

Ted Nelson, så vel som i den 'computer-beviste' 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 Towards a Poetics of Nonlinearity*, unpublished M.A. thesis, Department of Comparative Literature, Bergen: University of Bergen.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 opremssning 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

det fjerne, sker der en forbigåelse af det nære. Dette er ikke en enestående og ny erfaring; det samme vil kunne siges om telefonen – vi snakker med folk over lange distancer, men glemmer vores nabo. I hele denne forståelse af medierede kontaktformer ligger nostalgien implicit – selvfølgelig er det fint at snakke med naboen, men virkeligheden er, at det gør man ikke nødvendigvis. Intet dokumenterer, at vi uden medierede kontaktformer ville blive mere lokalt engagerede sociale væsner – der er mange faktorer af både menneskelig, strukturel og kulturmæssig art på spil i dén sag. Måske er det lige så meningsfuldt at hævde, at erfaringer med medieret socialt liv gør deltagerne åbne for det nære også; at vi kan lære at transformere det sociale på en måde, der gør enhver tale om afstand underordnet.

Valg af fokus

Omdrejningspunktet i det følgende er mennesker i cyberspace, og især de mærkelige møder, der på grund af computermedieringen tvinger os til at tænke i andre baner end blot informationsudveksling. Møderne er som oftest kendetegnet ved deres fem år; de er a-kropslige, a-synkrone, a-spatiale, a-stigmatiske og a-nonyme (Smith 1992), og det er min påstand, at der dette til trods kan opstå virtuelle, socialt engagerende fællesskaber. Udforskningen af denne påstand fordrer et så enkelt forum som muligt, og det empiriske valg faldt på en såkaldt nyhedsgruppe. En nyhedsgruppe er et diskussionsforum, hvor indlæg via e-mail sendes og læses over Usenet, en del af Internet. Grupperne er opdelt efter systematiske indholdskriterier, og allerede i udgangspunktet har deltagerne altså noget til fælles: interessen for det givne emne og bemestringen af computerens koder.

At vælge én gruppe ud af de små 15.000 tilgængelige på Københavns Universitets server var selvsagt ikke nogen let opgave. På forhånd havde jeg defineret en række kriterier (da jeg gerne ville sikre mig et vist mål af både social aktivitet og vedvarende interesse hos deltagerne), men alligevel må valget siges at være behæftet med stor vilkårlighed. Det faldt på en gruppe i fritidshierarkiet (*recreation*), der under kunstarter (*arts*) beskæftiger sig med bøger (*books*) og særligt én forfatter, J. R. R. Tolkien. Som følge af det strengt logiske emne- og navngivningssystem på Usenet er gruppens navn således *rec.arts.books.tolkien*.

Da jeg endelig valgte min nyhedsgruppe, var

det som nævnt med et vist mål af vilkårlighed. Således overså jeg i første omgang to måske væsentlige aspekter i emnerelateringen: forbindelserne mellem computerkulturen og Tolkien-læserne og de allerede virtuelle aspekter af hans produktion. Jeg mener ikke, at det anfægter valget af fokus, men det sætter unægtelig gruppen ind i en sværere overskuelig sammenhæng.

Den allertidligste computerkultur havde et enormt overlap med fantasy-litteraturen; tilsyneladende var det to områder, der tiltrak samme typer af især unge mænd (Hafner & Lyon 1996; Dery 1996). De første større fantasy-brædspil var bl.a. baseret på karakterer fra Tolkiens univers, og de gav inspirationen til de første computerspil. Antallet af computere, servere, deltagere osv., der den dag i dag er navngivet Gandalf eller Frodo, er stort. Jeg kan ikke vide, hvor stor betydning det emnemæssige overlap mellem tidlig computerkultur og nutidig fankultur har for *rec.arts.books.tolkien*, og det er i sagens natur svært at afdække. Alle deltagerne har selvsagt en eller anden form for computeradgang, men der er intet i deres diskussioner, der tyder på mere end en indirekte arv fra computerpionererne. Denne arv deles med Internets mange millioner af deltagere, og hvorvidt den i *rec.arts.books.tolkien* giver sig særlige udslag, er ikke umiddelbart muligt at bedømme.

Det andet aspekt er konsistensen af fankulturen som sådan. Tolkiens samlede produktion udfolder et ekstremt nuanceret univers. Det er komplet med myter, kort og folkeslag; historier, referencer og detaljerede slægtstavler. Der er ingen tvivl om, at denne middelalderlige fantasy-verden kan opleves som et parallelt univers: en rent tekstformidlet virtuel verden inde i den enkeltes hovede. Således kan man argumentere for, at deltagerne i *rec.arts.books.tolkien* er fortrolige med det virtuelle længe før, de får fingrene på tastaturet; forestillingerne om en verden forskellig fra denne er stærke nok til at bære måneders diskussioner om de fiktive skæbners faktiske karakter. Deltagelsen i et computerbaseret netværk, eller rettere oplevelsen af dette netværk som en real eksisterende og sammenhængende gruppe, kan derfor komme lettere til svorne Tolkienfans end til så mange andre grupperinger – men heller ikke denne faktor er det muligt at afdække.

