

Let your finger do the walking

Rom/sted-metaforen i on-line datakommunikasjon

Af Bjørn Sørensen

Siden introduksjonen av World Wide Web og av grafiske web-browsere har Internettet oplevet en eksplosiv vekst, og med denne vekst er også fulgt en voksende omtale, bl.a. i de 'gamle' medier. Et genkommende træk i den måde, man taler om og søker at skabe mening av Nettet, er brugen av metaforer. I denne artikkel er det disse – ofte rumligt baserte – metaforer, der brukes om og omkring Internettet, som er genstand for analyse. Med utgangspunkt i Lakoff og Johnsons metafor-teori og Michel de Certeaus begreber om 'sted' og 'rum' peges der på, hvordan de nye metaforer afspejler bagvedliggende kulturelle omveltninger på Nettet.

Datakommunikasjonens 'Metaforer'

Los Angeles i en ikke alt for fjern framtid: De Forente Staters regjering er redusert til et skjelettbyråkrati på et kontinent der internasjonale *franchises* har tatt over alle administrative funksjoner. I en helprivatisert verden sørger godt forsvarte enklaver av Nova Sicilia, New South Africa eller Mr. Lee's Greater Hong Kong for trygghet og velstand for sine innbyggere. I denne velregulerte verden utmerker amerikanerne seg bare på fire områder: å lage programvare, musikk og filmer, samt å kunne levere en pizza på under 20 minutter.

Men menneskene har en mulighet til å slippe unna denne kjedelige virkeligheten – ved hjelp av en personlig computer kan hvem som helst transporteres til *Metaverse*. Dette er en virtuell virkelighet, et stort og spennende bysamfunn der man kan vandre rundt ikledt sin virtuelle skikkelse, *avatar*en, som kan skreddersyes ved hjelp av dyr og intrikat programvare, eller kjøpes ferdig som Ken- and Barbie-lignende figurer fra det lokale K-mart. I *Metaverse* er all informasjon som angår den 'virkelige verden' tilgjengelig, og derfor kan handlinger utført i den virtuelle verden få store konsekvenser for verden utenfor.

Dette scenario fra Neal Stephensons roman *Snow Crash* kan stå som et eksempel på hvordan mange av dagens science fiction-forfattere tenderer til å bevege seg parallelt med samtidige utviklingslinjer innenfor teknologien og bidrar med nøkkelbegrep for denne utviklingen.

Stephensons *Metaverse* lar seg lett forene med de hyperbole mediaomtaler av et begrep introdusert

av en annen science fiction forfatter: *cyberspace*. Dette, nå nærmest forslitte, begrepet ble introdusert så tidlig som i 1984 i William Gibsons *Neuromancer* og definert slik av forfatteren:

»*Kyberrommet*. En felles daglig hallusinasjon for millioner av deltakere, fra alle nasjoner ... En grafisk representasjon av data hentet fra lagrene til hver eneste datamaskin i menneskeheten. Ubegripelig kompleksst.« (Gibson 1984: 51)

Bortsett fra Gibsons visjon av et fysisk brukergrensesnitt (brukerne logger seg på nettet gjennom *hardware*-implantasjoner i kroppen) så er den ovenstående beskrivelsen ikke ulik de mange utopiske og/eller dystopiske beskrivelsene av den *on-line* verden som i 1993 ble introdusert gjennom *World Wide Web*.

Sammenlignet med de relativt begrensede militære og akademiske datamiljøer som i sin tid ble opphavet til Internet på 70-tallet og Internets beskjedne ekspansjon på 80-tallet, har de fire år som er gått siden introduksjonen av Verdensveven – *World Wide Web*, og ikke minst av Web-browsere (som Netscape og Internet Explorer), representert en utvikling der et ord som 'eksplosjon' nesten blir for fattig. Kombinasjonen av teknologisk innovasjon og markedskrefter har medført en total omforming av databasert kommunikasjon gjennom en ny tilgjengelighet utover det akademiske samfunn. På mange måter har dette medført at vi nå for alvor kan betrakte Internet som et *massemedium*. Denne utviklingen har da også resultert i en tilsynelatende endeløs strøm av hyperbole beskrivelser av denne nye medievirkeligheten i de 'gamle' media.

En vesentlig bestandel av disse entusiastiske og ofte mystifiserende rapporter fra 'cyberspace' er den gjentatte bruken av *metaforer* (som f.eks. 'Cyberspace') om og omkring Internet. Siden det ser ut til å være plass for ytterligere metaforer på dette området, kunne man jo kalle disse *metaforer*. Disse er metaforer som allerede er tatt bruk i omtalen av de verdensomspennende elektroniske datanettverk og et særtrekk ved dem er deres *spatiale* karakter, slik som f.eks. i *cyberspace* og *hyperspace*.

