

RELATIONER 2.0

ETNOGRAFI OG ANTROPOLOGI I DE FAGRE VIRTUELLE VERDENER

Internetbaserede tjenester lader til at være blevet essentielle ingredienser i det hypermoderne netværksmenneskes identitet og eksistens. Sammenligninger mellem det 'virkelige' liv og en persons onlineliv ses oftere og oftere. Nye kommunikationsteknologier er blevet tilskrevet revolutionær betydning for nye sociale bevægelser og for mobilisering af masserne – senest under forårets begivenheder i Mellemøsten. Ligeledes er succes for politiske valgkampagner i dag næsten utænkeligt uden brug af YouTube eller Facebook. Økonomiske relationer som udvekslings- og ejendomsforhold er under pres af fildelingstjenester, og private virksomheder ser nye muligheder i viral marketing, men der er også udfordringer, når budskabet tilsyneladende spredes uden nogen form for kontrol. Internetdating opfordrer folk til at gøre sig bevidste om, hvem der udgør den ideelle partner, mens Facebook har givet ordet 'ven' ny betydning. Deltagerne i nye sociale verdener som Second Life og World of Warcraft eks-

perimenterer med deres egen identitet og visuelle fremtræden, men hvor langt går friheden til at definere nye sociale normer i dannelsen af grupper og fællesskaber? Endelig udkæmpes kampen om viden hvert sekund på hjemmesider som for eksempel Wikipedia, der er under konstant forandring og opdatering fra utallige bidragsydere. Er læring og kundskab blevet lettere tilgængeligt, eller har 'sandheden' endeligt måttet lide døden på informationsalderens alter?

Med få undtagelser er internettet og de sociale fællesskaber, der skabes gennem brugen af det, dog stadig et ubeskrevet blad inden for antropologien. Derfor forsøger Jordens Folk med dette temanummer at komme med nogle eksempler på, hvordan sociale relationer praktiseres online og hvilke forbindelser, forskelle og ligheder, der måtte eksistere mellem online praksis og livet offline. Med andre ord: Hvordan har moderne internet- og kommunikationsteknologi forandret vores måder at være sociale på? Hvilke kulturelle forandringer kan tek-

nologien i det hele taget afstedkomme? Og hvordan kan disse fænomener studeres med etnografiske metoder?

Nummeret indledes med to artikler, der begge diskuterer antropologiens muligheder i forhold til det virtuelle og viser, at det virtuelle ikke er så forskelligt fra 'det virkelige'. Tom Boellstorff har lavet feltarbejde i onlineverdenen Second Life, hvor han over to år opbyggede sit alter ego – avataren Tom Bukowski – og via denne udforskede Second Life's sociale liv med etnografiske metoder. En af hans konklusioner er, at antropologien på mange måder har været godt forberedt på fremkomsten af nye former for (online-)virtualitet – både på et metodisk plan men også i forhold til at kunne formidle indsigter i andre livsverdener og andre menneskers livsvilkår, hvilket i høj grad bygger på at kunne appellere til en form for forestillingsevne.

Daniel Miller demonstrerer via sin Trinidad-informant Alana, hvordan Facebook kan analyseres som og sammenlignes med en form for landsbyfællesskab.

Gennem Facebook skabes, opretholdes og konstitueres en form for tæt medmenneskelig omsorg, men samtidig er det på godt og ondt også et forum for sladder og andre former for socialitet mellem mennesker, der har eller får noget til fælles både online og offline.

Mark Thornberg har haft sin gang i World of Warcraft og viser en onlineverden, der giver sine medlemmer adgang til at deltage i en avanceret symboløkonomi, hvor rang og hierarkier kan etableres gennem aktiviteter, der for mange bliver vigtigere end social sammenhæng. Hvor status er det centrale for nogle, er der andre, som forsøger at overføre de væsentligste familiære og sociale identitetstræk fra deres offlineliv til onlineverdenen. Men hvor Alana i Millers artikel om Facebook optræder i en verden, der er en forlængelse af de relationer, hun befinder sig i, i sit offline-landsbyfællesskab, så er World of Warcraft-relationer stadig fundamentalt adskilte fra medlemmernes offlineverden ved, at man kun sjældent har været ansigt til ansigt med en onlinefælle.

Det er dog ikke alle internetfænomener, der er baseret på opbygningen af selvstændige verdener. Mere udbredt er det stadig at bruge internetmedier til forskellige former for kommunikation. Således skriver Cameron Warner om kommunikation, der søger at omgå censur og politisk-religiøs undertrykkelse med skjulte betydninger. Hans materiale er tibetanske sange på YouTube, der kan ses som en hyldelse af Dalai Lama. Fortolkningen af billeder og

tekst må her underkommunikeres eller skjules af politiske årsager, hvilket indebærer, at der er væsentlige etiske overvejelser forbundet med, hvor meget man blander sig i onlinefortolkningen, når nogle af ens informanter risikerer at blive dømt af det kinesiske styre.

Definitioner af virtualitet er dog på ingen måde begrænset til cyberspace og onlineverdener. Bjørn Bojesen beskriver fænomenet Das Beckwerks 'autobegravelse', og hvordan denne overskrider grænserne mellem det virtuelle og det virkelige ved, at hovedpersonen både puttes i jorden i form af en proxy-voksfigur og på samme tid er til stede i kød og blod ved dukkens begravelse. Das Beckwerks identitetsmord forsøger at udfordre de statsanknede kategorier (navn, statsborgerskab osv.) ved at begrave dem, men spørgsmålet er, hvad der kan stå tilbage, og hvilke muligheder Das Beckwerk har for eksempel for genopstandelse?

Endeligt indeholder nummeret en artikel uden for tema, hvor Ida Harboe diskuterer, hvordan mafiaens meget konkrete og hårdhændede verden i Litauen er et spejl på den korrupte stat – og hvor sammenligningen næppe falder ud til statens fordel. Fortællinger om kriminalitet, korruption og mafiaen giver alt i alt en indsigt i, hvordan litauere forholder sig til de sociale og økonomiske forandringer, som deres samfund har gennemgået de sidste to årtier. ■

God læselyst!