Som et sidste led i beslutningsprocessen om brug af *rec.arts.books.tolkien* afsendte jeg et introducerende brev til nyhedsgruppen. Trods adskillige opfordringer til dialog har jeg kun modtaget

få reaktioner (mest i form af *held & lykke*), og således må gruppen betragtes som informerede og antageligvis indforståede med min brug af deres aktivitet. Jeg gentog i øvrigt brevet i flere omgange det første halve år, og siden har jeg tre gange afsendt en statusrapport over studieforløbet. Efter valget designede jeg en triangulering af hhv. optælling, indholdsmæssigt fokus og udsendelse af spørgeskema til indsamling af det empiriske materiale. Jeg vil i det følgende kort gennemgå konstruktionen af disse metoder.

Design

Den kvantitative optælling blev foretaget gennem ½ år. Optællingens centrale formål var at afdække variationerne i deltagerens aktivitet, hvilket medførte registreringen af brugernavn og startdato. Herudover registrerede jeg nationaliteten, eller mere korrekt fra hvilket land bidraget blev afsendt fra. Bortset fra USA bruger de fleste lande (stadig) en afsluttende identifikationskode sidst i e-mail-adresserne, men der kan mageligt sidde en italiener i Boston, en bosnier i Sverige og en belgier i Sydafrika, uden at disse nationale islæt fremgår af optællingen. Ikke desto mindre blev det nemmere at opfatte gruppen som netop gruppe ved at få placeret de enkelte deltagere konkret geografisk. Den af Rob Shields (1991) påpegede sammenhæng mellem rumlighed og realitet i vores tænkning blev således en egen erfaring. Den sidste optællingskategori var graden af krydspostning, og det omhandler selve gruppeafgrænsningen. Der er væsentlig forskel på at stille sit bidrag til ét bestemt diskussionsfora, og på at sende det ud til en mængde (kun i bedste fald relevante) grupper samtidigt. Min antagelse er her, at jo forholdsmæssigt mere man deltager gennem krydspostning, jo mindre tilbøjelig er man til at engagere sig i gruppens netop interne diskussioner. Jeg nuancerede dog optællingen gennem at opdele den eventuelle krydspostning i to kategorier; til hhv. søstergruppen alt.fan.tolkien og så bredere ud på Usenet.

Det indholdsmæssige fokus betød, at jeg gennem flere måneder (sideløbende med optællingen) læste samtlige af gruppens breve for at kunne afgøre, hvad gruppens kommunikation handlede om. Jeg opnåede ret hurtigt et skematisk overblik over variationerne, og gennem ca. en måned (april-maj 1996) gemte jeg udvalgte breve. Formålet med at fokusere på indholdssiden af gruppeaktiviteten

var at få begreb om fællesskabets faktiske udtryksformer. På forhånd havde jeg en antagelse om, at ikke alle breve var 100% emnerelaterede, og at det var i netop ekskurserne, at det sociale liv ville fremstå. Der var selvsagt kraftige overlap mellem emnefokusering og ekskurser, men jeg gemte de breve, hvori jeg så fællesskabet tydeligst afspejlet, omkring 10% af aktiviteten i den pågældende periode.

Spørgeskemaet blev udsendt i midten af juni 1996 som personlig e-mail til en del af gruppens deltagere. Jeg postede 115 kopier og fik god respons: 74% svarede, 3% kom retur af uopklarede årsager, og 23% hørte jeg aldrig fra trods rykkere og – for nogens vedkommende – deres fortsatte deltagelse i gruppens diskussioner. En sortering i svarene – hvoraf nogen blot var afvisninger – giver 65,2% brugbare svar ud af den samlede udsendte mængde. Formålet med spørgeskemaet var at få indsigt i, hvordan deltagerne selv opfatter gruppen, og spørgsmålene var centreret omkring mulig tilknytning og forholdet til de andre. Mine antagelser om, at der i et emnecentreret forum over tid vil opstå også sociale relationer, skulle her beeller afkræftes af deltagerne selv. Konstruktionen af spørgeskemaet afspejlede min forståelse af gruppen efter fire måneders observation, og dette var sandsynligvis årsagen til, at traditionelle demografiske oplysninger som f.eks. alder og uddannelse/erhverv ikke blev medtaget – i modsætning til kønnet var det områder, som gruppens diskussioner ikke berørte.