I forlengelse av dette henviser disse 'metaforene' til det vi kan kalle en *spatial praksis*. Den mest populære her er utvilsomt de mange inkarnasjoner av *surfe-begrepet* for å beskrive bruken av hyper-tekstlenker. Surfe-metaforen finner vi gjentatt inntil det kjedsommelige både på og utenfor Internet, i artikler, avisspalter, magasiner og – ikke minst – i reklamen for forskjellige dataprodukter. En av årsakene til denne dominansen av denne spesielle metaforen er utvilsomt knyttet til den implisitte ungdomsappellen til begrepet i og med den prominente posisjon surferkulturen i California inntar i populærkulturen. Metaforen er også bærer av flere allusjoner til oppfattelsen av en overflatisk, flyktig og gjennomskinnelig postmoderne kultur. En annen metafor med denne tilknytning finner vi i *cruise-begrepet*, med sine allusjoner til amerikansk bilkultur og med de samme konnotasjoner til det overflatiske og flyktige som *surfe*-metaforen.

Beholder-metaforer, orienterende metaforer

I George Lakoffs og Mark Johnsons grunnleggende studie omkring metaforens sosiale funksjon, *Metaphors We Live By*, hevder forfatterne at hele vårt konseptuelle system er basert på metaforer og at metaforer og metaforbruk derfor er sterke kulturdefinerende trekk. Lakoff og Johnson knytter metaforbruken til det de kaller en »imaginativ rasjonalitet«, som muliggjør forståelsen av en erfaring i lys av en annen: ved hjelp av nye metaforer, skaper vi ny forståelse og gjennom det en ny virkelighet (Lakoff & Johnson 1980: 235).

Det er ikke vanskelig å se dette resonnementet overført på *cyberspace*. Den fysiske virkeligheten bak elektronisk kommunikasjon er vanskelig å fatte: *bits, baud, transfer protocols, WYSIWIG, hypertext markup language, Uniform Resource Locators, Java programming, båndbredde* gir i seg selv lite mening for de fleste Web-brukere. Det brukergrensesnitt som

de mest populære Web-browserne (*browser* – nok en metafor!) tar da også hensyn til dette og har forsynt de potensielle brukerne med metaforer med bakgrunn i hverdagslivet som *hjem, hjemmeside, bokmerker, veiviser* o.s.v. samt lettfattelige grafiske representasjoner av disse: hvis du vil gå tilbake til den siden du har definert som *hjemmeside* i Netscape, klikker du på bildet av et lite hus.

Lakoff og Johnson deler metaforene inn i ulike grunnleggende typer, der to av de viktigste blir klassifisert som henholdsvis *container metaphors* og *orientational metaphors*. 'Beholderen' det er tale om i den første kategorien finner vi i rikt monn representert i kyberrommets metaforer over det virtuelle subjekt som transporteres omkring i det fysiske elektroniske nettverkets virtuelle verden. Selve transporten uttrykkes i orienterende metaforer: vi *går til* en annen side, beveger oss *opp* eller *ned* på siden, noen sider ønsker oss velkommen *inn*, andre lokker med lenker som vil ta oss med *ut* i den store verden.

Ett av de mange slagord som går igjen i dagens kommersielle rush etter Internet-kunder – *Velkommen til Cyberspace!* – presenterer oss for en altomfattende beholdermetafor – *rommet som lukket enhet* – som samtidig fungerer som en orienterende metafor: *rommet som en uendelig bevegelsesmulighet (verdensrom)*. Gjennom å diskutere rommetaforen i lys av noen av Michel de Certeaus tanker omkring rom, sted og *spatial praksis*, håper jeg i det følgende å kunne peke på noen interessante kulturelle implikasjoner som disse metaforene inviterer til.

Å skrive spatiale fortellinger inn på Verdensveven

»Til hverdagsmennesket.

Til denne vår felles helt, denne allesteds nærværende skikkelse, som i talløse tusener vandrer i gatene ...

Langsomt forsvinner de begrep som tidligere representerte familier, grupper og ordener fra den scene de dominerte gjennom *navnets* epoke. Nå er vi vitne til *tallets* ankomst på den samme scenen. Det kommer med demokratiet, storbyen, administrasjoner, kybernetikk. Det er en fleksibel og kontinuerlig masse, vevd tett som stoff, uten rifter eller lapper, tallrike, talte helter som mister navn og ansikt i det de glir over i de besifrede gatenes elver, et bevegelig språk av beregninger og overlegninger som ikke tilhører noen.« (de Certeau 1984: ix)

I *The Practice of Everyday Life* diskuterer Michel de Certeau »hverdagsmenneskets« taktikker og strategier i dagliglivet. Fullt oppmerksom på det komplekse i å beskrive begivenheter og fenomener i stor avstand fra og ofte i direkte opposisjon til »det vitenskaplige språk«, klarer han allikevel å forsyne sine lesere med en fascinerende beretning om hvordan hverdagens erfaringer konstituerer narrative strukturer utenfor det han omtaler som *the scriptural apparatus* (de Certeau 1984: 131).

