward Castle. Du befinder dig i indgangshallen, der har et mørkt, lillamønstret tapet og en ret dunkel belysning. Der er højt til loftet, og fornemmelsen er, at det trækker ned ovenfra. Døren til køkkenfløjen er på venstre hånd, og hvis du går derud, har du mulighed for at blande dig i aftenens menuplanlægning eller tage en tårn med kobberpudningen. Ret fremme i hallen ser du en tofløjet dør i træ med smukke udskæringer - den fører ind til den blå stue, hvor det østvendte vindue giver et smukt lysindfald først på dagen. I den blå stue befinder sig allerede

Sproget bruges på denne måde ekspressivt til skabelsen af rumlige fornemmelser og kan fremmane såvel farver og lyde som lugte og kropslige påvirkninger, også selvom der stadig kun er tale om tekst på en skærm.

Deltagerne er i MUDs som karakterer, mere eller mindre beskrevet (af både rollespillets regler og dem selv) på forhånd, og interaktiviteten er en blanding af førnævnte, chat-lignende kommunikation og såkaldte *activity-words*. Det er ord, der beskriver handlinger som fx vink eller smil, og de sættes gerne ind i specielle tegn for at understrege 'bevægelsen'.

Den sociale interaktion skabes undervejs uden manuskript, og afhængigt af bl.a. de deltagendes indbyrdes kendskab og fælles historie kan det opleves mere eller mindre intenst. Dibbell (1997) fortæller om, hvordan deltagelsen i en MUD blev en skelsættende oplevelse af social interaktion og grænserne for fællesskab på godt og ondt. En person havde hacket sig ind i MUDen og manipulerede rundt med de andre tilstedeværende:

They say he raped them that night. They say he did it with a cunning little doll, fashioned in their image and imbued with the power to make them do whatever he desired. They say that by manipulating the doll he forced them to have sex with him, and with each other, and to do horrible, brutal things to their own bodies. And though I wasn't there that night, I think I can assure you what they say is true, because it all happened right in the living room - righth there amid the well-stocked bookcases and

the sofas and the fireplace - of a house I've come to think of as my second home (Dibbell 1997:293-294).

Hændelsen lagde grunden til heftige diskussioner om grænser, beskyttelse og forskellen mellem virtuel og kødelig krop. For de involverede parter var det uomtvisteligt overgreb, og Dibbell illustrerer med al ønskelig tydelighed, hvordan skellet mellem livet i og uden for skærmen kan opløses gennem oplevelser af meningsfuld interaktion med andre. Heller ikke det virtuelle rum er et lykkeligt Utopia; også i en MUD kan bestemte typer opførsel opleves som destruktive og dysfunktionelle.

BBS/nyhedsgrupper

Akronymet BBS står for Bulletin Board System, som er en art elektronisk opslagstavle. Forskellen til nyhedsgruppens konstruktion er minimal; hvor BBS'en har en fast adresse, der kan opsøges, bliver nyhedsgrupperne distribueret ud over nettet og ligger derfor på de lokale servere. I kommunikationsmæssig henseende mærkes der ingen forskel, undtagen i de (sjældne) tilfælde, hvor distributionen af en given nyhedsgruppe kludrer i kronologien og videreformidler svaret før spørgsmålet. Dette sker pga. klodens tidsforskelle og mærkes mest markant hos dem, der sidder i nettets periferi, fx Sydafrika. Herudover er der som sagt ingen forskel i anvendelsen.

Begge fora er tekstbaserede og asynkron, dvs. at man færdiggør sit indlæg og sender det til gruppens rum, hvor det så ligger synligt i en periode - fra tre dage til måneder, afhængig af protokollen og den øvrige aktivitet. Man skal i BBS'ere og nyhedsgrupper selv opsøge aktiviteterne, og man behøver ikke at give sig til kende for at kunne følge med i udvekslingerne.

Breve afsendes som almindelige e-mails, og diskussionerne udvikler sig i gruppens rum som synlige, sammenbundne tråde af relaterede breve. Derfor kan kommunikationen minde om samtaler i slowmotion; en dialog/multilog, der langsomt udfoldes og afsætter nye diskussioner.

I dette univers af sammenhængende og langstrakte diskussioner kan der ligesom i MUDs/MOOS opstå et væld af sociale interaktioner og relationer, også selvom der ikke er en konkret beskrevet rumlighed. Samtidig kan en aktiv BBS/nyhedsgruppe fremstå særdeles kaotisk, med masser af diskussioner, deltagere og også ganske irrelevante bidrag. Den primære forskel i oplevelsen af BBS'eren/nyhedsgruppen, sammenlignet med chat og MUDs/MOOS, er tidsforskydningen - som sagt er kommunikationen asynkron, og det giver øgede muligheder for i ro og orden at orientere sig i mængden af post.