Med disse tre forskellige indfaldsvinkler – optælling, indholdsfokus og spørgeskema – har jeg opnået et særdeles detaljeret kendskab til nyhedsgruppen, dens funktioner og dens evne til at engagere deltagerne i andet end blot fakta-udveksling. Gruppen er tydeligt afgrænset og indtegnet, og jeg forventer, at kombinationer af resultaterne fra f.eks. optælling og spørgeskema sætter mig i stand til at udtale mig om det ellers umålelige: tiden som medspillende faktor, ratioen mellem at læse og at bidrage m.m. Der er ingen tvivl om empiriens potentialer til en begrebsliggørelse af et virtuelt fællesskabs sociale rum, og konturerne hertil opridses om et øjeblik. Inden da er det dog på sin plads at overveje, hvorvidt de opnåede resultater kan generaliseres til at omfatte (alle) andre virtuelle gruppedannelser også. Det kan de næppe – heller ikke selv om vi begrænser generaliseringens mulighed til Usenet. Hvor eksemplariske resultaterne end måtte forekomme for en nyhedsgruppebruger, re-

laterer de sig dog kun til ét bestemt ophav, én nyhedsgruppe ud af 20-50.000. Jeg nærer således ingen ambitioner om at udtale mig om alle fællesskabsformer i cyberspace, og da slet ikke om nyhedsgrupperne som mulig homogen masse. Men mine resultater peger unægtelig i samme retning som de få andre undersøgelser, der hidtil er offentliggjort omkring den eventuelle opkomst af fællesskab (Baym 1995; Bromberg 1996; Kling 1996; Myers 1987; Parks & Floyd 1996; Sproull & Kiesler 1996; Turkle 1995). Med meget forskellige udgangspunkter påvises det i disse studier, at der ingen modsætning er mellem computermediering og følelsesmæssigt engagement. Der er heller ingen naturgiven sammenhæng, men pointen er her, at det (for nogen, nogen gange) er muligt at transformere det sociale på en måde, der gør de klassiske krav til fællesskab – samtidighed i lokalitet og fysisk nærvær – til skamme.

Foreløbige resultater

På 6 måneder – fra 31. januar til 31. juli 1996 – har rec.arts.books.tolkien haft 5625 bidrag fra i alt 1073 personer. Af disse personer er der 266 (25%), der bruger/har brugt gruppen aktivt; de resterende 75% har postet meget få gange eller ikke alene til gruppen. De er frasorteret efter kategoriseringen »mindre end to bidrag kun til gruppen i hele perioden«. De 266, der her af hensyn til overblikket benævnes delmængden, har postet tilsammen 4149 bidrag (74% af total) og er igen opdelt i 3 kategorier. Udfra antallet af bidrag *pr. deltagende måned* er opdelingen således: *passive* med mindre end to bidrag kun til gruppen, *aktive* med 3-5 bidrag uanset krydspostning og *kernepersoner* med mere end 5 bidrag, også uanset type. Der var i den optalte periode 57% (152) passive, 28% (74) aktive og 15% (40) kerner i delmængden. Egentlig burde der være en fjerde kategori til hyperaktive Michael, en meget vidende og populær mand. Han har i perioden afsendt 544 bidrag, hvilket er 13% af delmængdens aktivitet. Dette er i øvrigt en effektiv aflæsning af kernens betydning; én mand står alene for de 13% af aktiviteten, sammen med 3 andre hyperaktive kommer han op på 24%, og kernens 40 personer har aktivitet, der udgør i alt 59% af delmængdens aktivitet i perioden. Det viser sig også, at gruppen er særdeles velafgrænset; krydspostningen foretages hovedsageligt af enten tilfældigt forbigående eller i konkrete emne-relevante sammenhænge. Fordelingen på nationalstater blandt samt-

lige bidragydere 31.1.-31.7. 1996 var i øvrigt: USA 65%; andre engelsksprogede 16%; Skandinavien 6%; resten af Vesteuropa 8%; Østeuropa 1%; andre 2%; ubestemmelige 2%.

Registreringen viser tydeligt, at hvor uoverskuelig nyhedsgruppen end må forekomme, er det alligevel muligt at bestemme flere typer af aktivitetsniveauer og dermed at afgrænse en over tid sammenhængende gruppe af en størrelsesorden, der beforder bl.a. genkendelse medlemmerne imellem. Resultatet af optællingen er et uvurderligt overblik over gruppens aktivitet, både målt som forskelle deltagerne imellem og som bidragenes relationer til resten af Usenet. Med disse data er det muligt at opdele deltagerne i nuancerede undergrupper, og et interessant resultat heraf er bl.a. tilsynecomsten af kernegruppen, der så at sige sætter dagsordnen, både indholds- og stilmæssigt.