Et nøkkelpunkt i de Certeaus diskurs er hvordan hverdagslivets kompleksitet overvinnes ved hjelp av visualiserte baner gjennom livsdagen i form av *spatiale fortellinger*, eller, som de Certeau selv foreslår å omtale disse: *metaforer*.

»I det moderne Athen blir de offentlige transportmidlene kalt *metaphorai*... For å komme seg til eller fra arbeid tar man en 'metafor' – buss eller tog. Fortellinger skulle også kunne ta dette edle navnet: hver dag drar de gjennom og organiserer steder; de velger dem og binder dem sammen; da lager setninger og beretninger ut av dem. De er *spatielle baner*.« (de Certeau 1984: 115)

I og med utviklingen og utvidelsen av det elektroniske felleskapet er vi nå i stand til å være vitne til hvordan slike hverdagsstrategier i beskrivelsen og dermed forståelsen av denne nye kyberhverdagen er i ferd med å utvikle seg, nettopp gjennom et nærmere studium av de metaforer som oppstår i forsøkene på å beherske denne.

Mens de tidligste brukerne av Internet nok kunne sies å utgjøre en elitær og elitistisk gruppe, har den revolusjonerende transformasjonen av Internet fra å være en eksklusiv kommunikasjonsform til å bli ett av flere attraktive konsumgoder resultert i en utvilsom demokratisering av klientellet. Dette har igjen ført til en definitiv hierarkisering av nettverkets brukere. I forbindelse med forarbeidene til denne artikkelen slo jeg opp en beskjed på flere elektroniske oppslagstavler (merk metaforene!) med spørsmål om bruk av metaforer i tilknytning til Internet og World Wide Web og mottok mange interessante og informative svar. Fra en av deltakerne fikk jeg imidlertid følgende, lett frustrerte melding:

»Selv om jeg finner oppslagene [på den elektroniske oppslagstavlen] fascinerende, finner jeg at dere like godt kunne ha skrevet dem på gresk i forhold til hva jeg kan forstå. Begrepene dere har diskutert er faktisk langt hinsides min forståelse.

Og dette bringer meg til spørsmålet om hva som skjer med slike 'dumbo'-er som meg i et lagdelt kybersamfunn der bare dere elitepersoner er i stand til å forstå hve som skjer og bruke denne forståelsen som makt til å fa tak i det dere vil når dere vil ha det. Hva skal vi gjøre denne Tapre Nye Verden og hvordan skal vi klare å overleve? Det er som å be meg løpe drømmemilen med bare ett be.« (Café Utne InfoAge.33.15: Shannon Wood (pookie) Tue, 07 May 1996 16:25:59 CDT)

Denne reaksjon gjenspeiler noe av den enorme forvandling databasert kommunikasjon har gjennomgått på få år: fra å være et temmelig homogent og inkluderende samfunn til å bli et hierarkisk, nærmest meritokratisk klassesamfunn. Espen Aarseth (Aarseth 1995: 193) har pekt på den klare implisitte hierarkiseringen på WWW mellom »aristokratene« med egen hjemmeside og et »proletariat« av »hjemløse« brukere, en tendens som later til å bli ytterligere styrket ved at kommersielle leverandører av Internet-forbindelse nå tilbyr forenklete Internet-abonnement uten e-post eller adgang til sideplass på servere. På denne måten er det blitt skapt, i Aarseths ord, »a class of *silent surfers*«, kyberrommets nomader som streifer rundt på informasjonsnettets vidder uten egen stemme eller hjemstavn. Klassekampen er tilbake – på nettet.

Men er disse antatt stumme og hjemløse nomadene i virkeligheten helt uten stemme og hjem? Til tross for den siterte, temmelig pessimistiske, reaksjonen fra en 'dumbo' på nettet, er det allikevel mye som tyder på at dette nye, store, og, til en viss grad, 'stemmeløse' massepublikum vil kunne finne, og faktisk alt finner, måter å orientere seg og 'overleve' i kyberrommets tapre nye verden.