Der er ingen fastlagte karakterer, og man markeres først som aktiv, når man selv sender et bidrag afsted - med andre ord kan man ikke se, hvor mange der følger

med på mere passiv vis. Grupperne kan være både meget løse netværk af spørgsmål og svar og mere sammentømrede kerner af folk, der sætter den sociale standard for, hvordan man omgås hinanden. Der kan opstå normer for både sprogbrug, emne relevans og almindelig omgængelighed, og såvel disse normers udformning som fastholdelse kan meget vel komme til at udgøre store dele af gruppens kommunikation (se fx Baym 1995, 2000; Tepper 1997; Gotved 2000). Det er i øvrigt med både nyhedsgrupper og BBS'ere, som det også er med chat og MUDs/MOOs, nemlig at adgangen til disse fora er blevet lettet væsentligt med webbaserede *interface*, også selvom der stadig er masser af aktivitet på fx nyhedsgruppernes tidligere domæne, *Usenet*.

Mailinglister

En mailingliste er en tjeneste, man abonnerer på, således at man i sin e-mail-postkasse modtager poster fra listen. Det kan være konstrueret, således at alle abonnenter kan skrive ud til hinanden som samlet gruppe ved blot at skrive listens navn, eller der kan være en (human eller digital) moderator, der opsamler (og eventuelt sorterer) indlæggene, før de sendes ud til abonnenterne i større blokke. I begge tilfælde er der tale om, at indlæggene ankommer direkte til abonnentens postkasse; man skal altså ikke som i de øvrige netgrupperinger opsøge aktiviteten efter den første tilslutning.

Der er endnu en væsentlig distinktion, nemlig om informationsretningen i mailinglisten. Mange lister tilbydes som en art informations-service, basalt set et elektronisk nyhedsbrev, som man abonnerer på. Andre lister er mere interaktive og lægger op til diskussion mellem abonnenterne. Fraværet af en fælles rumlighed kan gøre oplevelsen af fællesheden mere diffus, og det kræver væsentlig længere tids deltagelse at få en fornemmelse af listens udstrækning (hvis den overhovedet opnås). Mailinglister er med andre ord konstrueret ud fra en fælles interesse, som abonnenterne af den ene eller den anden grund ønsker at holde sig orienteret indenfor, men der er ikke i alle tilfælde kontakt abonnenterne imellem.

Tid og rum

Disse forskellige protokoller - chat, MUDs/MOOs, BBS/nyhedsgrupper og mailinglister - er sammen med e-mail de mest udbredte former for mere eller mindre gruppeorienteret interaktiv netkommunikation. Som allerede antydnet er der dog ikke helt klare grænser imellem, hvordan de benyttes, og fx *activity-words* er vandret fra MUDs rollespil over i chatten og til dels til de asynkrone fora også.

Det er heller ikke til at vide, om netbrugerne benytter sig af flere forskellige muligheder for computermedieret

kontakt i dagligdagen. Det kan langt fra udelukkes, men man kan heller ikke blot antage, at fx en erfaren chatter har kendskab til nyhedsgruppernes eksistens. Med den stadige udvikling af WWW bliver det sværere at skelne mellem kommunikationsformerne, da adgangen bliver forenklet, og en enkelt tjeneste sagtens kan tilbyde det hele fra samme skærmbillede. Men trods denne tendens er der som beskrevet nogle kendetegn ved de enkelte protokoller, der endnu består, nemlig deres organisering i tid og rum:

	Fælles rum	Forskudt rum
Fælles tid	chat, MUDs, MOOs	
Forskudt tid	BBS, nyhedsgrupper	mailinglists, e-mail, SMS

I skemaet er variationerne af computermedieret kommunikation (suppleret med e-mails og SMS, de små tekstbaserede mobiltelefonbeskeder) indplaceret i forhold til deres tid-rum-organisering. Det bliver her tydeligt, at egentlig gruppedannelse hjælpes af en fælles rumlighed - det kan som nævnt være svært at opfatte mailinglistens løsrevne bidrag som repræsenterende en gruppe, da den ikke er forenet med en art symbolsk, fælles rum også. Sammenhængen mellem rumlighed (forestillet eller ej), interaktivitet og forhold som tilknytning er ret udforsket, og der er givetvis mange individuelle variationer. Alligevel er det en hovedpointe, at sammenhængen både eksisterer og er det, der giver netfællesskaberne en stor del af deres tiltrækningskraft.