Gruppens kommunikation kan udfra indhold inddeles i fire kategorier, nemlig emnecentrering, relationer, tangenter og junk mail. Der diskuteres livligt meget andet end det specifikt Tolkien-relaterede, og der er ingen tvivl om, at de aktive deltagere opnår ret godt kendskab til hinandens styrker og svagheder, samt skaber både intern jargon og særlig tegngivning. Brevene er min håndgribelige dokumentation for gruppens indhold og begrænsninger – måden, hvorpå tastaturets tegn anvendes, er en uomgængelig del af et tekstbaseret fællesskab. Den første af ovennævnte kategorier, *det emnecentredede*, udgør i rec.arts.books.tolkien en meget stor del af aktiviteten (sådan er det bestemt ikke i alle nyhedsgrupper!); her diskuteres detaljeret Tolkiens liv og forfatterskab. Jeg har stort set ikke beskæftiget mig med denne del af kommunikationen; den tjener i mit perspektiv blot som forudsætning for, at de sociale aspekter kan udvikles. Næste kategori, *relationer*, har tre underpunkter: markeringer, betrolser og interaktioner. De forekommer oftest i direkte forbindelse med emnecentrerede diskussioner og dækker over en stor del af det, jeg hidtil har betegnet gruppens sociale liv. Her aftegnes det individuelle og bringes i samspil med andre. Tredje kategori, *tangenter*, er det, der rækker ud over emnecentreringen; som har bevæget sig bort fra det umiddelbart gruppe-relevante. Også her kan man tale om socialt liv, det fremtræder blot som del af ofte kortvarige ekskurser omhandlede overordnede emner som f.eks. Internet-politik, intern gruppejustits eller inspirerede udsagn om gruppens karakter. Kategorien kunne også betegnes metadiskurs, for her betragtes både nettet,

gruppen og det sociale liv ud fra et mere distance-ret perspektiv. Sidste kategori, *junk mail*, dækker over resten af bidragene i gruppen og fortjener knap betegnelsen kommunikation. Det er overvejende bidrag af kommercielt, ind mellem bondefangeragtigt, tilsnit samt heftigt krydspostede (og fuldstændigt irrelevante) enkeltdele af diskussioner, der foregår andre steder på Usenet. Bidragene er så godt som alle afsendt af de personer, der ovenover blev frasorteret som interessante, da de på et halvt år postede mindre end to bidrag alene adresseret til *rec.arts.books.tolkien*.

Spørgeskemaerne og de indkomne svar kan i tørre tal opdeles som følger: nye/lurkere, der ikke er defineret som gruppemedlemmer, fik 19 skemaer, der kom 11 svar (58%) og 2 returneringer af tekniske årsager, 6 undlod at svare. De passive gruppemedlemmer fik 30 skemaer, der kom 22 svar (73%), 1 returnering og altså 7 udeblevne. De aktive modtog 39 skemaer, 29 svarede (74%) og 1 kom retur, hvilket giver 9 undladelsessyndere. Kernerne fik 27 skemaer, 21 svarede (78%), 0 kom retur og 6 forblev tavse. Bortset fra en ikke overraskende lavere svarprocent hos dem, der ikke deltager jævnlige i gruppen, er der ikke den store forskel kategorierne imellem. Dog er der en tydelig stigning i svarprocenten, der matcher kategorierne aktivitetsniveau i gruppen. I øvrigt må jeg tilføje, at på skrivende tidspunkt er elaboreringen af de indkomne svar langt fra færdig, og resultaterne nævnt i det følgende er blot nysgerrige punktnedslag i materialet.

Fællesskab

Det virtuelle fællesskab, der her aftegnes gennem afgrænsninger af størrelse og indhold, kan konceptualiseres på mange måder, og jeg har med mit fællesskabsfokus valgt at præsentere det som kendetegnet ved forskellige parametres tilstedeværelse. Disse parametre – genkendelse, gruppenormer og fælles historie – er udlæst af mit samlede materiale som dem, der danner selve grundlaget for fællesskabets mulighed.

Genkendelse er uomgængelig for fællesskabet – da intet andet afgrænser gruppen, må hver deltager så at sige skabe grænserne selv. Der skal derfor være en høj grad af overvejende positiv genkendelse deltagerne imellem, og implicit heri ligger også konturerne til forskellige opfattelser af internt hierarki. Genkendelsen kræver i *rec.arts.books.tolkien*, at man som bidragyder markerer sig både

med høj deltagelsesfrekvens og som værende vidende, kreativ, involveret, høflig og/eller morsom, ikke nødvendigvis i den rækkefølge. Vellykket markering beror således på både aktivitet og personlig stil, hvilket kan påvirkes positivt såvel som negativt af andres reaktioner. Baym (1993) mener således, at forventningerne til andre deltageres respons på ens bidrag er en væsentlig årsag til bidraget selv; ønsket om at blive bemærket i en stor nyhedsgruppe påvirker både frekvens og indhold. De forskellige udtryk, der kan være simple tilbagevendende karakteristika i bidragene eller f.eks. en særlig omfattende viden, er vigtige identifikationsmarkører, og da gruppen ikke har formelt fastsatte underemner, er genkendelsen ekstra betydningsfuld. Det bliver den enkelte persons renommé, selvfølgelig sammen med det omhandlede emne, der betinger om bidraget læses – ingen kan nå at læse det hele, og brugernavnene fungerer således som søgekriterier. Der er selvsagt ingen garantier for, at afsenderens markeringer afspejler personens konkrete kendetegn eller værdier; computermedieringen frisætter i endnu højere grad end storbyen eksperimenterne med identitet og fremtrædelsesform. I nyhedsgruppen skal hele ens (ønskede) personlighed tillige transformeres som ren tekst, hvilket er noget af en udfordring – og for mig at se er hele pointen med anonymiteten ikke, at den ikke må brydes, men at man aldrig kan være sikker på hvad eller hvem, der står bag teksten. Disse tendenser til identitetsspil er ikke i nyhedsgruppen så udtalte som i de fora, hvor hovedaktiviteten er social interaktion, men selve (ord-)legen med 'bedragets' mulighed ses i adskillige af de valgte fremtrædelsesformer.