I tiden forut for World Wide Web var de anonyme nettbrukerne (*surfer*-metaforen hadde ennå ikke dukket opp) karakterisert med det lett nedsettende begrepet *lurkers*. I den innforståtte gruppen nettbrukere ble det argumentert at deltakelse på Internet også medførte forpliktelser i form av egenaktivitet – særlig gjennom innlegg i nyhetsgruppene på Usenet. Til tross for at flertallet brukere av tjenester som FTP (nedlasting av filer), Usenet eller Gopher tilhørte denne kategorien som ville logge seg på nettet, lese innlegg, laste ned filer uten å sette spor etter seg, kunne de lese nedsettende innlegg om *lurker*-aktiviteten fra de synlige nettborgerne – *netizens*. I diskusjonsgruppen 'Computer Mediated Communication'

(CMC) ble det på begynnelsen av 90-tallet for alvor diskutert om hvorvidt man kunne nekte *lurkers* adgang til nettet.

Med World Wide Web og *browserne* har den før så foraktede *lurker* plutselig blitt gjenstand for en helt annen og positiv interesse, først og fremst som målgruppe for alle de spennende, iøynefallende og profesjonelt utførte annonsene som nå spretter opp på enhver Web-side. Den tause vindustitter har fått en ny og høyere status som mulig *kunde* på det mange håper skal bli verdens største kjøpesenter.

Og det er nettopp som *konsumenter* at det nyslåtte og anonyme massepublikum lever sitt hverdagsliv i kyberrommet. I følge de Certeau er *konsum* i seg selv en form for *produksjon* som nærmest usynlig gjennomsyrrer samfunnet – ikke i form av produkter, men gjennom *måter å bruke* den dominerende økonomiske ordens produkter.

Gjennom sine tilsynelatende uforutsigbare vandring i Verdensvevens virtuelle landskap av nettadresser produserer den anonyme *browser/surfer/lurker* en slags *måte å bruke* dette internasjonale datanettverket. De Certeaus referanse er den fysiske storbyen som gjenstand for beboernes inskripsjoner gjennom sine vandring. På samme måte kan nettsurferens 'vandring' fra nettadresse til nettadresse karakteriseres som *spatiale fortellinger innskrevne på Verdensvevens hypertekst av nettets konsumenter*.

I forlengelse av dette kan vi gjennom *browser*-metaforen se for oss bildet av den store hjord av konsumenter av elektronisk informasjon gressende på kyberrommets store informasjonsprærie, der de tar til seg den daglige næring for å kunne overleve i hverdagens informasjonssamfunn.

De Certeau omtaler denne aktivitet som »textual poaching« – direkte oversatt »tekstlig kryptskyttteri« – noe som bringer tanken hen på jakt på andres jaktmarker. Henry Jenkins tar i sin studie av fankulturen, *Textual Poachers* (Jenkins 1992), både navnet og begrepet i bruk. Her argumenterer han for en alternativ måte å se på populærkulturens publikum. I stedet for det tradisjonelle synet på populærkulturens massepublikum som passive og indoktrinerte, gir han et bilde av et aktivt, medskapende og myndig publikum. Jenkins gir flere gode eksempler på hvordan fan-publikummet *braker* sine seeraktiviteter og -vaner som grunnlag for videre undersøkelser og bruk av originalmaterialet og legger særlig vekt på hvordan disse går inn som konkrete livserfaringer. Slik blir det som i ut-

gangspunktet ble regnet som et kulturelt handicap snudd om til en kulturell investering til egen personlig utvikling. (Det må i denne sammenheng tilføyes at Jenkins på ingen måte er blind for det implisitte ideologiske innhold eller de maktforhold som populærkulturen opererer under.)

På denne bakgrunn kan det være grunn til å avdramatisere den iboende sosiale hierarkisering av nettbrukerne som Aarseth legger opp til og i stedet sette et syn der eierskap (f.eks. til egne Web-sider) og status er av mindre interesse enn bruk og navigasjonsevne.

Stedet: *Theres no place like home page*

Michel de Certeau peker i *The Practice of Everyday Life* på *rommets* funksjon som *praktisert sted*. Han eksemplifiserer dette med å vise til hvordan gaten av de gående forvandles fra geometrisk byplansdefinisjon til rom, og til selve lesehandlingen som rom produsert av å praktisere et tegnsystem (en skreven tekst) (:117). Med utgangspunkt i Merleau-Pontys fenomenologiske rombegrep, definerer han *stedet* (eng. *space* – fr. *lieu*) som »en orden ... der elementene er fordelt i sameksistensielle forhold« (:117). Med dette mener han en relasjonell plassering som utelukker muligheten av at to elementer kan oppta samme sted, men også at de samme elementene gjensidig definerer hverandre ved å oppta forskjellige steder til samme tid. »Et sted er dermed en øyeblikkelig konfigurasjon av posisjoner. Det medfører en angivelse av stabilitet« (:117). Et hvert *sted* har dermed sine unike geografiske karakteristika og disse blir av de Certeau regnet som tilhørende »det 'propres' lov«.

