

Internet, World Wide Web og netværk

Anmeldt af Jan B. Steffensen

Jensen, Jens F. (red.): Internet World Wide Web Netværkskommunik@tion: Om netmedier, netkulturer, beboede 3D virtuelle verdener og meget mere... Aalborg Universitetsforlag 1999, FISK-serien 4, 328 s.

Sammenbindingen i netværk - elektroniske, kulturelle, geografiske m.fl. - er måske den mest betydningsfulde konsekvens af den eksplosionsagtige udvikling af Internet og World Wide Web (WWW) i 90'erne. Problemstillingen er bred og omfattende, og analysen af netværkssamfundets udvikling vil sikkert i fremtiden indeholde dybder, ingen kan se eller forestille sig i dag. Samtidig udvikler Internettet sig også med en fart, man ikke har set magen til i den samfundsmæssige udvikling. Det er oplagt, at det påvirker mange, om ikke stort set alle dele af samfundet. Den videnskabelige interesse for Internettet har i høj grad været fokuseret på de tekniske aspekter, og der er ikke skrevet meget om konsekvenserne inden for de mere "bløde" områder. Og slet ikke på dansk. Derfor er det også mere end glædeligt, at Jens F. Jensen på Aalborg Universitet har samlet 10 grundige artikler i en antologi med titlen *Internet World Wide Web Netværkskommunik@tion: Om netmedier, netkulturer, beboede 3D virtuelle verdener og meget mere...* Antologien er udgivet under forskningsprogrammet FISK, en maritim forkortelse hvorunder gemmer sig den lidet maritime titel

Forskning i Informatik, Semiotik og Kulturanalyse. Under FISK er tidligere udgivet en artikelsamling om andre dele af Internettets konsekvenser.

Samlingens ti artikler er opdelt i tre temaer: (1) netmedier generelt, (2) interaktivitet, multimedialitet og hypertextualitet og (3) virtuelle verdener. Samlingens vigtigste del er de tre artikler i første tema, som også fylder næsten halvdelen af bogen. Målet er her bl.a. at udvikle et begrebsapparat, der kan vendes til en generel forståelse af problemstillingen. I samlingens længste artikel forsøger Jens F. Jensen at anvende mediebegrebet til en forståelse af Internettet, og at identificere Internettet som forskellige medietyper med vægt på f.eks. konversation, transmission og registrering. Desværre lider artiklen til en vis grad af oprindeligt at være skrevet som et paper i 1996, og den er ikke helt up-to-date med mediets udvikling. Men er det vigtigt at man medtager den nyeste udvikling for at kunne foretage en videnskabelig analyse? Svaret er ja, og det af to grunde. *For det første* udvikler Internettet sig innovativt, og der opstår nye medie- og kommunikationsformer, der gør at man ikke blot kritikløst kan anvende et allerede udviklet begrebsapparat. Også begreber må udvikle sig. *For det andet* bliver analyse og artikler langt mindre interessante for andre forskere, hvis de omhandler teknologier der i bedste fald er godt brugte og i værste fald uddaterede.

Både konkret analyse og begrebsudviklingen bliver langt mindre interessant, når Jensen omtaler f.eks. gopher, men kun i meget ringe omfang f.eks. chat, der er et Internet-område under kraftig udvikling fra et uforpligtende kommunikationsmedie i stil med 159 og til en arbejds metode for bl.a. erhvervsliv og den akademiske verden.

Når man bagefter kaster sig over samlingens anden (store) artikel - Peter Bøgh Andersens *WWW som selvorganiserede system* - sættes disse indvendinger i endnu højere grad i relief. Andersens artikel beskæftiger sig med teknologier og versioner, der ikke længere har praktisk betydning, og den udelader en række nye udviklinger. Den er efter min bedste mening meget lidt relevant i dag. Og så gør det ingen forskel, at forfatteren selv, i en note, tager det forbehold, at den afspejler WWW's situation i 1996-97. Jamen kan de teoretiske pointer ikke være gode nok alligevel, vil nogen måske indvende. Peter Bøgh Andersen forsøger med udgangspunkt i bl.a. fraktalteoriens begreb attraktor at analysere WWW's selvudviklende tendenser, og han gennemgår en række tekniske aspekter af WWW's funktionsmåde (HTTP, HTML, CGI etc.). Det er en gennemgående tanke, at WWW er et rekursivt system, hvor generet output anvendes som input til generering af nyt output. Det er ikke en tankegang, jeg umiddelbart er villig til at købe, men at analysere WWW som et selvorganiserende system uden at inddrage den omfattende anvendelse af databaser til at lagre data i, til at hente data fra og til at generere nye repræsentationer af den meget omfattende datamængde forekommer næsten meningsløst.