Det andet parameter er tilstedeværelsen af *gruppenormer*. Disse ligger i min gruppe implicit i den positive genkendelse, men indbefatter også grundlæggende ytringsfrihed, hjælpsomhed, anerkendelse af og eksplicit henvisning til hinandens specialiserede viden m.m. Gruppen respekterer tillige Usenets netiquette (sammenrækning af ordene net og etiquette), hvor normer omhandlede f.eks. tolerance, kontekstualisering og relevanskriterier tematiseres. Mere eller mindre eksplicite gruppenormer er med til at skabe fællesskab; de fungerer som afgrænsninger af gruppen, og den stadig tilbagevendende diskussion om deres indhold og rækkevidde holder sammen på gamle såvel som nye deltagere. Der er ingen tvivl om, at gruppenormer forandrer sig over tid, de afspejler så at sige de aktuelle deltageres normer. Der er ikke nogen stu-

dier, der direkte påpeger dette i nyhedsgruppesammenhæng, men Smith (1997) skriver om, hvordan de forskellige bølger af deltagere på Usenet (først var det et rent forskningsnetværk, så blev der åbnet for bl.a. studenteradgang, så kom der flere private tilkoblinger osv.) har forandret netiquetten i dens relativt korte historie.

Den *fælles historie* har flere aspekter, som jeg har kaldt hhv. tidsmæssig udstrækning, arkivering og sproglig egenart. Overordnet set er en vis tidsmæssig udstrækning af gruppens liv en nødvendighed, ikke bare tid til etablering af et diskussionsforum, men tid som forudsætning for, at deltagerne begynder at betragte hinanden som netop deltagere i noget fælles. Undersøgelser (f.eks. Sproull & Kiesler 1996) peger i retning af, at den rent tekstbaserede computermediering er længere tid om at udvikle sociale relationer; på grund af de begrænsede muligheder for gængs individuel markering skal den fælles standard defineres fra bunden. Der er som beskrevet en vis gennemstrømning i gruppen, men dette ændrer ikke det faktum, at der også er en lang fælles historie. Af de 75 brugbare survey-svar angiver 33 personer således, at de har deltaget i mere end et år, og heraf 16 i mere end to år. Af de resterende har 16 været med i et halvt til et helt år, og resten, 26, er kommet til inden for perioden af min registrering. To tredjedele af de 75 har således i henhold til deres egne opgivelser deltaget i mere end et halvt år, hvilket tegner konturerne af en gruppe med et substantielt indhold; en gruppe, man har udbytte af og derfor vender tilbage til. Dette langvarige engagement giver yderligere mulighed for, at den enkelte får en tilknytning til gruppen; gennem såvel genkendelse af de andre som kendskab til allerede overståede diskussioner og indforståethed omkring sprog, personer og henvisninger skabes gruppen så at sige i den enkeltes hovede som et aktivt miljø. Der er ikke noget entydigt mønster mellem den tid, man har frekventeret gruppen, og den hyppighed, hvormed man læser den, men der er en lille overrepræsentativitet af nyttilkomne, der læser hver dag. Nyhedens interesse, samt manglende øvelse i at orientere sig i alt på én gang kan være forklaringer her. Dog er der adskillige af de flerårige gruppemedlemmer, der også dagligt logger på, og mit bud er, at den generelle læsehypighed i højere grad afhænger af eksterne faktorer som f.eks. computeradgang og tidsmæssig prioritering end af selve engagementets nyhedsværdi.