På World Wide Web er slike unike, utskillbare og »propres« steder betegnet ved hjelp av URL-adresser, og i videre forstand, av *hjemmesiden*. URL står for *Uniform Resource Locator* og gjennom det faktum at hver eneste Webside har sitt unike URL, på samme måte som hvert individ har sitt eget håndavtrykk, faller URL-adressen klart inn under de Certeaus *steds*-definisjon. URL-adressen blir vanligvis uttrykt i HTTP-termer, der HTTP står for *HyperText Transfer Protocol* og er med på å minne oss om at vi navigerer Verdensveven ved hjelp av hypertekst.

Hvis URL-adressen kan sies å representere »det propre sted« i World Wide Web, kan man si at *hjemmesiden* er hovedmetaforen som brukes til å ut-

trykke dette. Denne metaforen faller klart inn under Lakoff & Johnsons *beholder*-kategori og låner begrepet de konnotasjoner i retning av sikkerhet og intimitet ordet *hjem* innbyr til.

Det er ikke vanskelig å gi eksempler på den allestedsnærværende hjem/hus-metaforen på World Wide Web, vanligvis i forlengelsen/utdypelsen rom/værelser. I mange av de personlige hjemmesider velges værelses/rom-metaforen ofte over hus/hjem-metaforen, kanskje for å antyde en mer intim henvendelsesform (Mike's Room, David's Den, og – for de mer dristige – Betty's Boudoir, Honey's Bedroom osv.), mens det på de kommersielle hjemmesidene kryr av begrep som 'boutique', 'show-room', 'kiosk'.

Et tilfeldig eksempel, hentet fra WWW-indeksens YAHOO!s (<http://www.yahoo.com/>) oversikt over personlige hjemmesider gir et godt eksempel på bruk av rommetaforen:

Det dreier seg om hjemmesiden til unge Ross Macholan (<http://www.esu8.k12.ne.us/~tmachola/>) og den så slik ut (uten grafikk):

»MAIN HALL

Hello, my name is Ross and this is my mansion.
It is always under construction...

The Games Wing – This Page is mainly Macintosh game links.

The Sports Den – Many sports links.

The Garage – This page has many automotive links.

The Kitchen – This page contains some food related links, and a food top-ten list created by me, Eric, Nicolette, and Katie in the NJHS Publications class.

The Computer Room This page has computer related links to things like search engines.«

Mansion, hall, wing, den, garage, kitchen – unge Macholan kan vise til en imponerende variasjon over metaforen, på samme måte som den konsistente bruken er beundringsverdig (kitchen/lenker til matsider, garage/lenker til bilsider osv.) Hjemmesiden er ikke bare et *sted*, den inneholder også, i videste forstand, *rom*.

Men hjemmemetaforen gjelder ikke bare de privilegerte hjemmesideinnehaverne i kyberrommet. Hjemmeside-metaforen har også en supplerende utløper som tilbyr hjemmets sikkerhet og trygghet også til millioner av 'hjemløse' brukere. Alle de tilgjengelige *browsere* som *Mosaic*, *Netscape* og *Microsofts Internet Explorer* tilbyr et 'hjem' til sine brukere

i form av en surrogathjemmeside, en URL-adresse som fungerer som start og springbrett for Web-opplevelsen og som i *browsersnes* grafiske brukergrensesnitt er symbolisert med et lite hus og kommandoen 'Home'. På denne måten blir brukeren tilbudt et 'surrogathjem' og en ankerplass i kyberrommet.

Rom: *Let your finger do the walking*

Som nevnt ovenfor, definerer de Certeau *rommet* som *praktisert sted*. Med dette ønsker han å understreke at rombegrepet impliserer retningsvektorer, hastighet og tidsvariabler. Følgelig kan rommet bare begripes ved hjelp av *bevegelses*-begrep: hvis *stedet* defineres gjennom sin stabilitet, er konnotasjonene til *rommet* dynamiske. Han eksemplifiserer dette ved å trekke en analogi til hvordan bygatene, geometrisk definert av byplanleggerne som *sted*, av fotgjengere, syklistene og bilister blir forvandlet til *rom* – skapt av kryssende mobile elementer (:117).

Oppfattelsen av rom som praktisert sted gjelder på to nivåer innen datakommunikasjon. Gjennom innloggingen på nettet, blir PC'en som *fysisk sted*, d.v.s. den lokale arbeidsstasjonen, tastatur, mus og dataskjerm, forvandlet til *det fysiske rom* som Internettet med sine utallige forgreninger i realiteten er. På samme tid blir URL-adressenes *virtuelle steder* tilgjengelige, klare til å forvandles til *virtuelt rom* gjennom aktiviteten som metaforisk beskrives som *Web-surfing*, der den virtuelle aktiviteten er knyttet til den fysiske aktiviteten til hånd og fingre på datamus og tastatur.