Socialiteten skal have et spillerum, hvor den kan synliggøres; i rummet manifesteres den enkelte i forhold til de andre, og gruppen fremstår som en synlig realitet. Man kan også vende det på hovedet og sige, at selve det at definere et givent fællesskab er at afgrænse det; at tænke netfællesskabet er synkront at indstifte grænserne for dets rækkevidde. Så er man samtidig i gang med en mere metaforisk rum-definition, hvor fællesskabets rum ikke bare er det fælles, synlige mødested, men også forestillingerne om de andre og dem, man definerer sig i modsætning til.

Selve afgrænsningen er fællesskabets kendetegn; man er inde eller udenfor, hvilket må siges at være en almengyldig pointe omkring menneskelig organisering. Et netfællesskab kan således siges at være situeret i en art dobbelt rumlighed, hvor både det på skærmen konstruerede rum og det sociale rum har indflydelse på interaktionerne. At der i skemaet ingen aktivitet er i kombinationen af fælles tid og forskudt rum, er i øvrigt en sand-

hed med modifikationer. Hvis man sidder og udveksler e-mails eller SMS-beskeder i en løbende dialog, har man netop fælles tid og forskudt rum, der dog kræver en større koordinering, hvis det skal involvere flere end to.

Et andet eksempel er fra den beslægtede talebaserede teknologi, nemlig telefonen, hvor både dialogen og det større telefonmøde ikke etablerer andet end en fælles lydskulisse. Det sociale liv udfoldes i et stadigt samspil med teknologiens udformning, og tænkningen i rumlighed er noget grundlæggende for vores måde at opfatte verden på.

Kontekst

Den computermedierede interaktion kan i netfællesskaberne siges at skabe særlige muligheder for distinkte kulturer; der kan opstå særlige gruppespecifikke udtryk, socialiteter og normer. De fleste udtryk kan finde deres paralleller i verdnen uden for nettet - vi bliver nu engang ikke anderledes mennesker af at mødes digitalt - men selve fremførelsesformen og interaktionernes dynamik må siges at være tæt knyttet til teknologiens synliggørelse og begrænsning.

Baym (1995, 2000) hævder og kan med sine data vise, at der skal en meget dynamisk og fleksibel tilgang til at se den medierede socialitet, og hun skriver sig med andre ord op imod den megen medie- og teknologi-deterministiske forskning, der er på området. Baym argumenterer for, at mønstrene i computermedieret kommunikation opstår på uforudsigelig vis gennem kompleks interaktion mellem fem faktorer: tidsmæssig struktur, ekstern kontekst, teknologiens infrastruktur, deltagelsens formål og karakteristik af såvel gruppe som medlemmer. Rumligheden (eller mangel på samme) er ikke tematiseret, men herudover afspejler strukturen en netværksorienteret forståelse af de uomgængelige faktorerens gensidige og komplekse samspil.

Betydningen af den tidsmæssige struktur er gennemgået i det foregående, men endnu et aspekt skal nævnes her, nemlig interaktionernes varighed *over tid*. Der kan være enten en enkeltstående eller flere på hinanden følgende sessioner inden for både synkron og asynkron kommunikationsformer, men længerevarende, kontinuerlige diskussioner og/eller informationsudvekslinger mellem flere deltagere er af praktiske årsager begrænset til det tidsmæssigt forskudte forum. Interaktionernes udstrækning i tid afsætter også en betydning hos deltagerne; banalt sagt kommer man efterhånden til at kende hinanden bedre og kan udvikle en fortrolighed, baseret på erfaring.

Den eksterne kontekst gælder for al interaktion; deltagerne befinder sig i såvel en lokal som en national og international kultur med givne normer og omgangsfor-

mer, de deler (måske) sprog og har måske derigennem en grad af fælles forståelse. På nettet udgør de måske en relativt homogen gruppe indkomst- og uddannelsesmæssigt, men med bølgerne af nye deltagergrupper er det langt fra sikkert, og det er under stadig forandring. Deltagernes kommunikationsmæssige stil er orienteret i og omkring deres sociale liv, allerede før de deltager i interaktion på nettet, og disse kompetencer forandres ikke afgørende gennem medieringen.

På nettet er det ikke muligt at afgøre deltageres eksterne kontekst andet end tilnærmelsesvist. Populationens størrelse og sammensætning i kombination med potentialerne for anonymitet og identitetsspil forhindrer valid klarlægning af såvel den generelle mængde som det givne udsnit.