Udover den konkrete tid, personerne har brugt

i hinandens virtuelle og asynkrone selskab, er der et andet aspekt af den fælles historie, nemlig arkiveringen af det indholdsmæssige i de forløbne diskussioner. Som de fleste andre nyhedsgrupper har også rec.arts.books.tolkien en FAQ (*Frequently Asked Questions*), hvor man kan orientere sig ikke blot i fakta, men også om fortolkninger vedr. Tolkien og hans værker. FAQ'en kan ses som en art logbog, der til enhver tid (den bliver ajourført ca. en gang om måneden) afspejler det emnemæssigt essentielle i gruppens diskussioner. Det vil være overbud at kalde FAQ'en for gruppens kollektive hukommelse, da der er mange diskussioner, der slet ikke berøres, men den er uden tvivl et vigtigt lager for gruppens medlemmer og også derfor en principiel uomgængelighed for nyttilkomne. Den individuelle erindring om diskussioner, der løb af sporet eller på anden vis udviklede sig i uønsket retning, er selvsagt forskellig, men der er tydeligvis i rec.arts.books.tolkien enkelte emner, som står i meget lav kurs hos hovedparten af deltagerne, da de anses for tåbelige og/eller uddebatterede. Sådanne emner – f.eks. bøgernes mulige afspejling af den politiske situation i 30ernes og 40ernes Europa – mødes enten med henvisninger til FAQ'en, mishagsytringer eller blot tavshed. Det sidste er ikke usædvanligt, og med en smule kendskab til hierarkiet i gruppen – som det fremstår gennem vurderinger af markeringer og aktivitetsniveau – kan man således ofte alene ud fra deltagernavnene i den enkelte tråd vurdere emnets popularitet.

Tredje aspekt i gruppens fælles historie er opkomsten af et særligt, internt sprog. Det engelske – der for antageligvis 80% af deltagerne er hovedsprog – suppleres med sproglige varianter fra i hvert fald to andre kilder, nemlig Internet-jargon som sådan og så Tolkiens fornemme lingvistiske univers. Inden for førstnævnte jargon er der adskillige typer, hvor de oftest forekommende er tegnaserede ekstensioner, kendt som *emoticons*, og så akronymer (forbogsstaverne fra hvert ord i et givet udsagn). Emoticons er en sammentrækning af *emotion* (følelse) og *icon* (billede) og omhandler en ret omfattende variation af udtryk, der flourerer over det ganske net. Emoticons er så at sige den computermedierede kommunikations afløser for det ekspressive ansigt, og de mest populære afspejler netop dette ved at bruge tastaturets valgmuligheder kreativt. Grundformen er en *smiley*, et liggende ansigt :-) med kolon/bindestreg/højreparentes for hhv. øjne/næse/mund, men variationerne er legio.

Der er et stort repertoire af sådanne følelses-formidlende tekst-ekstensioner, både flittigt brugte og til lejligheden konstruerede.

Akronymerne bruges ofte; når man skal skrive meget, er forkortelser af de mest brugte vendinger en fordel, i hvert fald indtil det punkt, hvor teksten imploderer i meningsløshed. I gruppen bruges især de på Usenet gængse forkortelser som f.eks. BTW og IMHO (*By The Way* og *In My Honest/Humble Opinion*). Om disse akronymer siges i øvrigt, at de har rødder helt tilbage til forskellige fankulturers amatørskrifter i 1920'erne (Baym 1995b); så det er altså ikke computeren, men snarere indforståede sammenhænge samt hastigheden tanke-tilskrift, der bringer dem i spil. Gruppen har også sine egne akronymer, relateret direkte til især Tolkiens bogtitler. Således er f.eks. *Lord of the Ring* altid reduceret til LotR. Her bevæger akronymerne sig ind på et andet sprogligt fænomen, nemlig den til tider særdeles indforståede diskurs, der som en selvfølge opstår gennem længere tids diskussioner af dette eller hint. I rec.arts.books.tolkien er det ikke overraskende Tolkiens karakterer og handlingsforløb, der må holde for, både som udgangspunkt for vittigheder og parodier, og som den for lægfolk skjulte reference i selve ordvalget eller sætningskonstruktionen. Sidst men ikke mindst overholder gruppen så nogenlunde de i netiquetten nedfældede normer omkring sprogbrug og bogstavering; der skældes sjældent voldsomt ud, og ord af store bogstaver er beregnet til netop 'at tale med store bogstaver' – synonymt med at råbe. Der er ikke i rec.arts.books.tolkien tradition for hverken tilsvining eller perfiditet, selv om begge dele forekommer. Tønen er generelt venlig og imødekommende, og flere af mine survey-svar betegner dette som noget, der positivt adskiller rec.arts.books.tolkien fra mange andre nyhedsgrupper. Det ser ud til, at de dominerende personer i kernegruppen formår at præge gruppens diskussioner ved at sætte en høj standard for høflighed og tolerance.

Det sproglige særkende som sådan bliver ekstra tydeligt, når det mixes med humor og f.eks. en anden indforstået fantradition som den omkring Monty Python. En lang tråd i juni-juli 1996 var således en sammensmeltning af de to interesseområder, Tolkien og Monty Python (der i øvrigt vidnede om en del gensidigt overlap i fanskaren, da tråden ikke var nævneværdigt krydspostet), hvor der gik sport i at opfinde eller omskrive Tolkien-relaterede Monty Python-sketches. Det var virkelig

indforståethed for viderekommende – og faktisk ret morsomt. Eksemplet er ikke enestående, også computerterminologien – en mere oplagt fælles reference – er adskillige gange blevet indtænkt i Tolkiens middelalderlige univers.