Bymetaforen (nok en 'beholder'-metafor!) er også flittig benyttet på World Wide Web, først og fremst i forbindelse med større hjemmesider. I en artikkel publisert i det elektroniske tidsskriftet *Telepolis* (!) foreslår Jay David Bolter nettopp bymetaforen som passende for Internets elektroniske kommunikasjonsform. Han hevder at det (post-)moderne *cyberspace*, i likhet med bysamfunnet, kan karakteriseres som *collective, heterogenous, spatially organized and visually realized*, ut fra betraktningen over at det moderne bysamfunn er preget av en dualitet der hver innbygger følger sitt private agenda og allikevel gir alle disse individuelle aktiviteter liv og retning til byen som helhet: »...hver innbygger følger sitt eget agenda, og allikevel bidrar alles virksomhet til å gi retning og liv til byen som et hele« (<http://www.ix.de/TP/issue196/>)

nfnavsp.htm). Dette sitatet er et godt eksempel på de Certeaus beskrivelse av byen som et praktisert sted, et sted der innbyggernes baner (*trajectories*) daglig definerer og redefinerer byen som rom.

Historisk sett har vi hatt to måter å beskrive slike vandringer i det geografiske rom, en *observasjonell* og en *operasjonell*, representert henholdsvis ved *kartet* og *fortegnelsen* (*itinerary*), der den siste er den dominerende form i hverdagslivets beskrivelser av rom. Fortegnelsen beskriver rommet i operasjonelle termer: »Du går ned neste gate, tar til venstre på det andre gatehjørnet, går inn porten på nr.11, tar elevatoren til 4.etasje o.s.v.«. Mens fortegnelsen var den dominerende måte å gjengi bevegelser i rommet på i før-moderne tid, så perioden mellom det 15. og 17. århundre kartets framvekst og til slutt dominans på dette området. Dermed ble fortegnelsen trengt i bakgrunnen, relegert til dagligspråket og erstattet av den moderne vitenskapelige diskurs (de Certeau 1984: 120-121)

Når det gjelder beskrivelsen av kyberrommets elektroniske reiser befinner vi oss imidlertid fremdeles på fortegnens nivå der knapper, symboler, understrekede ord og setninger lokker til reise i kyberrommet med sine »Klikk her!«-beskjeder. (På grunn av problemer med båndbredde og dertilhørende ventetid får kyberrommets reisende til og med oppleve overgangen fra ett virtuelt sted til et annet som forløpt tid, akkurat som en 'virkelig' reisende!)

Fra 'space' age til 'cyberspace': rommetaforens sosiale forvandling

På mange måter er World Wide Web virkeliggjørelsen av Ted Nelsons visjon fra tidlig 60-tall av *hypertekst* (Nelson 1987 ab), eller *docuverse* som han senere valgte å kalle sin visjon av et enormt dynamisk elektronisk tekstsystem bestående av tekstbiter med muligheter til å forbinde en hvilken som helst tekst med en annen. Hypertekstuelle systemer tilhørte opp til 1993 primært computer-avantgardens domene, med vekt på en mulig framtidig bruk innen og konsekvenser for litteratur og undervisning (Landow 1992; Barrett 1989; McKnight, Dillon & Richardson 1991; Delany & Landow 1991). Apples forsøk i 1987 på å gjøre hypertekstprogrammering til en integrert del av den daglige computerbruk gjennom å levere Hyper-

Card-programmet som standard tilbehør til sine computere klarte ikke å endre på dette forholdet.

Med World Wide Web-browsers komme i 1993 ble imidlertid tusenvis av hverdags computer-brukere plutselig også hypertekst-brukere – uten den hypertekstuelle bevissthet som preget deres mer elitistiske forgjengere. Hypertekst var plutselig ikke lenger det lovede land for framtidig elektronisk kommunikasjon, men bare nok et redskap for hverdagens bruk og konsum, som tekstbehandlere og regneark. Det ble i denne prosessen også et middel som hjemmecomputerens nye massepublikum kunne benytte seg av til å skape sine hverdagsbaner i *cyberspace*, til å sette sitt særpreg og følge sine individuelle strategier.

Dette skiftet, fra teoretisk-utopisk abstraksjon til praktisk verktøy, kommer også tydelig fram i metaforbruken rundt *cyberspace*-begrepet. Jeg har i en tidligere artikkel (Sørenssen 1993) diskutert hvordan motstridende uttrykk av modernitet og postmodernitet kommer fram i forbindelse med hypertekst. Disse kan uttrykkes i form av binære opposisjoner som *hensikt/lek*, *plan/tilfeldighet*, *sentring/desentring* og *hierarki/anarki*, blant andre, og illustrerer en kontinuerlig kulturkamp mellom et modernistisk utopisk/dystopisk syn og en postmodernistisk *laissez-faire*-holdning. Disse binære opposisjonene kan gi grunnlag for en ytterligere utdyping av diskusjonen rundt kyberrommets metaforer.