Teknologi

Teknologiens infrastruktur kan variere med hensyn til fysisk opsætning (fx antal computere/servere, geografisk placering, hastighed), system-anvendelighed (fx mulighed for anonym adgang, programmérbarhed) og brugervenlighed (fx hjælpeværktøjer, fleksibilitet, nem indlæring). Forskelle i disse vilkår modificerer deltagerens handlefrihed i organiseret kommunikation. Det interaktionelle påvirkes af den enorme mængde af potentielle deltagere, muliggjort af teknologien; ingen ved præcis, hvem de skriver til, eller hvor mange der faktisk læser det. Frasortering af bestemte afsendere/emner er et teknologisk afhængigt (selv)valg, der fra at have været avancerede filterfunktioner for de få nu er særdeles simple i fx mange, men langt fra alle chat-fora. Det teknologiske har med andre ord sin egen indflydelse på det sociale liv i grupperne; det sætter rammerne for såvel temporal som interaktionel struktur.

Formål

Deltagelsens formål har betydning for den diskurs, der udvikles; det påvirker engagementet i både emne og gruppe. Personligt og emotionelt involverende emner som fx diskussion af diverse tv-serier bliver ofte springbræt til at tale om noget andet, noget mere intimt og vanskeligt håndterligt. For dem, der deltager i sådanne personlige interaktioner over længere perioder, opstår der relationer og venskaber, der derefter kan udgøre en del af årsagen til den fortsatte aktivitet. Selvom nogen formål er givne, viser bl.a. Bayms resultater, at en komplet liste over begrundelser for deltagelse er et spørgsmål, der kun (om overhovedet) kan afklares gennem særskilte analyser.

Karakteristik af gruppe og medlemmer er den sidste af de fem faktorer, der hævdes at have indflydelse på den computermedierede kommunikation. I forhold til en given gruppe kan man tale om størrelse, sammensæt-

ning, fælles historie og eventuelt hierarki. Medlemmerne varierer i teknologisk tilegnelse, kompetence, erfaring og attitude. Særlig holdningen til teknologien har stor betydning for, om medieringen bliver brugt til socialt samvær eller ej - om teknologien bliver opfattet som kold maskine eller sjov legeplads er betydningsfuldt for ens interaktion. Ud over de teknologisk orienterede variationer gruppemedlemmerne imellem er der selvsagt alle mulige andre faktorer - alder, erhverv, uddannelse, køn m.m.

Mangfoldighed

Denne ret uafdækkelige demografiske kompleksitet kan ses som en ressource, der medskaber en given gruppes diskussioner inden for alle genrer - den samlede mængde af viden formår at transformere den individuelle aktivitet til en fælles aktivitet, uagtet at man fra et forskningssynspunkt ikke ved tilstrækkeligt om den enkelte. Samtidig er det også værd at huske, at mangfoldigheden har grænser - nettet som sådan ændrer ikke meget ved allerede eksisterende magtstrukturer af fx økonomisk eller geografisk art. Visse befolkningsgrupper (primært inden for segmentet af vestlige, hvide og veluddannede) er langt bedre repræsenteret end andre, og nettets højt besungne revolutionære potentialer (at give stemme til de undertrykte, at kunne omgå censur, at frigøre sig fra køn og skæbne osv.) mangler desværre i meget høj grad empirisk belæg.

Sammenfattende om de fem faktorer, ekstern kontekst, tidsmæssig struktur, teknologiens infrastruktur, deltagerens formål og karakteristik af såvel gruppe som medlemmer må man indse, at det altid på forhånd vil være umuligt at afgøre, hvilke kombinationer der gør sig gældende i hvilke grupperinger. Faktorerne er en systematik, der åbner for at betragte en given net-organisering i dens egen ret, fjernt fra de teknologideterministiske indfaldsvinkler. Samtidig er det faktorer, som indirekte understreger både mediets og grupperingernes relative flygtighed - man kan nemt risikere, at før man får overblik over et givent netfællesskabs egentlige kontekst, er det alligevel forandret i både form, indhold og deltager-sammensætning.

Konklusion

Netfællesskaberne kan være livlige mødesteder for allehånde mennesker, og med en vis mængde af faste deltagere over tid kan de udvikle sig til nuancerede sociale sammenhænge. Der er tale om et kulturelt fænomen, muliggjort dels af den digitale teknologiske udvikling, dels af den stigende grad af mediering af både samfundet og den enkeltes erfaringer. Den computermedierede kommunikation åbner således for en hidtil uset mængde af

udvekslinger mellem private enkeltindivider og større grupperinger omkring fælles interesser, og trods det ganske særlige i samværsformerne kan der trækkes direkte paralleller til livet væk fra skærmen.