Perspektivering

Indlevelsen i de tekstbaserede fora på Internet er ikke mindre intens end oplevelser med f.eks. 3D-simuleringer og sansere-grej. Trods de manglende billeder, den grå flade fyldt med tekst, besidder tegnene en evne til at inddrage, fascinere og rejse følelser – hvilket ret beset ikke kan være nogen nyhed for hverken akademikere eller andre bogbrugere. Den menneskelige evne til fortabelse i fiktive universer er ikke opstået med computeren. Det interessante aspekt ved denne indlevelseshed, set som blot en ekstension af allerede velafprøvede former, bliver således det interaktive element. Det, at aktiviteten foregår i en stadig udveksling, i et interaktivt miljø af personer med samme interesser, giver nogen særlige betingelser for opkomsten og bevarelsen af virtuelle fællesskaber. Her ligger der i øvrigt en oplagt sproglig forveksling med »forestillede fællesskaber«, som Benedict Andersons (1983) skelsættende begreb *Imagined Communities* blev oversat til. Men det forestillede omhandlede netop konstruktioner af fællesskab mellem mennesker, der som udgangspunkt var forskellige, f.eks. opbygningen af nationalfølelse gennem symboler som flag og kongehus. Følelsen af nationalt fællesskab kan være reel nok, men det faktiske indhold er ikke-eksisterende – prøv blot at definere det. Modsat er det med de virtuelle fællesskaber – de har konkret indhold og eksistens, de har adresser og afgrænsninger, men de er ikke forankret rent fysisk på kloden, og betydningen af sam-tidighed i tilstedeværelsen er ophævet. De virtuelle fællesskaber udgør for deltagerne en meningsfuld kontekst, og om deltagelsen bunder i f.eks. isolation (personligt eller interesse-mæssigt), nysgerrighed eller ønsket om at bemestre et givet område, er overordnet set lige meget. Pointen er nemlig, at selv i computermedieringens flygtighed opstår der (for nogen, nogengange) rum af vedvarende relevans – og at disse rum udviser karakteristika, der er så mærkværdigt velkendte. Genkendelse, normdannelse og fælles historie kan ikke siges at være overraskende parametre; de placerer sig tæt op ad traditionelle forestillinger om gruppetilhørsforhold og grænsedragning. Men

samtidig må det undre, at selv så uforpligtende og ansvarsfrie fora, hvor ikke engang ansigtets etik spiller ind, og hvor alle handlinger medieres af teknologi, tidsforskydning og tekstbaseret, faktisk kan opvise et så konsistent fællesskab, som tilfældet er. Jeg kan ikke frigøre mig fra følelsen af triumf over, at basalt menneskelige behov eller værdier så at sige overlever maskinernes transformation af de sociale vilkår; vi omformer i et stadigt samspil teknologien til at dække vores livsbetingelser. Ingen havde vel drømt om, at computeren – denne køligt kalkulerende talknuser – skulle fungere som bærer af sociale netværk, men sådan er det i dag. Et ukendt antal millioner mennesker verden over har som en dagligdags selvfølgelighed kontakt med nogen, der antages at være mennesker, endskønt de blot manifesteres som tegn på en lysende glaserede. Skærmen er blevet et virkeligt vindue til verden, ikke blot gennem computerens potentialer for videns- og informationsformidling, men også qua den personligt involverende forbindelse til de grupperinger, man identificerer sig med. Vi må lægge al modernismens vanetænkning på hylden og indse, at computerens potentialer rækker langt ud over det såkaldt fremmedgørende, ja måske er i stand til at medskabe nogen sociale færdigheder, der overskrider det snævre billede af ensomme mennesker fortabt i skærmens spejl. Dette er den virkelige udfordring: når de menneskelige handlinger indgår i uadskillelig symbiose med den avancerede teknologi, opstår et nyt felt af ukendt karakter, et felt med diffuse grænser og mangetydige relationer.

Litteratur

- Anderson, Benedict (1983): *Imagined Communities*, Verso.
 Baym, Nancy K. (1993): »Interpreting Soap Operas and Creating Community: Inside a Computer-Mediated Fan Culture«, in *Journal of Folklore Research*, vol. 30(2/3).
 Baym, Nancy K. (1995): »The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication«, in Steven G. Jones (ed.): *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Sage.