Thue Ørbergs artikel, *World Wide Web: fra informationskanal til virtuelle samfund*, er i højere grad opdateret end de to foregående, men en gennemgang af standarder og arbejdsmåder på WWW uden inddragelse af f.eks. Active Server Pages teknologien (ASP) virker ikke rimelig. ASP repræsenterer nemlig en ny måde at få vært og browser til at arbejde sammen, og dermed en alternativ metode til løsning af visse klassiske problemer med standarder på nettet.

Antologiens andet tema omfatter tre artikler om bl.a. interaktivitet og multimedier på WWW. I *På vej til Interaktivitet* følger Cathy Toscan sprog og

fortælling fra den mundtlige fortælletradition frem til moderne computerformidlet kommunikation, og hun ender i overvejelser over mulighederne for ægte interaktivitet i overgangen fra en centraliseret til en decentraliseret vidensstruktur.

I temaets anden artikel - *Multimedier og det postmoderne* - forsøger Jørgen Riber Christensen at analysere multimediernes rolle (på Internet), og han inddrager såvel reader-response teori som Ecos overvejelser over modellæseren og Baudrillard's begreber om hyperrealitet og simulation. Med tre så relativt forskellige teoretiske udgangspunkter argumenterer forfatteren for en kvalitativ definition af multimedier som tekster, set i opposition til den herskende kvantitative opfattelse. Han konkluderer, at

“...multimediale tekster (kan) defineres afgrænset og kvalitativt som tekster, der er i stand til at skabe en modeltekst til deres modellæser.” (s. 179)

Hvorvidt det bringer os meget videre kan diskuteres, men artiklen indeholder et spændende forsøg på at anskue multimedier under nye synsvinkler, som er relevant for analyser af Internet og WWW.

Antologiens tredje og afsluttende tema centrerer sig om begrebet cyberspace og hvorledes det er muligt at udvikle tredimensionale rum på WWW. De fire afsluttende artikler er ikke så systematiske som de første seks artikler, og analyserne er af mere sporadisk karakter. Temaets hovedbidrag - Jens F. Jensens *Fra 'Flatland' til 'Spaceland'* - er en udmærket (og denne gang up-to-date) fremstilling af problemstillingerne vedr. tredimensionale verdener. Jeg har bidt mærke i Kenneth Jensens behandling af virtuel kultur i artiklen *Internettets sociologi*.

Han tager udgangspunkt i den science fiction inspirerede forstilling om metaverser, virtuelle rum skabt af programmører og muliggjort af lyslederteknologien. Jensen beskriver, hvorledes denne forestilling har inspireret programmører siden starten af 90'erne og dermed ideen bag VRML - Virtual Reality Markup Language -, en 3D udgave af HTML. Med dette tekniske udgangspunkt analyserer han det kulturelle aspekt af disse fysiske verdener og konkluderer at metaverserne er

meget forskellige fra den kendte kultur, og at *de*

“... er globale, tværkulturelle, ofte fantastiske og tilbyder fortolkningsrammer, som er os end- og meget fremmede.” (s. 255)

Artiklen giver et godt udgangspunkt for videre analyse.

Det har været spændende at læse de ti artikler, og der er, også udover hvad jeg har fremhævet i den-

ne anmeldelse, centrale lyspunkter. På den anden side lider samlingens hovedbidrag under at være skrevet og reflekteret for flere år siden, og analyserne forekommer ikke altid lige aktuelle og relevante. De meget grundige diskussioner i første tema får derved ikke den gennemslagskraft, man kunne forvente. Artiklerne i andet tema repræsenterer spændende, men teoretiske mere sporadiske indgange til bl.a. interaktivitet og multimedier. Det samme gælder sidste temas behandling af 3D verdener.