Som Thompson (1995) påpeger, har medierne generelt set haft stor betydning for udviklingen af tilhørsforhold, idet vi kan identificere os med grupper helt eller delvis oplevet gennem medierne. Denne tendens bliver uden tvivl forstærket i netfællesskaberne; uanset det manglende detail-kendskab til de andre kan der opstå stærke, sociale bånd og udvikles normativt funderede samværs-mønstre. Dette at kunne skabe relationer til andre mennesker gennem computermediet er endnu ikke en brik til vores kulturelle forfaldshistorie, men aftegner derimod et kommunikativt supplement, der i sine muligheder og begrænsninger kan siges at referere direkte til bestemte omgangsformer også uden for nettet. Samtidig med massemediernes opkomst og betydning har den stadigt stigende urbanisering således bragt omgangsformer i spil, der i høj grad baserer sig på et syns-orienteret kendskab til andre, og som bl.a. er kendetegnet ved en kompleks navigation i et uoverskueligt rum.

Ud over (og måske ligefrem i stedet for) lokalitet og familie orienterer man sig mod en mangfoldighed af sammenhænge; de moderne mellem menneskelige relationer aftegnes som tråde i et mere eller mindre tæt knyttet netværk, hvor fælles interesser er et centralt udgangspunkt for møder. Netfællesskaberne kan siges at være den hidtidige kulmination på den stadigt større orientering henimod mere midlertidige interessefællesskaber af forskellig slags, hvad enten det så er skakklubber, litterære diskussionsforeninger, rollespil, techno-musik eller folkedans. Nettet har plads til dem alle, og med de forskellige konstruktioner af både tid og rum gives der gode muligheder også for de geografisk adskilte.

Netfællesskaberne kan aftegnes som supplement til noget allerede eksisterende. Livet kan alene foregå gennem medieringen, eller det kan starte der for så at bevæge sig videre til en mere fysisk dimension. Variationsmulighederne er legio og aftegnes i lige høj grad af den menneskelige fantasi og indlevelsessevne som af den digitale teknologiske mange muligheder for kommunikationsprotokoller. Kulturerne på nettet spejler og udvikler det øvrige samfunds fællesskabs-organiseringer, og trods de umiddelbare forskelle i fremtrædelsesformer er der basalt set tale om samme typer af fænomener, nemlig hverdagsprægede interaktioner i urbaniteten.

Stine Gotved er kultursociolog, har skrevet ph.d.-afhandling om computermedierede fællesskaber og er ansat som adjunkt ved Institut for Film- & Medievidenskab ved Københavns Universitet og underviser desuden på IT-højskolen i København.

Litteratur:

- Anderson**, Benedict. 1983: *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Baym**, Nancy. 1995: 'The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication' in S. Jones (ed.) *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, pp. 138-163. Thousand Oaks (CA): Sage.
- Baym**, Nancy. 2000: *Tune In, Log On. Soaps, Fandom, and Online Community*. Thousand Oaks (CA): Sage.
- Dean**, Jodi. 2000: 'Community' in T. Swiss (ed.) *Unspun. Key Concepts for Understanding The World Wide Web*, pp. 4-16. New York: New York University Press.
- Dibbell**, Julian. 1996: 'A Rape in Cyberspace: How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society' in M. Stefik (ed.) *Internet Dreams. Archetypes, Myths, and Metaphors*, pp. 293-316. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Gotved**, Stine. 2000: *Cybersociologi - det samme på en anden måde*. København: Sociologisk Institut, Københavns Universitet.
- Gotved**, Stine 2001 'Nye netfællesskaber - chat eller pjat?' *Kronik, Universitetsavisen, Københavns Universitet*, årgang 29/4.
- Helweg**, Niels (2001) *Computermedieret kommunikation*. Speciale, RUC (upubl).
- Innis**, Harold A. 1951: *The Bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press.
- Latour**, Bruno 1993: *We Have never been Modern*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Meyrowitz**, Joshua. 1985: *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press.
- Rheingold**, Howard. 1993: *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading (MA): Addison Wesley.
- Tepper**, Michele. 1997: 'Usenet Communities and the Cultural Politics of Information', in D. Porter (ed.) *Internet Culture*, pp. 39-54. London: Routledge.
- Thompson**, John B. 1995: *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.