- Bromberg, Heather (1996): »Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds«, in Rob Shields (ed.): *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Sage.
 Dery, Mark (1996): *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*, NY: Grove Press.
 Gibson, William (1992): *Neuromantiker*, København: Per Kofod.
 Hafner, Katie & Matthew Lyon (1996): *When Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*, NY: Simon & Schuster.
 Jones, Steven G. (1995): »Understanding Community in the Information Age«, in Steven G. Jones (ed.): *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Sage.
 Kling, Rob (1996): »Social Relations in Electronic Forums: Hangouts, Salons, Workplaces, and Communities«, in Rob Kling (ed.): *Computerization and Controversy. Value Conflicts and Social Choices*, San Diego: Academic Press.
 Myers, David (1987): »Anonymity is Part of the Magic: Individual Manipulation of Computer-Mediated Communication Contexts«, in *Qualitative Sociology*, vol. 10(3).
 Nunes, Mark (1995): »Jean Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity«, in *Style*, vol. 29(2).
 Parks, Malcolm R. & Kory Floyd (1996): »Making Friends in Cyberspace«, in *Journal of Communication*, vol. 46(1).
 Shields, Rob (1991): *Places on the Margin. Alternative geographies of modernity*, Routledge.
 Smith, Marc A. (1997, forthcoming): »Measuring the Social Structure of the Usenet«, in Peter Kollock & Marc A. Smith (eds.): *Communities in Cyberspace*, UC Press.
 Sproull, Lee & Sara Kiesler (1996): »Increasing Personal Connections«, in Rob Kling (ed.): *Computerization and Controversy. Value Conflicts and Social Choices*, San Diego: Academic Press.
 Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*, NY: Simon & Schuster.

Stine Gotved er kultursociolog og ph.d.-stipendiat på Sociologisk Institut, Københavns Universitet.

Lyden af ny dansk film

– analyser af forholdet mellem audiovisuel stil og filmoplevelse i *Pelle Erobreren*, *Nattevagten*, *Pusher* og *Breaking the Waves*.

Af Birger Langkjær

Filmlyd er et sjældent studeret aspekt i filmanalyser; en æstetisk dimension, som Birger Langkjær i denne artikel viser betydningen af. Forfatteren argumenterer for, at en ny stil- og genrebevidsthed har indfundet sig i nyere danske film og har ændret forestillingerne om, hvordan film bør lyde. Hvor realtydene (og virkeligheden) i Augusts Pelle Erobreren får det sidste ord, udfordrer Nattevagten, Pusher og Breaking the Waves på hver deres måde den klassiske realismetradition, såvel i lyd som i billeder. Ved at tvinge os til en langt mere aktiv, intens og undertiden ubehagelig måde at opleve på, bryder disse film med vore perceptoriske vanehandlinger og sætter tilskueren i centrum, argumenterer forfatteren.

Dansk film synes under forvandling. Det er som om, at den realisme, der har præget og været fælles for dansk film på tværs af genrer, er ved at forandre karakter. Dansk film er ganske enkelt ved at udvikle en ny stil- og genrebevidsthed. Og hermed er den nye danske film også blevet lydhør overfor andre måder at bruge lyd og musik på.

Jeg vil i det følgende søge at argumentere for, hvordan den fornyede stil- og genrebevidsthed har ændret nogle temmelig fastlåste forestillinger om, hvordan en film bør lyde. Det er min overbevisning, at den nye danske film ikke blot lever i kraft af nye historier eller fornyet billedstil, men også ved at ændre publikums måde at lytte på. Og det er ikke mindst i denne lyd- og musikbrug, at filmenes store appel – også til et yngre publikum – ligger.

Pelle Erobreren (1987) kan ses (og høres) som et kulminationspunkt inden for en stærk og dominerende dansk realismetradition i lyd og billeder. Det er en tradition, som de nyere film på forskellig vis udgår fra og adskiller sig fra. Jeg har derfor valgt at starte med dette Augusts mesterstykke og herfra skitsere ligheder og forskelle til nyere film som *Nattevagten* (1994), *Pusher* (1996) og *Breaking the Waves* (1996). Pointen er at gribe fat i nogle fremtrædende stilistiske træk, der kan pege på typiske såvel som usædvanlige måder at bruge lyd og musik på.

Realisme som oplevelsesform: Om *Pelle Erobreren*

Det gennemgående element i Bille Augusts dansk-sprogede produktion indtil 1987 er, at fortællingen er spundet op omkring en forholdsvis passiv hovedperson. Vi holder med personen og ønsker det bedste, men skuffes i vores forventninger og frustreres følelsesmæssigt af dennes handlingsafkald. Hovedpersonens passivitet er en hovedingrediens i den intense følelsesmæssige oplevelsesform, som filmene fremkalder.¹

Der er en ganske særlig pointe i at opleve filmens begivenheder via en person: De antager en anden betydning. Ikke en betydning i sig selv eller for os, men en betydning for en af filmens personer. Denne realisme er altså en medieret oplevelsesform. Dette gælder ikke så meget hver kameraindstilling eller hver lyd, men filmens overordnede blik og publikums gennemgående moralske og følelsesmæssige attitude overfor de enkelte personer og begivenheder. Filmen inviterer os til at opleve begivenhedernes vægt, i.f.t. hvad de betyder for en række personer, som vi opfatter som gode, sympatiske eller andet. Den arbejder med andre ord inden for en fastlagt sympatistruktur.²

Dette stiller en række krav til lyden. Lyden har en fast defineret rolle, hvori der indgår en række forskellige opgaver og funktioner. Den skal som i enhver film give lyd og nærvær til et fiktivt univers. Her arbejder lydene typisk inden for genkendelig-