Som vist ovenfor er bruken av *rom*-metaforen i forbindelse med dagens praksis i elektronisk online datakommunikasjon karakterisert av en dobbelt bestemmelse – 'beholder'-metaforen: *rom som innvendig rom* og den orienterende metaforen: *rom som geografisk ekspansjon*. Denne dobbeltbestemmelsen kan igjen tilskrives en bevegelse fra en moderne til en postmoderne (u)bevissthet.

Den mest slående måten å vise dette, er å peke på hvordan rommetaforen har kommet til å uttrykke det moderne og postmoderne gjennom bruken av de engelske uttrykkene *space age* og *cyberspace*. Det første, *space age*, ble på 60-tallet brukt som en epokal metafor (i likhet med 50-tallets *atom age*) med et underliggende begrep som var klart bekrefteende overfor den utopisk orienterte modernitet – ideen om en sivilisasjon som, etter å ha omfattet hele verden, var klar til å ekspandere i det uendelige rom.

Vi finner noe av den samme slags utopiske optimisme reflektert hos pioner-tenkerne innenfor kybernetikk og datavitenskap, som Vannevar Bush og

Ted Nelson, så vel som i den 'computer-bevisste' avantgarde i de siste to tiår. Og til tross for den åpenbart postmoderne terminologi som brukes av generasjonen av 'hackers', 'phone phreaks' og 'cyberpunks', er det like fullt interessant å merke seg hvordan de orienterende metaforer ser ut til å dominere deres terminologi omkring *Cyberspace*-begrepet. I bildet av den heroiske *cyberpunk* på barrikadene for informasjonsfriheten («Information wants to be free!») finner vi Frederick Jackson Turners snart hundre år gamle begrep om *the frontier*, i sin tid skapt for å beskrive det amerikanske samfunns ekspansjon vestover.

Kyberrommet og dets muligheter framkaller bildet av de åpne og uberørte sletter og fjell i den ville vesten, der en gjeng barkede individualister med særlige egenskaper, *the Internet Cowboys*, streifer omkring i grenselandet til et nytt, åpent og fascinerende kontinent. Det kommer derfor neppe som noen overraskelse at organisasjonen for ytringsfrihet i dataverden har tatt navnet *Electronic Frontier Foundation*.

Og allikevel har det konseptuelle fokus på *cyberspace* i løpet av de siste år tatt en annen retning, fra den utover-orienterte metafor og innover til 'beholder'-metaforen – *rom som innvendig rom*. Hovedårsaken til dette er det nye innrykk av beboere i kyberrommet, etter de første *frontiersmen*. Disse nye beboerne er ikke interesserte i å erobre nye grenser, de er interesserte i å bruke dette nye rom som nå er blitt åpnet opp for dem. Gjennom de brukervennlige Web-browserne er de som konsumenter blitt lokket til å utvide den daglige konsumsjonen, uten å måtte forlate hjemmet: *The world at your fingertip!* Denne koloniseringen er også en sosial omveltning, i det eliten, avantgarden, nå må vike for nybyggerne på informasjonsprærien – de Certeaus »hverdagsmennesker« som nå tar i bruk og skriver inn på Verdensveven sine egne spatiale baner fortellinger.

Litteratur

- Aarseth, Espen (1991): *Texts of Change. Towards a Poetics of Nonlinearity*, unpublished M.A. thesis, Department of Comparative Literature, Bergen: University of Bergen.
- Aarseth, Espen (1995): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Ph.D. dissertation, Bergen: University of Bergen.
- Barrett, Edward (1989) (ed.): *The Society of Text. Hypertext, Hypermedia and the Social Construction of Information*, Cambridge, Mass.
- Bolter, Jay David (1996): *Electronic Technology and the Metaphor of the City. Telepolis* (<http://www.ix.de/TP/issue196/nfnavsp.htm>).
- Certeau, Michel de (1988): *The Practice of Everyday Life*, Berkeley.
- Delany, P. and G. Landow (eds.) (1991): *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge, Mass.
- Lakoff, George & Mark Johnson (1980): *Metaphors We Live By*, Chicago.
- Landow, George P. (1992): *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore.
- Larsen, Peter (1996): »Imaginære rum. TV's 'sted' i hverdagsbevisstheden«, *K&K* 80 (tidligere optrykt i *Norsk-læraren* 5/1992)
- McKnight, C. A. Dillon & J. Richardson (1991): *Hypertext in Context* Cambridge: Cambridge University Press.
- Nelson, T.H. (1987a): *Computer Lib*, Redmond, Microsoft Press.
- Nelson, T.H. (1987b): *Dream Machines*, Redmond, Microsoft Press.
- Sørenssen, Bjørn (1993): »Hypertext: From Modern Utopia To Postmodern Dystopia?« i Peter Bøgh Andersen, Berit Holmquist & Jens F. Jensen (eds.): *The Computer as Medium*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Sørenssen, Bjørn (1994): »Kyberkultur i hverdagen. Vandringer i ASCII-verse, i *Tendens*, 1/1994, København.

Bjørn Sørenssen er professor ved Institut for kunst- og medievitenskap, Universitetet i Trondheim.

Det virtuelle fællesskab

– om en nyhedsgruppe på Internet

Af Stine Gotved

Kan basale menneskelige behov for sociale fællesskaber overleve maskinens – computerens – transformation af de sociale vilkår? Hvad sker der, når vi alle får computere, og en stadig større del af vor sociale interaktion foregår over skærmen på skrivebordet? Kan der i virtuelle fællesskaber skabes reelle fællesskaber? Ifølge Stine Gotved, som i sit ph.d.-projekt arbejder med at analysere computermedierede fællesskaber, er der ingen modsætning mellem computermediering og følelsesmæssigt engagement. I denne artikel, hvor hendes analyse af nyhedsgruppen rec.arts.books.tolkien præsenteres, udforsker hun det virtuelle fællesskabs faktiske udtryksformer og argumenterer for, at det interaktive miljø i 'cyber-space' giver nogle særlige betingelser for opkomsten og bevarelsen af virtuelle fællesskaber, som dækker nogle af menneskets basale behov og værdier. De klassiske krav til fællesskab – samtidighed i lokalitet og fysisk nærvær – er ikke nødvendige.

For nylig var jeg på et tværfagligt skrivekursus, hvor en af øvelserne var udarbejdelse af en såkaldt mindmap. Som demonstration udførte underviseren, med kursisternes input, en mindmap på tavlen, baseret på de to akser i min ph.d.-afhandling under titel: *fællesskab og Internet*. Det blev en ganske illustrativ øvelse, ikke fordi der kom nye indsigter, men fordi det blev tydeliggjort, i hvor høj grad vi tænker i modsætninger. Måske havde det været anderledes, om akserne havde været formuleret som 'fællesskab på Internet', men i hvert fald var en hel del forslag dualistisk struktureret: virkelighed og uvirkelighed, solidaritet og individualisme, mig og dig. Betragtet som tradition er det denne form for tænkning, som jeg må skrive op imod i min hævde af, at der findes fællesskaber på Internet, og indirekte, at de tilsyneladende ikke truer den såkaldte virkeligheds sociale organiseringer.

Koblingen af fællesskaber og computermediering er et ret nyt felt; der er ikke offentliggjort meget materiale desangående, og det faktisk foreliggende har selvsagt store variationer i både faglige udgangspunkter og valg af fokus. Denne spredning er nok karakteristisk for videnskabelige felter under konstruktion, og Steven G. Jones (1995) har udlæst, hvilke effekter det i de forskellige arbejder formodes, at medieringen vil få for menneskelige relationer. Den computermedierede kommunikation antages: 1) at skabe muligheder for indlæring og uddannelse; 2) at skabe nye muligheder for del-

tagerbaseret demokrati; 3) at etablere modkulturer af uforudsigeligt omfang; 4) at gøre allerede vanskelige lovområder vedr. privatliv, copyright og etik endnu sværere; og 5) at restrukturere interaktionen mellem menneske og maskine (Jones 1995: 26). Jeg vil ikke komme nærmere ind på disse overordnede områder, men blot påpege, at de første to-tre punkter afspejler forhåbninger, der ikke er unikke for computerteknologien – lignende fromme ønsker har i dette århundrede fulgt både radio og fjernsyn.

Som det fremgår, er der ikke et særskilt fokus på interaktionen mellem mennesker, opkomst af andre sociale omgangsformer eller etablering af medieret fællesskab, med mindre dette henregnes under punktet om modkulturer. Og dog er muligheden for net-socialitet omdrejningspunktet for en del studier, som også Jones flittigt inddrager og refererer til. I en læseværdig fortsættelse på ovennævnte opremsning problematiserer han selve det, at moderniteten grundlæggende betragter ansigt-til-ansigt-kontakten som ideal og norm; den identificeres med aflæselig ægthed og *Gemeinschaft*, uden egentlig at have været problematiseret som kommunikationsstruktur i sig selv (:27-8). En del af netforskningen – den del, der beskæftiger sig med relationerne som andet og mere end blot forarmede – står således dekonstruerende i forhold til dette ægthedsideal, idet selve kommunikationsteknologien repræsenterer en overskridelse af normen. I og med at computeren forbinder os med